



ORDEN 1708/2025 DEL CONSEJERO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y UNIVERSIDADES, POR LA QUE SE AUTORIZA LA MODIFICACIÓN DEL PROYECTO PROPIO DEL CENTRO AUTORIZADO SUPERIOR DE DISEÑO “IED MADRID”, DE MADRID.

Visto el expediente instruido a instancia de don Agustí Valls Prats, en representación del Instituto Europeo di Design S.L., con CIF B80813959 entidad titular del centro docente privado denominado Centro Autorizado Superior de Diseño, con la denominación específica “IED Madrid”, relativo a la solicitud de modificación del proyecto propio del centro y teniendo en cuenta los siguientes

ANTECEDENTES DE HECHO

Primero. Por Orden 1977/2016, de 17 de junio, del Consejero de Educación, Juventud y Deporte, se autoriza la implantación del proyecto propio del Centro Autorizado Superior de Diseño “IED Madrid”.

Segundo. Por Orden 2573/2021, de 1 de septiembre, el Consejero de Educación, Universidades, Ciencia y Portavoz del gobierno, se autoriza la modificación del proyecto propio del Centro Autorizado Superior de Diseño “IED Madrid”.

Tercero. Por Orden 1606/2023 del Vicepresidente, Consejero de Educación y Universidades, se autoriza la modificación del proyecto propio del Centro Autorizado Superior de Diseño “IED Madrid” para las especialidades de Diseño de Interiores y Diseño de Producto.

Cuarto. Don Agustí Valls Prats, en representación del Instituto Europeo di Design S.L., solicitó con fecha 19 de diciembre de 2024, modificación del proyecto propio del Centro Autorizado Superior de Diseño “IED Madrid” para las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Moda.

FUNDAMENTOS DE DERECHO

Primero. Resultan de aplicación al presente expediente las siguientes normas:

- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, Reguladora del Derecho a la Educación.
- Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.
- Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.
- Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.



- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.
- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño.
- Decreto 5/2014, de 23 de enero, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la autonomía de los centros para la fijación de los planes de estudio de las enseñanzas artísticas superiores de la Comunidad de Madrid que permiten la obtención del título superior correspondiente.
- Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la implantación de proyectos propios en los centros que imparten enseñanzas que permiten la obtención del Título Superior de Enseñanzas Artísticas, en el ámbito de la Comunidad de Madrid.
- Decreto 248/2023, de 11 de octubre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades.
- Orden 365/2024, de 13 de febrero, del Consejero de Educación, Ciencia y Universidades, por la que se delega el ejercicio de determinadas competencias y se desconcentra el Protectorado de Fundaciones.
- Con carácter supletorio:
 - Orden 1679/2016, de 26 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan los Proyectos Bilingües de Formación Profesional en la Comunidad de Madrid y se convoca el procedimiento para su implantación en centros de titularidad pública de la Comunidad de Madrid en el curso 2016-2017.
 - ORDEN 1275/2014, de 11 de abril, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula el procedimiento de obtención de la habilitación lingüística en lengua extranjera para el desempeño de puestos bilingües en centros docentes públicos y en centros privados sostenidos con fondos públicos, de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria, de la Comunidad de Madrid.

Segundo. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 7.1 de la Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, la modificación del proyecto propio requerirá la preceptiva autorización y deberá atenderse a los requisitos, procedimiento y demás regulación contenida en esta Orden para la autorización inicial.

Tercero. La solicitud de modificación presentada por Don Agustí Valls Prats, en representación del Istituto Europeo di Design S.L., se ajusta a lo previsto en la normativa aplicable.



Cuarto. El titular de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades es competente para la autorización e implantación del proyecto propio del centro, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.5 de la Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la implantación de proyectos propios en los centros que imparten enseñanzas que permiten la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores, en el ámbito de la Comunidad de Madrid, y en virtud de las competencias atribuidas por el Decreto 248/2023, de 11 de octubre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades.

Por cuanto antecede,

DISPONGO

Primero. Autorizar la modificación del proyecto propio del Centro Autorizado Superior de Diseño "IED Madrid", de Madrid, autorizado por Orden 1977/2016, de 17 de junio, del Consejero de Educación, Juventud y Deporte y por Orden 2573/2021, de 1 de septiembre, del Consejero de Educación, Universidades, Ciencia y Portavoz del Gobierno.

Segundo. La modificación del proyecto propio se concreta en las siguientes actuaciones:

- Extinción de las asignaturas propuestos para las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Moda según la Orden 1977/2016, de 17 de junio, de proyecto propio, del Consejero de Educación, Juventud y Deporte, modificada por la Orden 2573/2021, de 1 de septiembre, el Consejero de Educación, Universidades, Ciencia y Portavoz del Gobierno.
- Extinción del itinerario "Accesorios" de la especialidad de Diseño de Moda, según la Orden 1977/2016, de 17 de junio, de proyecto propio, del Consejero de Educación, Juventud y Deporte.
- Implantación de los nuevos itinerarios: Diseño Gráfico y Comunicación visual/ "Graphic Design and Visual Communication" de la especialidad de Diseño Gráfico y los itinerarios: "Prêt-à-porter" y el de "Estilismo y Comunicación" de la especialidad de Diseño de Moda, tal como se refleja en el Anexo de esta Orden.
- El itinerario "Graphic Design and Visual Communication" se impartirá en modalidad bilingüe.

Tercero. En el expediente académico de los alumnos que cursen el plan de estudios establecido en el proyecto propio se diligenciará tal circunstancia, con referencia a la presente Orden además del Decreto 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño.



Cuarto. La implantación de esta modificación del proyecto propio en el centro se realizará de forma progresiva, conforme al siguiente calendario:

- Curso 2025-2026: implantación del primer curso.
- Curso 2026-2027: implantación del segundo curso.
- Curso 2027-2028: implantación del tercer curso.
- Curso 2028-2029: implantación del cuarto curso.

Quinto. El alumno que quiera ser admitido en el itinerario bilingüe “Graphic Design and Visual Communication” deberá acreditar el nivel B1 de inglés según el MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas) o certificado equivalente.

Sexto. El profesorado que imparta la docencia en inglés de los itinerarios bilingües deberá acreditar el nivel C1 o C2 de MCER o título equivalente, obtenidos con una antigüedad inferior a cinco años.

Séptimo. En lo no recogido en el proyecto propio se aplicará lo previsto en el Decreto 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño.

Octavo. La extinción del proyecto propio, en su caso, se realizará de manera progresiva, garantizándose que todos los alumnos matriculados hasta el momento de la extinción puedan finalizar sus estudios conforme al proyecto propio del centro, haciendo uso del número de matrículas previstas en la normativa vigente.

Noveno. Contra la presente orden, que pone fin a la vía administrativa, podrá interponerse, en el plazo de un mes, recurso potestativo de reposición ante el Consejero de Educación, Ciencia y Universidades, o bien, directamente, en el plazo de dos meses, recurso contencioso-administrativo ante el Tribunal Superior de Justicia de Madrid, ambos plazos a contar a partir del día siguiente a la notificación de la misma, todo ello conforme a lo dispuesto en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, y el artículo 46 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-administrativa, sin perjuicio de cuantos otros recursos se estime oportuno deducir.

En Madrid, a la fecha de la firma.
El Consejero de Educación, Ciencia y Universidades,
P.D. (Orden 365/2024, de 13 de febrero-BOCM de 20 de febrero de 2024)
El Director General de Enseñanzas Artísticas



ANEXO

Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Especialidad: **Diseño Gráfico** / Itinerario: **Diseño Gráfico y Comunicación Visual**

Materia	Asignatura	Carácter Asignatura	ECTS 1 curso	ECTS 2 curso	ECTS 3 curso	ECTS 4 curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Representación	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB		4		
	Técnicas de expresión y comunicación	FB		4		
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB			4	
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Tipografía	Tipografía	OE	4			
	Tipografía avanzada	OE		4		
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Tecnología digital avanzada	OEI-ES	4			
	Producción para artes gráficas	OE		4		
	Tecnología audiovisual: creación y postproducción	OEI-ES		4		
	Técnicas de animación 2D	OEI-ES		4		
	Programación visual y arte digital	OEI-ES			4	
	Usabilidad y diseño UX/UI	OEI-ES			4	
	Técnicas de animación 3D	OEI-ES			4	
	Tecnologías interactivas	OEI-ES			4	
Historia del diseño gráfico	Realidades extendidas	OEI-ES			4	
	Cultura visual: teoría e historia de la imagen y de la comunicación	OE			4	
Proyectos de diseño gráfico	Proyectos. Identidades y marcas	OEI-ES	4			
	Proyectos. Editorial contemporánea y gráfica espacial	OEI-ES		6		
	Proyectos. Narrativas audiovisuales	OEI-ES		6		
	Proyectos. Entornos digitales	OEI-ES			6	
	Proyectos. Entornos híbridos y realidades extendidas	OEI-ES			6	
	Proyectos. Crítica, experimentación e investigación	OEI-ES				6
	Dirección de arte	OEI-ES		4		
	Proyecto con empresa	OE			4	
Gestión del diseño gráfico	Metodologías de investigación en diseño	OE				4
	Emprendimiento en las industrias creativas	OE				4
Cultura del diseño gráfico	Imaginarios colectivos: semiótica y sociología de la comunicación	OE				4
Lenguajes y técnicas de expresión	Ilustración	OE		4		
	Escritura e imagen	OE		4		
	Análisis y visualización de datos	OE			4	
	Narrativas transmedia	OE			4	
Optativas		OPT		4	4	16
Prácticas tuteladas						12
Trabajo Fin de Grado						14
Total créditos ECTS			60	60	60	60

Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OEI-ES, Obligatoria de Especialidad de Itinerario en español.



La autenticidad de este documento se puede comprobar en
https://gestion.comunidad.madrid/csv
mediante el siguiente código seguro de verificación: 1239481870465373364601

Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad: **Diseño Gráfico** / Itinerario: **Graphic Design and Visual Communication**

Materia	Asignatura	Carácter Asignatura	ECTS 1 curso	ECTS 2 curso	ECTS 3 curso	ECTS 4 curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Representación	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB		4		
	Técnicas de expresión y comunicación	FB		4		
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB			4	
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Tipografía	Tipografía	OE	4			
	Tipografía avanzada	OE		4		
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Advanced Digital Technology	OEI-EN	4			
	Producción para artes gráficas	OE		4		
	Audiovisual Technology: Creation and Postproduction	OEI-EN		4		
	2D Animation Techniques	OEI-EN		4		
	Visual Programming and Digital Art	OEI-EN			4	
	Web Usability and UX/UI Design	OEI-EN			4	
	3D Animation Techniques	OEI-EN			4	
	Interactive Technologies	OEI-EN			4	
Historia del diseño gráfico	Extended Realities	OEI-EN			4	
	Cultura visual: teoría e historia de la imagen y de la comunicación	OE			4	
Proyectos de diseño gráfico	Projects. Identities and Brands	OEI-EN	4			
	Projects. Contemporary Editorial and Spatial Graphics	OEI		6		
	Projects. Audiovisual Narratives	OEI-EN		6		
	Projects. Digital Environments	OEI-EN			6	
	Projects. Hybrid Environments and Extended Realities	OEI-EN			6	
	Projects. Critique, Experimentation and Research	OEI-EN				6
	Art Direction	OEI-EN		4		
	Proyecto con empresa	OE			4	
Gestión del diseño gráfico	Metodologías de investigación en diseño	OE				4
	Emprendimiento en las industrias creativas	OE				4
Cultura del diseño gráfico	Imaginarios colectivos: semiótica y sociología de la comunicación	OE				4
Lenguajes y técnicas de expresión	Ilustración	OE		4		
	Escritura e imagen	OE		4		
	Análisis y visualización de datos	OE			4	
	Narrativas transmedia	OE			4	
Optativas		OPT		4	4	16
Prácticas tuteladas						12
Trabajo Fin de Grado						14
Total créditos ECTS			60	60	60	60

Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OEI-EN, Obligatoria de Especialidad de Itinerario en inglés.



