



Comunidad de Madrid

ORDEN DE AUTORIZACIÓN E IMPLANTACIÓN DEL PROYECTO PROPIO DEL CENTRO AUTORIZADO DE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO "IED MADRID", DE MADRID.

Visto el expediente instruido a instancia de Don Riccardo Marzzullo, director del centro autorizado de enseñanzas artísticas superiores de Diseño "IED MADRID", de Madrid, sobre autorización e implantación del proyecto propio del centro y teniendo en cuenta los siguientes

ANTECEDENTES DE HECHO

Único. Don Riccardo Marzzullo, director del centro autorizado de enseñanzas artísticas superiores de Diseño "IED MADRID", solicitó con fechas 22 y 28 de diciembre de 2015 la autorización del proyecto propio de plan de estudios del centro, aportando la correspondiente documentación.

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 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.
- Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las 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 Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 19/2010, de 25 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula el procedimiento administrativo de autorización de centros docentes privados para impartir enseñanzas regladas no universitarias.



Comunidad de Madrid