La autenticidad de este documento se puede comprobar en
<https://gestion.comunidad.madrid/csv>
mediante el siguiente código seguro de verificación: **1239481870465373364601**

Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Especialidad: **Diseño de Moda** / Itinerario: **Estilismo y comunicación**

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1º curso	ECTS 2º curso	ECTS 3º curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Análisis	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB		4		
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB			4	
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda	Nuevos materiales	OE		4		
	Modelado digital	OE		4		
	Bordado y punto	OE		4		
Patronaje y confección	Introducción al patronaje	OE	4			
	Patronaje industrial	OE		4		
	Patronaje industrial. Confección	OE		4		
	Técnicas de confección. Historia	OE	4			
Historia del diseño de moda	Historia de la moda	OE		4		
	Contexto, cultura y diseño	OE				4
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Proyecto. Reciclaje y deconstrucción	OE	4			
	Proyecto. Diseño y marca	OE		6		
	Proyecto. Moda y tecnología	OE		6		
	Proyecto. Hibridación. Estilismo y comunicación	OE-EC			6	
	Proyecto colaborativo empresa. Estilismo y comunicación	OE-EC			6	
	Proyecto. Residuo cero. Estilismo y comunicación	OE-EC			4	
Estilismo	Comunicación de moda	OE		4		
	Estilismo de moda y dirección de arte	OE			4	
	Técnicas de narrativa de moda	OE-EC			4	
	Edición audiovisual	OE-EC			4	
	Fotografía de bodegón y estilo de vida	OE-EC			4	
	Análisis editorial	OE-EC			4	
Gestión del diseño de moda	Identidad Editorial	OE			4	
	Marketing y marca	OE-EC			4	
	Gestión de moda circular	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Ilustración de moda	OE		4		
	Modelado sobre maniquí	OE		4		
	Optativas	OPT-EC			4	4
	Optativas	OPT				22
Prácticas tuteladas						12
Trabajo fin de Grado						14
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad, OE-EC, Obligatoria del Itinerario de Estilismo y Comunicación.



La autenticidad de este documento se puede comprobar en
<https://gestion.comunidad.madrid/csv>
mediante el siguiente código seguro de verificación: **1239481870465373364601**

Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Especialidad: **Diseño de Moda** / Itinerario: **Prêt-à-porter**

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1º curso	ECTS 2º curso	ECTS 3º curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Análisis	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB		4		
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB			4	
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda	Nuevos materiales	OE		4		
	Modelado digital	OE		4		
	Bordado y punto	OE		4		
	Estampación digital	OE-PAP			4	
	Manipulación textil	OE-PAP			4	
Patronaje y confección	Introducción al patronaje	OE	4			
	Patronaje industrial	OE		4		
	Patronaje industrial. Confección	OE		4		
	Patronaje industrial. Escalado	OE-PAP			4	
	Técnicas de confección. Historia	OE	4			
	Técnicas de confección. Procesos	OE-PAP			4	
	Sastrería	OE-PAP			4	
Historia del diseño de moda	Historia de la moda	OE		4		
	Contexto, cultura y diseño	OE				4
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Proyecto. Reciclaje y deconstrucción	OE	4			
	Proyecto. Diseño y marca	OE		6		
	Proyecto. Moda y tecnología	OE		6		
	Proyecto. Hibridación. Prêt-à-porter	OE-PAP			6	
	Proyecto colaborativo empresa. Prêt-à-porter	OE-PAP			6	
	Proyecto. Residuo cero. Prêt-à-porter	OE-PAP			4	
Estilismo	Comunicación de moda	OE		4		
	Estilismo de moda y dirección de arte	OE			4	
Gestión del diseño de moda	Identidad Editorial	OE			4	
	Gestión de moda circular	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Ilustración de moda	OE		4		
	Modelado sobre maniquí	OE		4		
	Optativas	OPT-PAP			4	4
	Optativas	OPT				22
Prácticas tuteladas						12
Trabajo fin de Grado						14
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OE-PAP, obligatoria del itinerario Prêt-à-porter.



La autenticidad de este documento se puede comprobar en
<https://gestion.comunidad.madrid/csv>
mediante el siguiente código seguro de verificación: **1239481870465373364601**

Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tipografía

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual			Materia: TIPOGRAFÍA	
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Tipografía <i>Typography</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD17, 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				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG6, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEG7, Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Escritura y comunicación. - Tecnología tipográfica. Historia y evolución. - La caligrafía. Ortotipografía y legibilidad. Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. Introducción a la caligrafía. Romana, fundacional e itálica. Lettering. Historia de la tipografía y clasificación. Morfología tipográfica. Elementos de la letra, familias tipográficas y tamaño. Cursiva, versalita, minúsculas y mayúsculas. Interlínea y alineación. Composición y jerarquía.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TIPOGRAFÍA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Tipografía Avanzada <i>Advanced Typography</i>		4	Teórico-práctica	OE
	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tipografía

Segundo curso		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD17, 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				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG6, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEG7, Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- 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. - Tipografía en el medio impreso. - Léxico tipográfico. Caligrafía, lettering y tipografía. Construcción, forma y proporciones. Clasificación estilística de los tipos. Espaciado y kerning. Legibilidad y lecturabilidad. Ortotipografía. - Familias tipográficas. Fuentes variables. Interlineado. Partición y justificación. Maquetación. Licencias tipográficas. - Software de creación tipográfico.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Tecnología digital avanzada <i>Advanced Digital Technology</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Aplicaciones y archivos digitales tridimensionales. Tipos de archivo y formatos. - La tecnología como instrumento creativo. - Introducción al espacio digital. Navegación en el espacio 3D. Creación y manipulación de objetos. Configuración del entorno de trabajo y organización de proyectos. Técnicas de modelado de superficies duras. Modelado orgánico y esculpido básico. Uso de modificadores. Creación de materiales. Texturizado UV: despliegue y mapeo. Uso de texturas procedurales y mezcla de nodos. Iluminación y tipos de luces. Uso de HDRIs y técnicas de iluminación avanzada. Configuración de cámaras: enfoque y profundidad de campo. Configuración de motores de renderizado. Renderizado de imágenes estáticas con calidad optimizada. - Postproducción básica. Conceptualización y diseño de una escena 3D completa. Aplicación de modelado, texturizado, iluminación y renderizado. Implementación de 3D en diseño gráfico.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Advanced Digital Technology <i>Tecnología digital avanzada</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
First year	1st or 2nd semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication.. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Digital Technology: Networks and Communications. Digital Imaging. Electronic Editing and Publishing. Usability and Accessibility. Multimedia Communication. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Three-Dimensional Digital Applications and Files. File Types and Formats. - Technology as a Creative Tool. - Introduction to the Digital Space. Navigation in 3D Space. Creation and Manipulation of Objects. Workspace Configuration and Project Organization. Hard Surface Modeling Techniques. Organic Modeling and Basic Sculpting. Use of Modifiers. Material Creation. UV Texturing: Unwrapping and Mapping. Use of Procedural Textures and Node Mixing. Lighting and Light Types. Use of HDRIs and Advanced Lighting Techniques. Camera Configuration: Focus and Depth of Field. Render Engine Configuration. Rendering of Static Images with Optimized Quality. - Basic Postproduction. Conceptualization and Design of a Complete 3D Scene. Application of Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering. Implementation of 3D in Graphic Design.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication	
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual	Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO
ASIGNATURA	



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Producción para artes gráficas <i>Production for Graphic Arts</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Reproducción e impresión. - Preimpresión y tratamiento de imágenes. - Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Conceptos básicos de artes gráficas y estampación. Materiales, herramientas y maquinaria específica. - Diseño sostenible y prácticas responsables en la producción gráfica. - Tipologías de Producción Gráfica. Diferentes sistemas de impresión: Offset, digital, flexografía y huecograbado. - Introducción a técnicas de estampación: linografía, punta seca y serigrafía. - Comparativa de métodos tradicionales y digitales. Relación entre técnicas gráficas y aplicaciones en diseño contemporáneo. - Técnicas de Preimpresión y Color. Fundamentos de preimpresión: resolución, formatos y archivos normativos. Gestión del color: calibración de monitores e impresoras, perfiles ICC. Tratamiento de imágenes digitales y técnicas de arte final. Creación de artes finales y flujos de trabajo optimizados. - Acabados, barnizados, laminados, cortes y plegados. - Encuadernación artesanal e industrial. - Packaging como extensión del diseño gráfico. - Preparación y presentación de proyectos gráficos. Uso combinado de técnicas tradicionales y digitales. Gestión de Proyectos Gráficos. Elaboración de fichas técnicas y presupuestos. Relación con proveedores y selección de materiales. Planificación de tiempos y recursos para proyectos gráficos. Coordinación de equipos en procesos de producción.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Tecnología audiovisual: creación y postproducción <i>Audiovisual Technology: Creation and Postproduction</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- La fotografía: técnicas y procesos. - Técnicas audiovisuales: producción y edición. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción al Diseño y Tecnología Audiovisual. Historia y evolución del diseño audiovisual. - Terminología esencial: planos, secuencias, escaletas, entre otros. - Equipo humano y artístico en producciones audiovisuales. - Narrativa y Lenguaje Audiovisual. Fundamentos de narrativa: argumento, guion y estructura narrativa. - Introducción al plató audiovisual y sus elementos básicos. Técnicas de Captura y Composición Visual. Cámaras, equipos y manejo técnico. Técnicas de iluminación: luz natural y artificial, esquemas lumínicos para estudio y exteriores. Creación de escenas con luz continua, geles y otros recursos visuales. - Relación entre imágenes sonoras, música y narrativa visual. - Postproducción y Edición. Introducción a software de edición y composición audiovisual. Flujo de trabajo en edición: técnicas de retoque y procesamiento de imágenes. Conceptos de HDR, focus stacking y efectos creativos en postproducción.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Audiovisual Technology: Creation and Postproduction <i>Tecnología audiovisual: creación y postproducción</i>		4	Theoretical- practical	OEI-EN
Second year	3rd or 4th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Photography: Techniques and Processes. - Audiovisual Techniques: Production and Editing. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Introduction to Design and Audiovisual Technology. History and Evolution of Audiovisual Design. - Essential Terminology: shots, sequences, outlines, among others. - Human and Artistic Teams in Audiovisual Productions. - Narrative and Audiovisual Language. Narrative Fundamentals: plot, script, and narrative structure. - Introduction to the Audiovisual Set and Its Basic Elements. Capture and Visual Composition Techniques. Cameras, equipment, and technical handling. Lighting Techniques: natural and artificial light, lighting schemes for studio and outdoor settings. Scene creation with continuous light, gels, and other visual resources. - Relationship between sound images, music, and visual narrative. - Postproduction and Editing. Introduction to audiovisual editing and composition software. Editing workflow: retouching and image processing techniques. Concepts of HDR, focus stacking, and creative effects in postproduction.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual				
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Técnicas de animación 2D <i>2D Animation Techniques</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Técnicas de animación. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Historia y fundamentos de la animación 2D. - Introducción a los motion graphics y su relevancia en el diseño gráfico contemporáneo. Flujos de trabajo: espacio de trabajo, composición, animación y previsualización. Conceptos básicos: keyframes, interpolación y motion blur. Uso del editor de gráficos y expresiones (loops y automatizaciones). Aplicación de los principios clásicos de animación (squash & stretch, anticipación, etc.) en proyectos de motion graphics. Creación de elementos gráficos: ilustraciones, formas y tipografías animadas. Máscaras, capas de ajuste y modos de fusión. Trabajo con cámaras virtuales. Aplicación de efectos: corrección de color, distorsión, desenfoque y simulaciones. Introducción al tracking y estabilización de video. Sincronización de animaciones con efectos de sonido y música. - Desarrollo de un proyecto completo de motion graphics, aplicando técnicas de diseño, animación y postproducción.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
2D Animation Techniques <i>Técnicas de animación 2D</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
Second year	3rd or 4th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Animation Techniques. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - History and Fundamentals of 2D Animation. - Introduction to Motion Graphics and Their Relevance in Contemporary Graphic Design. Workflows: workspace, composition, animation, and preview. Basic Concepts: keyframes, interpolation, and motion blur. Use of the graph editor and expressions (loops and automation). Application of classical animation principles (squash & stretch, anticipation, etc.) in motion graphics projects. Creation of graphic elements: illustrations, shapes, and animated typography. Masks, adjustment layers, and blending modes. Working with virtual cameras. Application of effects: color correction, distortion, blur, and simulations. Introduction to tracking and video stabilization. Synchronization of animations with sound effects and music. - Development of a complete motion graphics project, applying design, animation, and postproduction techniques.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Programación visual y arte digital <i>Visual Programming and Digital Art</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. - Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. - Comunicación multimedia. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Conceptos básicos de programación: qué es un algoritmo, estructura de un programa y flujo de control. Introducción a variables, operadores y tipos de datos. Introducción a lenguajes de programación web básicos: HTML, CSS y JavaScript. Principios básicos de dibujo generativo: sistema de coordenadas, formas geométricas, colores y conceptos iniciales de programación creativa. Exploración de herramientas clave: introducción a p5.js. Estructura básica de un programa: funciones, parámetros y sintaxis. Uso de variables, operadores y condicionales en el diseño generativo. Bucles (for y while) y su aplicación en patrones gráficos. Conceptos de aleatoriedad y repetición en diseño gráfico interactivo. Eventos interactivos: entradas de teclado y mouse. Uso de funciones como `setup()` y `draw()` en p5.js para crear animaciones continuas. Transformaciones básicas: traslación, rotación y escalado. Creación de patrones visuales mediante programación. Uso de librerías para manipulación avanzada de gráficos. - Diseño y animación de tipografías interactivas.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Visual Programming and Digital Art <i>Programación visual y arte digital</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Digital Technology: Networks and Communications. - Digital Imaging. Electronic Editing and Publishing. Usability and Accessibility. - Multimedia Communication. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Basic Programming Concepts: what an algorithm is, program structure, and control flow. Introduction to variables, operators, and data types. Introduction to basic web programming languages: HTML, CSS, and JavaScript. Basic principles of generative drawing: coordinate systems, geometric shapes, colors, and initial concepts of creative programming. Exploration of key tools: introduction to p5.js. Basic structure of a program: functions, parameters, and syntax. Use of variables, operators, and conditionals in generative design. Loops (for and while) and their application in graphic patterns. Concepts of randomness and repetition in interactive graphic design. Interactive events: keyboard and mouse inputs. Use of functions like `setup()` and `draw()` in p5.js to create continuous animations. Basic transformations: translation, rotation, and scaling. Creation of visual patterns through programming. Use of libraries for advanced graphic manipulation. - Design and animation of interactive typography.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Usabilidad web y diseño UX/UI <i>Web Usability and UX/UI Design</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. - Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción al diseño UX (Experiencia de Usuario) y UI (Interfaz de Usuario). Principios fundamentales de la usabilidad: eficiencia, eficacia y satisfacción del usuario. Arquitectura de la Información: organización y jerarquización del contenido digital. - Creación de mapas de sitio y diagramas de flujo. Prototipado y wireframing. Herramientas para prototipado. Creación de mockups interactivos para testing inicial. Diseño de interfaz (UI). - Principios de diseño visual aplicados a interfaces: jerarquía, tipografía y color. Diseño responsivo: adaptabilidad a distintos dispositivos y resoluciones. Sistemas de diseño y bibliotecas de componentes reutilizables. - Aplicación de guías de estilo y branding en entornos digitales. - Fundamentos de accesibilidad: normativa (WCAG) y buenas prácticas. Métodos de evaluación UX: tests de usabilidad, encuestas y entrevistas. - Herramientas para análisis de datos: mapas de calor, grabaciones de sesiones, métricas clave.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Web Usability and UX/UI Design <i>Usabilidad web y diseño UX/UI</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Digital Technology: Networks and Communications. - Digital Imaging. Electronic Editing and Publishing. Usability and Accessibility. Multimedia Communication. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Introduction to UX (User Experience) and UI (User Interface) Design. Fundamental principles of usability: efficiency, effectiveness, and user satisfaction. Information Architecture: organization and hierarchy of digital content. - Creation of sitemaps and flowcharts. Prototyping and Wireframing. Tools for prototyping. Creation of interactive mockups for initial testing. UI Design. - Visual design principles applied to interfaces: hierarchy, typography, and color. Responsive design: adaptability to different devices and resolutions. Design systems and reusable component libraries. - Application of style guides and branding in digital environments. - Accessibility fundamentals: standards (WCAG) and best practices. UX Evaluation Methods: usability tests, surveys, and interviews. - Tools for data analysis: heatmaps, session recordings, and key metrics.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Técnicas de animación 3D <i>3D Animation Techniques</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Técnicas de animación. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Historia y evolución de la animación 3D. - Introducción al software de animación: interfaz, flujo de trabajo y configuración básica. - Importancia del diseño 3D en contextos como publicidad, videojuegos y gráfica aplicada a espacios. - Uso de keyframes para animar objetos, luces y cámaras. Introducción al rigging y animación de esqueletos para personajes. Control avanzado del movimiento mediante curvas y gráficos. Simulación de dinámicas físicas: partículas, fluidos y tejidos. Renderizado: configuración y optimización de escenas. - Postproducción de animaciones. - Diseño y producción de una escena animada completa, desde el modelado hasta el renderizado final.				

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Graphic Design and Visual Communication			
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO	
SUBJECT			
Subject Title	ECTS	Character	Type



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

3D Animation Techniques <i>Técnicas de animación 3D</i>		4	Theoretical- practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Animation Techniques. Research and Experimentation - Methods Specific to the Field. - History and Evolution of 3D Animation. - Introduction to Animation Software: interface, workflow, and basic setup. Importance of 3D design in contexts such as advertising, video games, and graphics applied to spaces. Use of keyframes to animate objects, lights, and cameras. Introduction to rigging and character skeleton animation. Advanced motion control using curves and graphs. Simulation of physical dynamics: particles, fluids, and fabrics. Rendering: scene configuration and optimization. - Postproduction of animations. - Design and production of a complete animated scene, from modeling to final rendering.				

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Tecnologías Interactivas <i>Interactive Technologies</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				



- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
<i>Competencias generales</i>
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción a las Tecnologías Interactivas. Definición y contexto de las tecnologías interactivas en el diseño gráfico. Exploración de herramientas clave para entornos híbridos: Arduino y TouchDesigner. Conceptos básicos de interacción física y digital. Uso de sensores (luz, movimiento, proximidad) y actuadores (LEDs, motores) para generar respuestas interactivas. - Programación básica de Arduino para controlar hardware interactivo. - Introducción a TouchDesigner para crear gráficos y visualizaciones en tiempo real. - Diseño y desarrollo de instalaciones que integren hardware y software. Técnicas de mapeo de proyección y sincronización de gráficos con eventos físicos. - Principios del diseño de experiencias interactivas: narrativa, accesibilidad y usabilidad. Integración de sonido, luz y movimiento en proyectos inmersivos. Planificación y gestión de proyectos interactivos. Optimización de hardware y software para instalaciones duraderas y eficientes.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Interactive Technologies <i>Tecnologías Interactivas</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				



<i>General Competencies</i>
- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.
<i>Specific Competencies</i>
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.
CONTENTS DESCRIPTOR
- Digital Technology: Networks and Communications. Digital Imaging. Electronic Editing and Publishing. Usability and Accessibility. Multimedia Communication. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Introduction to Interactive Technologies. Definition and context of interactive technologies in graphic design. Exploration of key tools for hybrid environments: Arduino and TouchDesigner. Basic concepts of physical and digital interaction. Use of sensors (light, motion, proximity) and actuators (LEDs, motors) to generate interactive responses. - Basic Arduino programming for controlling interactive hardware. - Introduction to TouchDesigner for creating real-time graphics and visualizations. - Design and development of installations that integrate hardware and software. Projection mapping techniques and synchronization of graphics with physical events. - Principles of interactive experience design: narrative, accessibility, and usability. Integration of sound, light, and movement in immersive projects. Planning and management of interactive projects. Optimization of hardware and software for durable and efficient installations.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Realidades Extendidas <i>Extended Realities</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto." - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - CEG12, Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción a las realidades extendidas. Definición y diferencias entre realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y realidad mixta (MR). Revisión de hardware y dispositivos, visores, cámaras, sensores y controladores. Coordenadas espaciales, sistemas de navegación y renderizado en tiempo real. - Formatos y estándares de contenido inmersivo. Optimización de recursos gráficos y modelos 3D. - Producción técnica en realidad virtual (VR): creación de entornos 3D inmersivos; implementación de sistemas de navegación y controladores para interacción; integración de texturas, iluminación y sonidos en entornos VR; exportación y prueba de experiencias en visores. - Producción técnica en realidad aumentada (AR): configuración de proyectos AR; uso de marcadores y seguimiento de imágenes, objetos y planos; integración de elementos 2D/3D en entornos físicos; optimización de experiencias AR para dispositivos móviles y wearables. - Producción técnica en realidad mixta (MR): diseño e implementación de interfaces avanzadas que integren lo físico y lo digital; uso de dispositivos para experiencias MR; desarrollo de interacción compleja; manipulación de objetos virtuales y reconocimiento de entornos físicos

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: TECHNOLOGY APPLIED TO GRAPHIC DESIGN / TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Extended Realities <i>Realidades Extendidas</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. CTD4, Use information and communication technologies efficiently.				
<i>General Competencies</i>				



- CGD2, Master the languages and expressive resources of representation and communication. - CGD4, Have a scientific view on the perception and behaviour of form, matter, space, movement and colour. - CGD10, Be able to adapt to changes and industrial technological evolution. - CGD20, Understand the behaviour of the elements involved in the communication process, master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.
<i>Specific Competencies</i>
- CEG2, Master the formal resources of expression and visual communication. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication. - CEG12, Master digital technology for processing images, texts, and sounds.
CONTENTS DESCRIPTOR
- Digital Technology: Networks and Communications. Digital Imaging. Electronic Editing and Publishing. Usability and Accessibility. Multimedia Communication. - Research and Experimentation Methods Specific to the Field. - Introduction to Extended Realities. Definition and differences between Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and Mixed Reality (MR). Review of hardware and devices: headsets, cameras, sensors, and controllers. Spatial coordinates, navigation systems, and real-time rendering. - Formats and standards for immersive content. Optimization of graphic resources and 3D models. - Technical production in Virtual Reality (VR): creation of immersive 3D environments; implementation of navigation systems and controllers for interaction; integration of textures, lighting, and sounds in VR environments; export and testing of experiences in headsets. - Technical production in Augmented Reality (AR): configuration of AR projects; use of markers and tracking for images, objects, and planes; integration of 2D/3D elements in physical environments; optimization of AR experiences for mobile devices and wearables. - Technical production in Mixed Reality (MR): design and implementation of advanced interfaces that integrate physical and digital elements; use of devices for MR experiences; development of complex interaction; manipulation of virtual objects and recognition of physical environments.



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Cultura visual: teoría e historia de la imagen y de la comunicación <i>Visual Culture: Theory and History of Image and Communication</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables				
Competencias generales				
- CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.				
Competencias específicas				
- CEG6, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEG13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. - Diseñadores y tendencias. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Definición de cultura visual y su relación con el diseño gráfico. Orígenes de la comunicación visual. de la escritura y la pintura a los sistemas gráficos contemporáneos. - El impacto de las revoluciones tecnológicas (imprenta, fotografía, cine) en la comunicación visual. - Análisis de movimientos artísticos y culturales. Vanguardias, modernismo, posmodernismo y sus implicaciones en la percepción visual. Imagen y poder. propaganda, diseño de carteles y comunicación de masas. - Función simbólica, narrativa y estética de las imágenes en diferentes contextos históricos. - La influencia de los medios de comunicación en la construcción del imaginario colectivo. - Diseño y contextos culturales. Relación entre diseño gráfico y los cambios sociales, políticos y económicos. Métodos de análisis histórico y cultural de las imágenes. Herramientas para investigar la evolución y la influencia del diseño gráfico en diferentes periodos. - Diseño especulativo como enfoque contemporáneo para reflexionar sobre la imagen y la comunicación.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Identidades y marcas <i>Projects. Identities and Brands</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG7, Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. - Metodología e investigación. - Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - El trabajo en equipo. - Técnicas para la visualización de ideas. - Identidad corporativa y de producto. - La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño publicitario. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. - Definición y componentes básicos de una identidad visual. Relación entre marca, identidad y público				



objetivo. Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y medioambiental de los proyectos.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication			Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Identities and Brands <i>Proyectos. Identidades y marcas</i>		4	Theoretical-practical	OEI-EN
First year	1st or 2nd semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently. - CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance. - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD9, Integrate appropriately into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts. - CTD10, Lead and manage work groups. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce. - CGD7, Organise, lead and/or coordinate work teams and know how to adapt to multidisciplinary teams. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs. - CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language. - CEG4, Master the procedures for creating communicative codes. - CEG7, Determine and, if necessary, create typographic solutions appropriate to the project's objectives. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Definition and Execution of Projects. - Methodology and Research. - Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. - Teamwork. - Techniques for Visualizing Ideas. - Corporate and Product Identity. Graphics and Graphic Information Processing. Advertising Design. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. Definition and basic components of a visual identity. Relationship between brand, identity, and target audience. Sustainability and accessibility in design projects. Evaluation of the social and environmental impact of				



projects.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Editorial contemporánea y gráfica espacial <i>Projects. Contemporary Editorial and Spatial Graphics</i>		6	Teórico-práctica	OEI-ES
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG7, Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. - Envase y embalaje. - La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. - Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. - Diseño editorial. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. - Desarrollo de prototipos físicos y digitales. - Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y ambiental de los proyectos.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Contemporary Editorial and Spatial Graphics <i>Proyectos. Editorial contemporánea y gráfica espacial</i>		6	Theoretical-practical	OEI-EN
Second year	3rd or 4th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		180	60%	108
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
Transversal Competencies				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently.CTD6, Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
General Competencies				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue. - CGD16, Be able to find environmentally sustainable solutions. - CGD18, Optimise the use of the resources necessary to achieve the planned objectives.				
Specific Competencies				
- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs. - CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language. - CEG4, Master the procedures for creating communicative codes. - CEG7, Determine and, if necessary, create typographic solutions appropriate to the project's objectives.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Definition and Execution of Projects. Methodology and Research. Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. Techniques for Visualizing Ideas. - Packaging and Wrapping. - Graphics and Graphic Information Processing. - Graphics and Communications Applied to Space. Signage. - Editorial Design. - Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. Development of physical and digital prototypes. - Sustainability and accessibility in design projects. Evaluation of the social and environmental impact of projects.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Narrativas audiovisuales <i>Projects. Audiovisual Narratives</i>		6	Teórico-práctica	OEI-ES
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. - Diseño publicitario. - El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. Conceptos básicos de narrativa visual y sonora. Metodología para el desarrollo de proyectos narrativos: guionización, conceptualización y storyboard. Producción audiovisual responsable: optimización de recursos y formatos sostenibles. - Principios de accesibilidad en narrativas audiovisuales. Subtitulado y diseño para audiencias inclusivas. Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y medioambiental de los proyectos.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Audiovisual Narratives <i>Proyectos. Narrativas audiovisuales</i>		6	Theoretical- practical	OEI-EN
Second year	3rd or 4th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		180	60%	108
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently. - CTD5, Understand and use at least one foreign language in the scope of the professional development. - CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance. - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD9, Integrate appropriately into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts. - CTD10, Lead and manage work groups. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce. - CGD7, Organise, lead and/or coordinate work teams and know how to adapt to multidisciplinary teams. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs. - CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language. - CEG4, Master the procedures for creating communicative codes. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Definition and Execution of Projects. Methodology and Research. Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. Teamwork. Techniques for Visualizing Ideas. Graphics and Graphic Information Processing. - Advertising Design. - Audiovisual Graphic Design. Preproduction, Production, and Postproduction of Motion Image Projects. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. Basic concepts of visual and sound narrative. Methodology for developing narrative projects: scripting, conceptualization, and storyboarding. Responsible audiovisual production: optimization of resources and sustainable formats. - Principles of accessibility in audiovisual narratives: subtitling and design for inclusive audiences. Sustainability and accessibility in design projects. Evaluation of the social and environmental impact of projects.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Entornos digitales <i>Projects. Digital Environments</i>		6	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. - Metodología e investigación. - Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - Técnicas para la visualización de ideas. - La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. - Diseño publicitario. - 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. Métodos de investigación en el diseño. Conceptos fundamentales de diseño digital: experiencia de usuario (UX) e interfaz de usuario (UI). - Metodología para proyectos digitales: investigación, conceptualización y prototipado. Creación de wireframes y mockups para interfaces digitales. Principios de diseño responsivo y adaptación a diferentes dispositivos. Interacción y microinteracciones en entornos digitales. Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y medioambiental de los proyectos.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Digital Environments <i>Proyectos. Entornos digitales</i>		6	Theoretical-practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		180	60%	108
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently. - CTD5, Understand and use at least one foreign language in the scope of the professional development. - CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance. - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity.. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerceio. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD18, Optimise the use of the resources necessary to achieve the planned objectives.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs. - CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language. - CEG4, Master the procedures for creating communicative codes. - CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. - CEG11, Master the technological resources of visual communication.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Definition and Execution of Projects. - Methodology and Research. - Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. - Teamwork. - Techniques for Visualizing Ideas. - Graphics and Graphic Information Processing. - Advertising Design. - Interactive Design. Interaction Systems. Content Management. Graphic Representation of Information. Usability and Accessibility. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. Fundamental concepts of digital design: user experience (UX) and user interface (UI). - Methodology for digital projects: research, conceptualization, and prototyping. Creation of wireframes and mockups for digital interfaces. Principles of responsive design and adaptation to different devices. - Interaction and microinteractions in digital environments. Sustainability and accessibility in design projects. - Evaluation of the social and environmental impact of projects.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Entornos híbridos y realidades extendidas <i>Projects. Hybrid Environments and Extended Realities</i>		6	Teórico-práctica	OEI-ES
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. - CEG11, Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. - Metodología e investigación. - Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - El trabajo en equipo. - Técnicas para la visualización de ideas. - La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. - El diseño gráfico audiovisual. - 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. Métodos de investigación en el diseño. Investigación, conceptualización y prototipado de experiencias inmersivas. - Principios de interacción y diseño inmersivo.				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

- Dirección creativa de proyectos híbridos y realidades extendidas. Diseño de sistemas híbridos. Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y medioambiental de los proyectos.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Hybrid Environments and Extended Realities <i>Proyectos. Entornos híbridos y realidades extendidas</i>		6	Theoretical- practical	OEI-EN
Third year	5th or 6th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		180	60%	108
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently. - CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance. - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD9, Integrate appropriately into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts. - CTD10, Lead and manage work groups. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce. - CGD7, Organise, lead and/or coordinate work teams and know how to adapt to multidisciplinary teams. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue.				
<i>Specific Competencies</i>				
CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs. CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language. CEG4, Master the procedures for creating communicative codes. CEG8, Understand the channels that support visual communication and use them according to the communication objectives of the project. CEG11, Master the technological resources of visual communication.				
CONTENTS DESCRIPTOR				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

- Definition and Execution of Projects.
- Methodology and Research.
- Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality.
- Teamwork.
- Techniques for Visualizing Ideas.
- Graphics and Graphic Information Processing.
- Audiovisual Graphic Design.
- Interactive Design. Interaction Systems. Content Management.
- Graphic Representation of Information. Usability and Accessibility. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. Research, conceptualization, and prototyping of immersive experiences. Principles of interaction and immersive design.
- Creative direction for hybrid projects and extended realities. Design of hybrid systems. Sustainability and accessibility in design projects. Evaluation of the social and environmental impact of projects.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyectos. Crítica, experimentación e investigación <i>Projects. Critique, Experimentation and Research</i>		6	Teórico-práctica	OEI-ES
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental - CTD17, 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				
<i>Competencias generales</i>				



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.
<i>Competencias específicas</i>
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG6, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. - El proceso proyectual como investigación. Definición de diseño crítico y diseño especulativo. Rol del diseño como herramienta de reflexión e investigación. Investigación basada en la práctica: procesos iterativos y reflexivos. Exploración de nuevas técnicas y materiales. Aplicación de enfoques disruptivos y no convencionales. Creación de prototipos que cuestionen normas y valores establecidos. Sostenibilidad y accesibilidad en proyectos de diseño. Evaluación del impacto social y medioambiental de los proyectos.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Projects. Critique, Experimentation and Research <i>Proyectos. Crítica, experimentación e investigación</i>		6	Theoretical-practical	OEI-EN
Fourth year	7th or 8th semester	Total hours	Presence	Teaching hours
		180	60%	108
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				



- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner.
- CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately.
- CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out.
- CTD4, Use information and communication technologies efficiently.
- CTD5, Understand and use at least one foreign language in the scope of the professional development.
- CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance.
- CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork.
- CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments.
- CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity.
- CTD12, Adapt, under competitive conditions, to cultural, social and artistic changes and advances in the professional field and select the appropriate channels of continuous education.
- CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity.
- CTD14, Master research methodology in generating projects, ideas and viable solutions.
- CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.
- CTD16, Use the available means and resources responsibly towards the cultural and environmental heritage.
- CTD17, Contribute with their professional activity to raising social awareness of the importance of cultural heritage, its impact in different areas and its ability to generate significant values..

General Competencies

- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions..
- CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce.
- CGD8, Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.
- CGD9, Investigate the intangible and symbolic aspects that affect quality.
- CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue.
- CGD14, Value the dimension of design as a factor for equality and social inclusion, and as a transmitter of cultural values.
- CGD17, Propose, evaluate and develop appropriate learning strategies to achieve personal and professional objectives.
- CGD19, Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.
- CGD21, Master research methodology.

Specific Competencies

- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs.
- CEG3, Understand and utilize the meaningful capacity of graphic language.
- CEG4, Master the procedures for creating communicative codes.
- CEG6, Interrelate formal and symbolic languages with specific functionality.

CONTENTS DESCRIPTOR

- Definition and Execution of Projects. Methodology and Research. Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. Techniques for Visualizing Ideas. Graphics and Graphic Information Processing. Graphic Representation of Information. Development of Integrated Interdisciplinary Projects. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design.
- The Design Process as Research. Definition of critical design and speculative design. The role of design as a tool for reflection and investigation. Practice-based research: iterative and reflective processes. Exploration of new techniques and materials. Application of disruptive and unconventional approaches. Creation of prototypes that challenge established norms and values. Sustainability and accessibility in design projects. Evaluation of the social and environmental impact of projects.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación

Especialidad: DISEÑO GRÁFICO
Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual

Materia: **PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO**

ASIGNATURA

Denominación de la asignatura	ECTS	Carácter	Tipo
-------------------------------	------	----------	------



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Dirección de arte <i>Art Direction</i>		4	Teórico-práctica	OEI-ES
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD6, Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. - Definición y roles en proyectos creativos. Evolución histórica de la dirección de arte en diseño, cine, publicidad y medios audiovisuales. El papel de la dirección de arte como mediación entre conceptos creativos y su materialización visual. - Tendencias contemporáneas: influencia del diseño digital y las nuevas tecnologías. Sostenibilidad y ética en la dirección de arte contemporánea. - Dirección de Arte en Diferentes Medios. El papel del director de arte en proyectos colaborativos interdisciplinarios.				

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Graphic Design and Visual Communication		Materia: GRAPHIC DESIGN PROJECTS / <i>PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO</i>		
SUBJECT				
Subject Title		ECTS	Character	Type
Art Direction <i>Dirección de arte</i>		4	Theoretical- practical	OEI-EN
	3rd or 4th semester	Total hours	Presence	Teaching hours



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Second year		120	60%	72
COMPETENCES THAT THE STUDENT ACQUIRES				
<i>Transversal Competencies</i>				
- CTD1, Organise and plan work in an efficient and motivating manner. - CTD2, Collect significant information, analyse it, synthesise it and manage it appropriately. - CTD3, Solve problems and make decisions in line with the objectives of the work that is carried out. - CTD4, Use information and communication technologies efficiently. - CTD6, Perform self-criticism towards one's own professional and interpersonal performance. - CTD7, Use communication skills and constructive criticism in teamwork. - CTD8, Reasonably and critically develop ideas and arguments. - CTD9, Integrate appropriately into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts. - CTD10, Lead and manage work groups. - CTD11, Develop in work practice a professional ethic based on aesthetic, environmental and diversity appreciation and sensitivity.. - CTD13, Seek excellence and quality in their professional activity. - CTD15, Work autonomously and value the importance of initiative and entrepreneurial spirit in professional practice.				
<i>General Competencies</i>				
- CGD1, Conceive, plan and develop design projects according to technical, functional, aesthetic and communicative requirements and conditions. - CGD5, Act as mediators between technology and art, ideas and goals, culture and commerce. - CGD7, Organise, lead and/or coordinate work teams and know how to adapt to multidisciplinary teams. - CGD11, Communicate ideas and projects to clients, provide reasoned arguments, know how to evaluate proposals and channel dialogue.				
<i>Specific Competencies</i>				
- CEG1, Generate, develop, and materialize ideas, concepts, and images for complex communication programs.				
CONTENTS DESCRIPTOR				
- Definition and Execution of Projects. Methodology and Research. Strategy and Decision-Making Criteria, Innovation, and Quality. Techniques for Visualizing Ideas. Development of Integrated Interdisciplinary Projects. Digital Technology for Project Presentation and Communication. Research Methods in Design. - Definition and roles in creative projects. - Historical evolution of art direction in design, film, advertising, and audiovisual media. The role of art direction as a mediator between creative concepts and their visual materialization. - Contemporary trends: influence of digital design and new technologies. Sustainability and ethics in contemporary art direction. - Art Direction in Different Media. The role of the art director in interdisciplinary collaborative projects.				

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto con empresa <i>Industry Project</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72



COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
<i>Competencias transversales</i>			
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental - CTD17, 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			
<i>Competencias generales</i>			
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.			
<i>Competencias específicas</i>			
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG9, Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.			
DESCRIPTOR CONTENIDOS			
- Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Identidad corporativa y de producto. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.			

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación/ Graphic Design and Visual Communication			
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura	ECTS	Carácter	Tipo
Metodologías de investigación en diseño	4	Teórico-práctica	OE



Especialidad de Diseño Gráfico. Materia: Proyectos de diseño gráfico

Research Methodologies in Design				
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional - CTD6, Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables				
Competencias generales				
- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEG9, Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. - CEG10, Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Representación gráfica de la información. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - Definición de diseño crítico y diseño especulativo. Rol del diseño en la generación de conocimiento y producción de sentido. Investigación basada en la práctica: procesos iterativos y reflexivos. - Análisis de tendencias culturales y tecnológicas. Creación de escenarios especulativos y futuros posibles. Uso de diagramas, esquemas y prototipos como herramientas de investigación visual. - Exploración de los límites del diseño como herramienta para plantear preguntas. Métodos para evaluar y reflexionar sobre las decisiones de diseño. - Diseño de futuros.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Emprendimiento en las industrias creativas <i>Entrepreneurship in the Creative Industries</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental - CTD17, 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				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD15, Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEG9, Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. - CEG13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. - CEG14, Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				

- Comunicación y marketing del diseño gráfico.
- Recursos, costes y organización de la actividad profesional.
- El valor del diseño gráfico.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Introducción al emprendimiento en las industrias creativas. Identificación de oportunidades y modelos de negocio creativos. Planificación estratégica para proyectos creativos.
- Elaboración de planes de negocio enfocados a empresas creativas. Introducción a las finanzas aplicadas al sector creativo. presupuestos, flujos de caja y pricing de servicios. Fuentes de financiación para emprendimientos creativos. crowdfunding, inversión y aceleradoras especializadas. Aspectos legales y propiedad intelectual. Contratos, propiedad intelectual y derechos de autor. Estrategias para proteger y monetizar ideas, diseños y marcas. Gestión de equipos y recursos en empresas creativas. Modelos de trabajo colaborativo y metodologías ágiles en el ámbito creativo. Liderazgo y gestión de equipos multidisciplinares.



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Imaginarios colectivos: semiótica y sociología de la comunicación <i>Collective Imaginaries: Semiotics and Sociology of Communication</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables				
Competencias generales				
- CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.				
Competencias específicas				
- CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CEG15, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Diseñadores y tendencias. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Definición y fundamentos de la semiótica y la sociología aplicadas a la comunicación visual. Análisis de la relación entre signos, símbolos y significados en la construcción de mensajes visuales. El papel de los imaginarios colectivos en la percepción y recepción de las imágenes. - Evolución de la publicidad y la comunicación visual antes del new media. La transformación de los medios en la era de la comunicación digital. Análisis de contextos históricos clave para la construcción de mensajes visuales. - Elementos y narrativas de la comunicación visual. Estudio de los elementos de la imagen publicitaria. Análisis de figuras retóricas y metáforas en la construcción de mensajes. Intertextualidad y transtextualidad como herramientas para enriquecer los significados en imágenes y narrativas visuales. Semiótica aplicada al análisis visual. Estructura del texto artístico y semiótica de la cultura. Herramientas de análisis de imaginarios colectivos. Métodos para la descodificación de imágenes y mensajes visuales. Reflexión crítica sobre el impacto de las imágenes en la construcción de los imaginarios colectivos.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Ilustración <i>Illustration</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG1, Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Comunicación multimedia. - Introducción a la ilustración. Definición y propósito de la ilustración en contextos gráficos y editoriales. - Tipos de ilustración: publicitaria, editorial, prensa y narrativa. - Técnicas de observación y análisis visual. Principios básicos de composición, color y forma en ilustración. Análisis de referentes visuales y su aplicación en proyectos creativos. Estudio de los elementos formales de la ilustración: línea, textura, espacio y volumen. - Desarrollo de un lenguaje visual propio y coherente. Aplicación de gramática visual en ilustración publicitaria y editorial. Técnicas de bocetado y prototipado rápido. Creación de imágenes que comuniquen conceptos complejos. - Estrategias narrativas en ilustración. Construcción de historias visuales a través de secuencias e imágenes. Uso de la ilustración como herramienta narrativa en contextos editoriales y de prensa. Aplicación de estrategias narrativas en proyectos gráficos.				

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication			
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN	
Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual			
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura	ECTS	Carácter	Tipo



Escritura e imagen <i>Writing and Image</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. - CEG10, Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Escritura y comunicación. - Imagen digital. - Diseñadores y tendencias. - Métodos de investigación en el diseño. - El proceso proyectual como investigación. - Definición de la relación entre texto e imagen como medios de comunicación visual. Historia de su interacción en contextos culturales y artísticos. Exploración de la complementariedad entre narrativa escrita y visual. - Construcción de historias. Estudio de los cimientos del relato. Estructura narrativa, punto de vista y tono. Desarrollo de personajes, atmósferas, espacio y tiempo. Técnicas para crear narrativas que combinen texto e imagen de forma efectiva. Análisis de imágenes narrativas y su interacción con textos. Figuras retóricas aplicadas al diseño gráfico y la ilustración. Estilos y estructuras narrativas visuales en contextos editoriales y publicitarios. Herramientas creativas en escritura e imagen. Exploración de recursos estilísticos en la escritura creativa. - Técnicas de composición visual para reforzar el impacto narrativo. - Métodos para integrar texto e imagen de manera simbólica y funcional en proyectos gráficos.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication			
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual		Materia: LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura	ECTS	Carácter	Tipo



Análisis y visualización de datos		4	Teórico-práctica	OE
Data Analysis and Visualization				
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación				
Competencias generales				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD20, 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.				
Competencias específicas				
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG5, Establecer estructuras organizativas de la información.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. Historia y evolución de la visualización de datos. Tipologías de infografías y su relevancia en la comunicación visual. - Fundamentos de percepción visual aplicados al diseño de gráficos. Análisis de datos para la visualización. - Recolección y tratamiento de datos reales para proyectos gráficos. Métodos básicos de análisis de datos: categorización, filtros y detección de patrones. Herramientas y técnicas para estructurar datos en función de objetivos comunicativos. Herramientas para la visualización de datos. Introducción al software y plataformas clave. Diseño de visualizaciones efectivas. Principios de diseño gráfico aplicados a la visualización de datos: jerarquía visual, uso del color, tipografía y narrativa. - Creación de gráficos interactivos y animaciones que mejoren la comprensión de los datos. Elementos interactivos en la visualización: filtros, mapas dinámicos y gráficos personalizables. - Aplicaciones avanzadas en visualización.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Diseño Gráfico y Comunicación Visual/ Graphic Design and Visual Communication				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
Itinerario: Diseño gráfico y comunicación visual				
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Narrativas transmedia <i>Transmedia Narratives</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				



- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
<i>Competencias generales</i>
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEG2, Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. - CEG3, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. - CEG4, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - CEG8, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. - CEG10, Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. - Definición de narrativas transmedia y su relevancia en el diseño gráfico y la comunicación contemporánea. - Principios básicos de la transmedialidad: expansión, continuidad y multiplicidad. Contexto histórico y análisis de casos pioneros. Ecosistema de medios y plataformas. Análisis de las características y posibilidades de diferentes medios: cine, televisión, web, redes sociales, videojuegos y experiencias inmersivas. Estrategias de integración de contenidos en múltiples plataformas. Diseño de personajes y mundos narrativos. Creación de personajes y universos coherentes y atractivos. Técnicas de worldbuilding. Desarrollo de líneas argumentales paralelas y expansivas adaptadas a distintos medios. - El rol del usuario como prosumidor (productor y consumidor). Estrategias para fomentar la interacción y la participación activa en las historias transmedia. Incorporación de elementos de gamificación en narrativas. - Exploración de casos prácticos en marketing, publicidad, diseño cultural y social. Reflexión crítica y ética. Impacto en la sociedad contemporánea.



Proyecto Propio- "IED-Madrid" - Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Nuevos materiales <i>New Materials</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
Competencias generales				
- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. - Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Adecuación de los nuevos materiales a los procesos propios del ámbito de la indumentaria y el textil. - Utilización de materias primas tradicionales en la creación de nuevos materiales. - Integración y articulación de los nuevos materiales con otros preexistentes en el campo creativo del diseño. - Las prácticas sostenibles en la generación de nuevos materiales. Las prácticas sostenibles en la aplicación de nuevos materiales.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" - Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Modelado digital <i>Digital Modeling</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD12, 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.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. - Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria. - Tecnología digital aplicada al diseño de moda. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Las nuevas tecnologías aplicadas a la representación 2D. - Las nuevas tecnologías aplicadas a la representación 3D. - Representación espacial. Representación de materiales: superficies y texturas. El objeto en movimiento, simulaciones de usabilidad.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" - Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Bordado y punto <i>Embroidery and Knitting</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y				



medioambiental.
- CTD17, 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.
<i>Competencias generales</i>
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Historia y evolución del bordado artístico y del tejido de punto. - Técnicas tradicionales y su reinterpretación contemporánea. Bordado y punto como formas de expresión artística en el diseño de moda. Tipos de hilos, agujas, bastidores y telas para bordado. Materiales y herramientas para tejido a dos agujas y máquinas de tricot. - Experimentación con materiales no convencionales: plásticos, metales, fibras recicladas, etc. - Puntos básicos y avanzados: punto de cruz, bordado en relieve, bordado con cuentas y lentejuelas. - Aplicación de técnicas mixtas: pintura y bordado, collage textil. Creación de texturas y patrones a través del bordado experimental. - Puntos básicos y patrones: jersey, trenza, calado y texturizado. - Técnicas avanzadas de tejido a dos agujas: formas tridimensionales y combinaciones complejas. Uso de máquinas de tricot para diseños contemporáneos y experimentales. - Exploración de materiales innovadores y sostenibles para bordado y punto. Combinar bordado y tejido en piezas únicas. - Desarrollo de muestras artísticas que reflejen conceptos innovadores. Conceptualización de piezas artísticas o funcionales utilizando bordado y punto. Creación de un moodboard y desarrollo de bocetos técnicos. Producción de muestras y prototipos que combinen técnicas exploradas.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Introducción al patronaje <i>Introduction to Pattern Making</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD12, 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.				
Competencias generales				



- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de patronaje y escalado. - Moulage. - Tecnología digital aplicada al patronaje. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Definición y propósito del patronaje en el diseño de moda. Herramientas y materiales: papel de patronaje, reglas especiales, cinta métrica, entre otros. - Comprensión de las medidas anatómicas y su aplicación al trazado de patrones. - Proporciones básicas y su relación con la estructura del cuerpo humano. - Patrones base. - Modificaciones de patrones base: cortes, pinzas y ampliaciones.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Patronaje industrial <i>Industrial Pattern Making</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD12, 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.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
<i>Competencias específicas</i>				



- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de patronaje y escalado. - Tecnología digital aplicada al patronaje. - Definición y diferencias respecto al patronaje básico y artesanal. Conceptos clave: industrialización, escalado y producción en serie. - Estudio de tallas estándar y análisis de tablas de medidas. Adaptación de medidas para público objetivo. Conceptos y procedimientos. Elaboración de patrones en diferentes tallas para producción masiva. - Técnicas de trazado para reducir desperdicios en corte industrial. Análisis de viabilidad económica en producción.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Patronaje industrial. Confección <i>Industrial Pattern Making. Clothing</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
Competencias generales				
- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
Competencias específicas				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de confección. - Tecnología digital aplicada al patronaje. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Herramientas y equipos básicos: máquinas de coser industriales, planchas y prensas. - Insumos textiles: tipos de telas, forros, entretelas e hilos para producción industrial.				



- Métodos de corte para minimizar desperdicios y optimizar tiempos. Marcado de piezas y organización de lotes para ensamblaje.
- Secuencia y jerarquización de operaciones en confección. Aplicación de costuras estándar (plana, overlock, coverstitch) y su propósito funcional.
- Automatización y uso de maquinaria avanzada en procesos como bordado y costura programada. Software para gestión y monitoreo de producción.
- Desarrollo de una prenda desde la elaboración del patrón hasta la confección final.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Técnicas de confección. Historia <i>Techniques of Manufacture. History</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD17, 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				
- CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.				
Competencias específicas				
- CEM7, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEM13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Moulage. - Técnicas de confección. - Introducción a la Historia de la Indumentaria y sus Técnicas. Conceptos clave: confección artesanal vs. industrial. Importancia de entender la evolución de las técnicas de confección a lo largo de la historia. - Técnicas de Confección en la Antigüedad. Métodos de drapeado y costura manual en civilizaciones antiguas (Egipto, Grecia, Roma). Uso de fibras naturales y tejidos básicos en prendas históricas. - La Edad Media y el Renacimiento: Innovaciones en la Confección. Surgimiento de técnicas de corte estructurado y la confección personalizada. Introducción de elementos como corsetería y prendas superpuestas. - La Revolución Industrial y el Impacto en la Confección. Desarrollo de las primeras máquinas de coser y sus implicaciones en la moda. Transición de técnicas manuales a procesos mecanizados. - Aparición de confecciones prêt-à-porter. Siglo XX: Evolución de las Técnicas y Nuevas Estéticas. Confección en masa vs. alta costura. Innovaciones como los tejidos sintéticos y técnicas experimentales de ensamblaje. Análisis de Técnicas Clásicas y su Aplicación Contemporánea. Rescate de técnicas tradicionales como bordados, plisados y encajes. - Ejercicios prácticos: reproducción de prendas icónicas usando técnicas históricas adaptadas.				



- Proyectos Integradores. Desarrollo de una colección cápsula basada en una técnica histórica. Investigación y recreación de una prenda histórica con enfoque en técnica y funcionalidad.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Historia del diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Historia de la moda <i>History of Fashion</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD17, 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.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEM7, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEM13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Historia de la indumentaria. - Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. - Movimientos, diseñadores y tendencias. - Definición y objetivos del estudio de la historia de la moda. Relación entre moda, sociedad y cultura a lo largo del tiempo. Conceptos clave: estilo, tendencia, vestimenta y función. - Vestimenta en civilizaciones antiguas: Egipto, Grecia y Roma. Influencia de las jerarquías sociales y las creencias religiosas en la indumentaria. Materiales y técnicas textiles de la época. - Transformaciones en la vestimenta durante la Edad Media: austeridad y simbolismo. - El Renacimiento como explosión de lujo y ostentación en la moda. - El nacimiento de los primeros diseñadores y casas de costura. Barroco, Rococó y el siglo XVIII: moda cortesana y sus extravagancias. - El siglo XIX: la Revolución Industrial y el impacto en la producción de moda. La moda como reflejo de los movimientos artísticos (romanticismo, impresionismo). La Belle Époque y la llegada de la moda moderna. - Los años 20 y 30: vanguardias artísticas e influencia en el diseño. - La moda de posguerra y la democratización del estilo en los años 50 y 60. Subculturas y contracultura: punk, grunge y otros movimientos. - La globalización de la moda en el siglo XXI. Innovación tecnológica y sostenibilidad en el diseño. El auge de la moda digital y el impacto de las redes sociales.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Historia del diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Contexto, cultura y diseño Context, Culture and Design		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º o 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD17, 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				
- CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD6, Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Historia de la indumentaria. - Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. - Movimientos, diseñadores y tendencias. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - El papel del diseño como reflejo y motor del cambio cultural. Ejemplos históricos y contemporáneos de diseño influido por el contexto social. - La moda como medio de expresión cultural: tradiciones, identidad y globalización. Influencias regionales y étnicas en la creación de colecciones. - Contexto histórico y su impacto en el diseño. El diseño en tiempos de crisis: guerras, revoluciones y recesiones. - La moda en tiempos de progreso: avances tecnológicos y sociales. El auge del diseño sostenible en respuesta a los desafíos ambientales actuales. - Moda y activismo: feminismo, diversidad y representación. Subculturas y su impacto en la moda: punk, hip-hop, grunge, entre otros. La moda como herramienta de protesta y transformación social. - Impacto de la tecnología digital en el diseño de moda contemporáneo. La intersección entre cultura digital y nuevas prácticas de diseño (NFTs, moda virtual). Adaptación del diseño a contextos virtuales y multiversales.				



Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Reciclaje y deconstrucción <i>Project. Recycling and Deconstruction</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. - CEM7, Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.				



- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.
- Conceptos de reciclaje, cycling y deconstrucción. Historia y evolución de estas prácticas en el diseño de moda. El impacto medioambiental de la moda rápida y la necesidad de alternativas sostenibles.
- Técnicas de observación y análisis de prendas usadas.
- Evaluación de materiales, patrones y posibilidades de transformación. Identificación de oportunidades creativas en prendas descartadas. Elaboración de conceptos a partir de los materiales disponibles. Desmontaje de prendas: métodos y herramientas. Alteración de patrones y volúmenes. Combinación de elementos de diferentes prendas para generar nuevos diseños.
- Diseño experimental: repensar la funcionalidad y estética de las prendas. Creación de moodboards y propuestas conceptuales. Planificación de procesos: del boceto al prototipo final. Documentación y presentación del proyecto. Desarrollo de una prenda o colección cápsula a partir de prendas recicladas. Experimentación con técnicas de costura, ensamblaje y acabado. Presentación del resultado final mediante una exposición o desfile interno.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Diseño y marca <i>Project. Design and Branding</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
Competencias específicas				



- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - Conceptos clave: branding, rebranding y posicionamiento de marca. Análisis de casos exitosos de relanzamiento de marcas tradicionales. Identificación de valores históricos y culturales en marcas tradicionales. - Investigación conceptual: desarrollo de un moodboard basado en la identidad de la marca. Creación de una colección cápsula que refleje la nueva visión de la marca. Selección de materiales, paleta de colores y técnicas de confección alineadas con la propuesta. Exploración de siluetas y patrones que conecten con el legado y la contemporaneidad. - Actualización de la identidad visual de la marca: logotipo, tipografía y paleta cromática. Propuesta de storytelling: cómo transmitir la historia y valores de la marca a través de la colección. Diseño de empaques y elementos gráficos promocionales. Desarrollo de bocetos y prototipos de la colección. Creación de un catálogo o lookbook que integre la colección y la nueva identidad de la marca. Estrategias para introducir la colección en el mercado: redes sociales, influencers y eventos. Planificación de una campaña de comunicación para el relanzamiento. Identificación de canales de distribución y puntos de venta.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Moda y tecnología <i>Project. Fashion and Technology</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
<i>Competencias generales</i>				



- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD15, Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
Competencias específicas
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - Relación entre la innovación tecnológica y el diseño de moda a lo largo de la historia. Impacto de las tecnologías emergentes en los procesos creativos y productivos. Exploración de materiales innovadores y sus aplicaciones en moda. Búsqueda de inspiración: moodboards y referencias visuales. Desarrollo de un concepto creativo que combine tradición e innovación. Adaptación de técnicas artesanales (bordado, plisado, teñido) a nuevas narrativas de diseño. Combinación de técnicas manuales con procesos tecnológicos. Uso de software de diseño 3D para prototipos virtuales. Impresión 3D: materiales compatibles, diseño y producción de piezas. Corte láser: posibilidades creativas y técnicas de ensamblaje. Selección y prueba de nuevos materiales, como textiles inteligentes, biodegradables o reciclados. Investigación de materiales híbridos: combinación de fibras tradicionales y tecnológicas. Impacto medioambiental y sostenibilidad en el uso de materiales. - Creación de una colección cápsula basada en el concepto desarrollado. Bocetaje, fichas técnicas y desarrollo de patrones. Producción de prototipos que integren técnicas tradicionales y tecnológicas. Creación de un lookbook o catálogo digital que incluya las piezas diseñadas.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Comunicación de moda <i>Fashion Communication</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				



- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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.
<i>Competencias generales</i>
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Realización de proyectos de estilismo. - Caracterización. - Definición y objetivos de la comunicación en el sector moda. Evolución histórica de la comunicación de moda: de las revistas impresas a las redes sociales. Identidad de marca y storytelling como pilares fundamentales. Diseño de mensajes: tono, estilo y contenido. Estrategias de branding en moda: cómo comunicar valores de marca. Planificación de campañas de comunicación multicanal. Análisis de medios tradicionales: revistas, prensa y televisión. - El impacto de las redes sociales y las plataformas digitales (Instagram, TikTok, Pinterest). - Comunicación de moda en eventos: desfiles, presentaciones y exposiciones. - Análisis del consumidor y segmentación de audiencias. Influencers y colaboraciones en la comunicación de moda. - Gestión de la relación con los medios: notas de prensa, ruedas de prensa y entrevistas. - Creación de contenido visual: dirección de arte y fotografía. Producción de vídeos promocionales y editoriales audiovisuales. El uso de elementos gráficos y visuales en la comunicación. Ejemplos prácticos de crisis y su resolución.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Estilismo de moda y dirección de arte <i>Fashion Styling and Art Direction</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				



- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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.	
<i>Competencias generales</i>	
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
<i>Competencias específicas</i>	
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	
DESCRIPTOR CONTENIDOS	
- Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista. - Realización de proyectos de estilismo. - Caracterización. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Definición y diferencias entre estilismo de moda y dirección de arte. Historia y evolución de ambas disciplinas en la industria de la moda. Rol del estilista y el director de arte en proyectos creativos. - Construcción de looks: análisis de siluetas, texturas y combinaciones de color. - Tipologías de estilismo: editorial, comercial, de celebridades y desfiles. - Adaptación del estilismo a diferentes audiencias y objetivos. - Creación de conceptos visuales y narrativas: el storytelling visual. - Dirección creativa en fotografía, vídeos y campañas publicitarias. Investigación de tendencias y moodboarding. Análisis de editoriales y campañas de moda icónicas. Estudio de trabajos de estilistas y directores de arte influyentes. - Estilismo y dirección de arte en la moda digital y realidad aumentada. Diseño sostenible en producciones: reducción de desperdicios y reutilización de materiales. - Desarrollo de un proyecto integral: estilismo y dirección de arte para una sesión fotográfica o campaña.	

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Gestión del diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Identidad Editorial <i>Editorial Identity</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72



COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
<i>Competencias transversales</i>	
- CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	
<i>Competencias generales</i>	
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD20, 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.	
<i>Competencias específicas</i>	
- CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.	
DESCRIPTOR CONTENIDOS	
- Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. - Estrategia de marca: extensión de marca. - Concepto de identidad editorial y su relevancia en la industria de la moda. Historia de las publicaciones de moda: evolución e impacto cultural. Rol de la identidad editorial en la comunicación de marca y diseño. - Diseño gráfico aplicado a editoriales de moda: tipografía, maquetación, y uso del color. Construcción de una línea editorial coherente con la visión de una marca. - Análisis de tendencias editoriales y nuevas plataformas digitales. - Desarrollo de conceptos narrativos en moda: storytelling visual. Producción de imágenes editoriales: dirección de arte, estilismo y fotografía. Escribir textos editoriales efectivos: titulares, subtítulos y contenido narrativo. - Adaptación de la identidad editorial a plataformas digitales. Uso de redes sociales y estrategias de contenido para reforzar la narrativa. Herramientas digitales para crear y distribuir publicaciones de moda. - Conceptualización y creación de un dossier editorial para una colección de moda. Integración de diseño gráfico, narrativa visual y branding. Desarrollo de un editorial completo para una colección o proyecto de moda.	

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Gestión del diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Gestión de moda circular <i>Circular Fashion Management</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º o 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad: - CTD12, 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. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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.
<i>Competencias generales</i>
- CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD15, Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. - CEM9, Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones. - CEM12, Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial. - CEM14, Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Gestión de proyectos de diseño de moda. - Gestión de calidad. - Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de moda. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Ciclo de vida circular: concepto y estrategias. - Roles y etapas en el desarrollo de un producto de moda con ciclo de vida circular. - Importancia de la planificación y organización en el diseño para la circularidad de los proyectos. - Gestión del tiempo y los recursos para el desarrollo de un proyecto de diseño de moda circular. Métodos para optimizar los recursos y maximizar beneficios. - Herramientas para la planificación de colecciones: cronogramas, moodboards y roadmaps. - Definición y gestión de presupuestos para colecciones y proyectos circulares. - Análisis de costes: materiales, producción, distribución y marketing. - Selección y abastecimiento de materiales sostenibles y responsables. - Coordinación con proveedores y talleres de confección. - Implementación de prácticas sostenibles en la gestión del diseño. - Plataformas digitales para la planificación y comunicación en equipo. - Desarrollo de un plan de gestión para una colección cápsula.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Fundamentación artística de la moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Ilustración de moda <i>Fashion Illustration</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia



		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.				
- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.				
- CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.				
- CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Concepto de identidad en el dibujo y su importancia en la moda. Historia de la expresión visual en la industria de la moda. Revisión de referentes en dibujo y expresión artística aplicados al diseño. - Exploración de técnicas básicas: lápices, acuarelas, tinta y rotuladores. - Estudio de proporciones, línea y composición. Experimentación con texturas y trazos expresivos. Uso de materiales no convencionales: collage, pigmentos naturales, tejidos y bordado. Creación de superficies y capas: integración de técnicas mixtas. - Exploración del movimiento y la abstracción como herramientas narrativas. Desarrollo de un lenguaje gráfico propio. Ejercicios para expresar emociones, ideas y conceptos a través del dibujo. - Relación entre la identidad visual y el diseño de moda. - Introducción a herramientas digitales para la ilustración. Integración de técnicas manuales y digitales. Uso de software para enriquecer los proyectos gráficos. Creación de secuencias gráficas que cuenten historias. - Representación de ideas y conceptos a través de series de ilustraciones. Conceptualización y desarrollo de una serie gráfica que represente la identidad visual del estudiante. Integración de técnicas y materiales explorados durante el curso. - Presentación y defensa del proyecto como una muestra de evolución personal.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerarios: Prêt-à-porter/ Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: Fundamentación artística de la moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Modelado sobre maniquí <i>Modeling on a Mannequin</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
Competencias generales				



- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Origen y evolución del moulage como técnica de diseño. Diferencias entre patronaje plano y modelado sobre maniquí. - Aplicaciones del moulage en la industria de la moda. Tipos de maniquí y su funcionalidad en el diseño. - Materiales necesarios para el moulage: tejidos, alfileres, cintas y marcadores. Preparación del maniquí para trabajar con diferentes volúmenes y técnicas. Marcado de líneas estructurales en el maniquí (cintura, busto, caderas). - Drapeado y manipulación de tejidos para crear formas iniciales. Fijación de tejidos y ajustes básicos. - Creación de volúmenes arquitectónicos y orgánicos. Manipulación de tejidos rígidos y fluidos. - Técnicas avanzadas de plisado, fruncido y torsión. - Transformación de los volúmenes en patrones utilizables. Ensamblaje y acabado de piezas drapeadas. Adaptación del moulage a diferentes tipologías de prendas (vestidos, chaquetas, etc.). - Exploración de formas no convencionales y técnicas experimentales. Uso de tejidos no tradicionales y materiales sostenibles. Creación de diseños conceptuales y artísticos. - Diseño y construcción de una prenda completa utilizando el moulage. Documentación del proceso creativo desde el boceto inicial hasta el prototipo final. Presentación y análisis crítico del trabajo realizado.



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Hibridación. Estilismo y Comunicación <i>Project. Hybridization. Styling and Communication</i>		6	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
Competencias generales				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Desarrollo de proyectos interdisciplinares. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - La hibridación como estrategia de diseño. Concepto de hibridación en la moda y otras disciplinas creativas. Análisis de casos históricos y contemporáneos de hibridación en diseño (moda, arquitectura, mobiliario, arte, etc.). Reflexión sobre los límites y posibilidades de la comunicación de moda como disciplina integradora. - Exploración de disciplinas complementarias: arquitectura, diseño industrial, diseño gráfico, entre otros. Estudio de materiales, estructuras y procesos relevantes de otras áreas del diseño. Referencias culturales y artísticas para inspirar nuevas conexiones. - Creación de narrativas que fusionen disciplinas en un lenguaje visual coherente. Desarrollo de un concepto creativo que integre el estilismo y la comunicación de moda y una disciplina seleccionada. - Creación de moodboards y esquemas visuales que representen la hibridación. Desarrollo de bocetos técnicos y exploración de formatos iniciales. - Creación de una propuesta de estilismo y comunicación (posibles: revista, fashion film, formatos alternativos) basada en la investigación interdisciplinar. Bocetaje, storyboard, maquetación. Presentación final del proyecto en un formato expositivo o audiovisual. Evaluación crítica de los resultados y propuestas de mejora.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto colaborativo empresa. Estilismo y comunicación <i>Collaborative Company Project. Styling and Communication</i>		6	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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.				



<i>Competencias generales</i>
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM9, Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones. - CEM12, Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial. - CEM14, Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Desarrollo de proyectos interdisciplinares. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - Importancia de las colaboraciones entre diseñadores emergentes y empresas consolidadas. - Ejemplos de colecciones cápsula y su impacto en la industria. - Identidad y estrategia de marca en el diseño de moda. Historia, valores y estética de la empresa seleccionada. Público objetivo, mercado y tendencias actuales de la marca. Revisión de colecciones anteriores y su lenguaje visual. - Desarrollo de un concepto creativo que integre la identidad de la marca y la visión del estudiante. Elaboración de moodboards y esquemas visuales. Presentación de propuestas de estrategias de estilismo y comunicación iniciales y retroalimentación con la empresa. Propuestas de formatos de comunicación tradicionales e innovadores. Pruebas de diseño y maquetación de las diferentes propuestas. Selección de 2 propuestas, formato físico y digital, para llevar a cabo como conclusión del proyecto. Desarrollo de estrategia de comunicación para RRSS y medios de comunicación. Desarrollo de una presentación visual y oral de la colección.



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y Comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y Comunicación		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Residuo cero. Estilismo y comunicación <i>Project. Zero Waste. Styling and Communication</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
Competencias específicas				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.

DESCRIPTOR CONTENIDOS

- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.
- Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinares.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.
- Concepto de residuo cero y su aplicación en el diseño textil y de moda. Identificación de materiales ecológicos y su aprovechamiento máximo dentro del mundo editorial y de la comunicación. Métodos para reutilizar materiales existentes y reducir desperdicios en el ámbito de la comunicación.
- Selección de una empresa / diseñador que trabaje sobre la premisa de residuo cero sobre la que elaborar una estrategia de estilismo y comunicación.
- Estrategias para comunicar el valor diferencial de un proyecto de moda circular y sostenible.
- Desarrollo de conceptos y formatos de comunicación y estilismo alineados con la sostenibilidad.
- Creación de moodboards y esquemas visuales que reflejen la consigna residuo cero.
- Documentación del proceso de creación para evidenciar la filosofía de residuo cero.
- Desarrollo de una propuesta de estilismo y comunicación en diferentes formatos y alineada con los conceptos de residuo cero y sostenibilidad.
- Desarrollo de un dossier técnico y visual para comunicar el proyecto.
- Presentación de la colección cápsula en un formato profesional.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Técnicas de narrativa de moda <i>Fashion Narrative Techniques</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
<i>Competencias generales</i>				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista. - Realización de proyectos de estilismo. - Tecnología digital aplicada al diseño de moda. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Uso de los elementos narrativos aplicados a la moda. Historia de la narrativa en la moda: desde la alta costura hasta el streetwear. La narrativa como lenguaje: visual, verbal y conceptual. - Principios básicos del storytelling: estructura, mensaje y emoción. Técnicas de storytelling visual: Elementos del diseño narrativo en moda: color, textura, forma y composición. - El rol de la fotografía, el video y el styling en la construcción de historias. - Creación de moodboards narrativos: concepto y práctica. - Storytelling textual y conceptual: Escribir para la moda: tono, estilo y propósito. - Narrativas conceptuales en desfiles, campañas y branding. - Diseño de personajes y arquetipos para colecciones.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Edición audiovisual <i>Audiovisual Editing</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
<i>Competencias generales</i>				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD20, 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.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción al lenguaje audiovisual: tipos de planos, composición, ritmo y narrativa. - Herramientas técnicas - Software de edición: interfaz, herramientas básicas, efectos y transiciones. Trabajo con sonido: edición y mezcla. Color: teoría del color aplicada y corrección de color. - Producción audiovisual para moda: adaptación del concepto de diseño al lenguaje audiovisual. - Grabación de material: cámaras, iluminación y preparación de escenas. - Proyecto final: desarrollo de un fashion film o videoclip basado en una colección de moda creada por el estudiante o inspirada en una existente.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Fotografía de bodegón y estilo de vida <i>Still Life and Lifestyle photography</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
<i>Competencias específicas</i>				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

DESCRIPTOR CONTENIDOS

- Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista.
- Realización de proyectos de estilismo.
- Caracterización.
- Introducción a la Fotografía de Bodegón y Estilo de Vida. Definición y diferencias entre ambas disciplinas.
- Importancia en la comunicación visual en moda y marketing. Referentes históricos y contemporáneos.
- Composición y Estilismo en Bodegones. Principios de composición visual: regla de tercios, equilibrio, ritmo y contraste. Selección y disposición de objetos para transmitir narrativas específicas. Uso del color, textura y materiales en bodegones de moda. Fotografía y Estilismo de Estilo de Vida.
- Captura de escenas naturales y espontáneas: narrativa visual. Dirección de modelos y actores en escenarios "lifestyle"-Estilos de vida. Creación de atmósferas coherentes con la identidad de marca o colección.
- Postproducción y Edición. Procesos básicos en software de edición. Corrección de color, retoque de detalles y optimización de imágenes. Revelado digital.
- Formatos de entrega para diferentes plataformas: redes sociales, e-commerce y editoriales.
- Proyectos temáticos e integradores de moda.
- Desarrollo de bodegones para accesorios y productos específicos.
- Producción de sesiones de "Estilo de vida" que conecten con valores de marca o narrativa personal.
- Diseño de un proyecto fotográfico completo, desde la planificación hasta la entrega final.
- Elaboración de estrategias de comunicación de las decisiones estéticas y técnicas.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Estilismo		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Análisis editorial <i>Editorial Analysis</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD17, 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.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD20, 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. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

<i>Competencias específicas</i>
- CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - CEM13, Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista. - Realización de proyectos de estilismo. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción al análisis editorial. Definición y alcance de la edición en moda. Tipologías de publicaciones: editoriales impresas, digitales y de autor. - Evolución histórica del contenido editorial en la industria de la moda. - Estructura y narrativa en editoriales de moda. Elementos clave: concepto, tema, estilo visual y audiencia. Narrativas visuales y textuales: cómo contar una historia a través de la moda. Relación entre fotografía, diseño y texto en editoriales. Herramientas y procesos de análisis. - Métodos de investigación visual y textual. Análisis de audiencias y su impacto en las estrategias editoriales. Técnicas para evaluar el impacto y éxito de una publicación. - Práctica: creación y evaluación de una editorial. Desarrollo de un concepto editorial desde cero. Producción y presentación de un proyecto editorial final.

Proyecto Propio- “IED-Madrid” Itinerario: Estilismo y comunicación				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Estilismo y comunicación		Materia: Gestión del diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Marketing y Marca <i>Marketing and Branding</i>		4	Teórico-práctica	OE-EC
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo - CTD12, 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. - CTD17, 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				
- CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD20, 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. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM9, Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones. - CEM10, Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - CEM12, Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Estilismo y Comunicación, EC

DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. - Estrategia de marca: extensión de marca. - Fundamentos de marketing en moda. Conceptos clave del marketing. El ciclo de vida de un producto de moda. Análisis del consumidor en la industria de la moda. - La construcción de una marca. Definición y elementos esenciales de una marca. Identidad de marca: misión, visión y valores. Posicionamiento y diferenciación en el mercado. - Estrategias de marketing para moda. Mix de marketing aplicado a la moda (producto, precio, distribución y promoción). Estrategias de branding emocional. Marketing experiencial y de lujo. Comunicación y narrativa de marca y su impacto en la percepción del cliente. - Investigación de mercados y tendencias. - Métodos para identificar tendencias y necesidades del consumidor. - Herramientas de análisis: DAFO y canvas de modelo de negocio. - Sostenibilidad y ética en marketing de moda. - El impacto del marketing verde en las marcas. Casos prácticos y proyectos integrados. - Análisis de marcas icónicas en la industria de la moda. - Desarrollo de una estrategia de marca propia. - Creación de un plan de marketing aplicado a un proyecto de moda.



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Estampación digital <i>Digital Printing</i>		4	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD12, 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.				
Competencias generales				
- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.				
Competencias específicas				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. - Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. - Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - Técnicas y procesos de la estampación. - Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria. - Tecnología digital aplicada al diseño de moda. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Conceptos específicos relativos al diseño de superficies: unidad y repetición. Técnicas básicas y avanzadas (desplazamiento del 50%) de repetición. - Rol y comportamiento de la forma en la creación de estampados digitales. - Rol y comportamiento del color en la creación de estampados digitales. Variables de diseño. - Creación de colecciones textiles: criterios y funciones. - Distintas herramientas y soportes digitales en relativos a la estampación textil digital: usos y especificidades. - Preparación de archivos finales de impresión.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

Manipulación textil <i>Textile Handling</i>		4	Teórico- práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
Competencias generales				
- CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.				
Competencias específicas				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. - Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. - Técnicas y procesos de la estampación. - Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria. - Tecnología digital aplicada al diseño de moda. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Identificación de diferentes bases textiles y su comportamiento en procesos de manipulación. Selección adecuada de materiales según la técnica. - Plisado básico: pliegues regulares y simétricos. Plisado sol o radial: creación de pliegues con forma de abanico o espiral. Plisado acordeón: secuencia de pliegues en zigzag para crear volumen y textura. Plisado en caja: pliegues doblados hacia dentro y fuera, creando profundidad. Plisado en zigzag: variación más compleja que combina patrones direccionales. Plisado manual versus plisado industrial: comparación y análisis de resultados. - Creación de fruncidos manuales y con máquina de coser. Técnicas avanzadas de fruncido para controlar el volumen. - Volantes simples, dobles y en cascada: aplicación en diseño de moda. - Vainicas y técnicas decorativas de costura a mano. Experimentación y combinación de técnicas sobre distintos tejidos. - Pruebas de manipulación textil en bases ligeras (gasa, organza) y pesadas (tweed, vaquero). - Desarrollo de texturas híbridas combinando plisados, fruncidos y vainicas.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Patronaje industrial. Escalado <i>Industrial Pattern Making. Scaling</i>		4	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD12, 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.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
<i>Competencias específicas</i>				
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. - CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de patronaje y escalado. - Tecnología digital aplicada al patronaje. - Introducción al Escalado Industrial. Definición y objetivos del escalado en la producción masiva. Diferencias entre escalado manual y digital. Importancia del escalado para la optimización del tiempo y la producción. Bases Teóricas del Escalado. Conceptos clave: gradación, proporción y ajuste de tallas. - Análisis de sistemas de tallas estándar y sus adaptaciones según mercados. Prácticas de Escalado en Diferentes Tipologías de Prendas. Escalado de prendas básicas: falda, pantalón, blusa. Escalado en diseños más complejos: chaquetas, abrigos y prendas con diseño asimétrico. - Control de Calidad en Escalado. Verificación de patrones escalados: medidas, proporciones y funcionalidad. Pruebas sobre muestras textiles para evaluar el ajuste. - Proyectos Integradores. Desarrollo de un patrón base y escalado completo para un rango de tallas definido. Análisis de eficiencia y presentación de resultados en formato profesional.				

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Técnicas de confección. Procesos <i>Techniques of Manufacture. Processes</i>		4	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
<i>Competencias generales</i>				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

- CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD15, Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de patronaje y escalado. - Moulage. - Técnicas de confección. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Tipos de costuras y acabados básicos. Costuras simples: recta, francesa, sobrehilada. Acabados decorativos y funcionales: ribetes, pespuntos dobles. Uso de diferentes tipos de hilo y agujas según el tejido. - Patronaje y su relación con la confección. Interpretación de patrones. Técnicas de ensamblaje de piezas. Identificación de marcajes en el tejido. - Técnicas avanzadas de confección. Procesos para prendas específicas: camisas, chaquetas, pantalones. Introducción a la confección industrial. Uso de máquinas especializadas: remalladora, recubridora, bordadora. - Optimización y sostenibilidad en los procesos de confección. Reducción de desperdicios textiles. Técnicas de confección eficientes. Confección con materiales sostenibles.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Patronaje y confección		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Sastrería <i>Tailoring</i>		4	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. - CTD15, Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
<i>Competencias generales</i>				
- CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD10, Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

Competencias específicas
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. - CEM5, Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. - Técnicas de patronaje y escalado. - Moulage. - Técnicas de confección. - Tecnología digital aplicada al patronaje. - Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. - Introducción a la sastrería. Historia de la sastrería: desde sus orígenes hasta la actualidad. La sastrería como arte y técnica en el diseño de moda. Características y elementos diferenciadores de la sastrería clásica y contemporánea. - Materiales y herramientas. Tipos de tejidos usados en sastrería: lana, lino, algodón y mezclas. Materiales auxiliares: entretelas, forros, hombreras. Herramientas esenciales: tijeras de sastre, planchas específicas, alfileres y agujas. - Patrones y cortes. Patrones base para chaquetas, pantalones y abrigos. Adaptaciones y personalizaciones en patrones. - Técnicas de marcaje y corte en diferentes tejidos. Técnicas de confección específicas. Montaje de chaquetas, pantalones y chalecos. Ensamblado de piezas mediante costuras precisas. Técnicas de entalle y ajuste personal: pinzas, plisados y ojales. Forrado y acabados interiores en prendas de sastrería. Procesos de planchado y moldeado. Proyecto práctico. Diseño y confección de una prenda completa de sastrería.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter				
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Hibridación. Prêt-à-porter <i>Project. Hybridization. Prêt-à-porter</i>		6	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

medioambiental.
<i>Competencias generales</i>
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD8, Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - CGD12, Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM6, Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM11, Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Desarrollo de proyectos interdisciplinares. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - La hibridación como estrategia de diseño. Concepto de hibridación en la moda y otras disciplinas creativas. Análisis de casos históricos y contemporáneos de hibridación en diseño (moda, arquitectura, mobiliario, arte, etc.). Reflexión sobre los límites y posibilidades de la moda como disciplina integradora. Exploración de disciplinas complementarias: arquitectura, diseño industrial, diseño gráfico, entre otros. Estudio de materiales, estructuras y procesos relevantes de otras áreas del diseño. Referencias culturales y artísticas para inspirar nuevas conexiones. Creación de narrativas que fusionen disciplinas en un lenguaje visual coherente. Desarrollo de un concepto creativo que integre moda y una disciplina seleccionada. Creación de moodboards y esquemas visuales que representen la hibridación. Desarrollo de bocetos técnicos y exploración de prototipos iniciales. - Creación de una colección cápsula basada en la investigación interdisciplinar. Bocetaje, diseño de patrones y fichas técnicas que reflejen la hibridación. Producción de prototipos que incorporen elementos clave de la colección. Desarrollo de un lookbook o catálogo que comunique el concepto de la colección. Presentación final del proyecto en un formato expositivo o audiovisual. Evaluación crítica de los resultados y propuestas de mejora.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter			
Especialidad: DISEÑO DE MODA Itinerario: Prêt-à-porter		Materia: Proyectos del diseño de moda e indumentaria	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura	ECTS	Carácter	Tipo



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

Proyecto colaborativo empresa. Prêt-à-porter <i>Collaborative Company Project. Prêt-à-porter</i>		6	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
Competencias transversales				
- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - CTD2, Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. - CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. - CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - CTD8, Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo. - CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - CTD12, 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. - CTD13, Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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				
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD2, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD7, Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - CGD11, Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - CGD13, Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD21, Dominar la metodología de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
Competencias específicas				



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- CEM4, Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- CEM9, Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- CEM12, Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
- CEM14, Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.

DESCRIPTOR CONTENIDOS

- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda.
- Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinares.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.
- Importancia de las colaboraciones entre diseñadores emergentes y empresas consolidadas.
- Ejemplos de colecciones cápsula y su impacto en la industria.
- Identidad y estrategia de marca en el diseño de moda. Historia, valores y estética de la empresa seleccionada. Público objetivo, mercado y tendencias actuales de la marca. Revisión de colecciones anteriores y su lenguaje visual.
- Desarrollo de un concepto creativo que integre la identidad de la marca y la visión del estudiante. Elaboración de moodboards y esquemas visuales. Presentación de propuestas iniciales y retroalimentación con la empresa. Integración de procesos y técnicas artesanales en el desarrollo de la colección: block-printing, serigrafía artesanal, manipulaciones textiles: fruncidos, plisados, volantes, etc. Selección de las piezas clave de la colección para prototipar. Aplicación de técnicas de confección avanzada y acabados profesionales. Pruebas y ajustes para asegurar la calidad y fidelidad al diseño. Creación de un lookbook o dossier técnico para la empresa.
- Desarrollo de una presentación visual y oral de la colección.

Proyecto Propio- "IED-Madrid" Itinerario: Prêt-à-porter

Especialidad: DISEÑO DE MODA
Itinerario: Prêt-à-porter

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

ASIGNATURA

Denominación de la asignatura		ECTS	Carácter	Tipo
Proyecto. Residuo cero Prêt-à-porter <i>Project. Zero Waste. Prêt-à-porter</i>		4	Teórico-práctica	OE-PAP
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Competencias transversales

- CTD1, Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CTD3, Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CTD4, Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- CTD6, Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CTD9, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CTD10, Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CTD11, Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.



Especialidad de Diseño de Moda: Itinerario Prêt-à-porter, PAP

- CTD12, 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. - CTD14, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - CTD16, Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. - CTD17, 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.
<i>Competencias generales</i>
- CGD1, Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - CGD3, Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - CGD4, Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - CGD5, Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - CGD9, Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - CGD14, Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales - CGD16, Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. - CGD17, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales. - CGD18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - CGD19, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - CGD22, Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
<i>Competencias específicas</i>
- CEM1, Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - CEM2, Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - CEM3, Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. - CEM8, Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. - CEM15, Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.
DESCRIPTOR CONTENIDOS
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. - Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. - Desarrollo de proyectos interdisciplinares. - Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. - Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. - Concepto de residuo cero y su aplicación en el diseño textil y de moda. Identificación de materiales ecológicos y su aprovechamiento máximo. Métodos para reutilizar textiles existentes (upcycling) y reducir desperdicios. Estrategias para seleccionar tejidos y recursos considerando su ciclo de vida. - Introducción al diseño de patrones sin residuos (Zero Waste Pattern Cutting). Métodos para aprovechar al máximo el material durante el corte. Ejemplos prácticos de patrones residuo cero en prendas simples y complejas. - Desarrollo de conceptos de colección alineados con la sostenibilidad. Creación de moodboards y esquemas visuales que reflejen la consigna residuo cero. Bocetaje y diseño de prendas integrando creatividad y funcionalidad sostenible. - Selección de una o varias prendas clave para la elaboración de prototipos. Documentación del proceso de creación para evidenciar la filosofía de residuo cero. Evaluación de los prototipos para garantizar la viabilidad y estética de la colección. Desarrollo de un dossier técnico y visual para comunicar el proyecto. - Presentación de la colección cápsula en un formato profesional.

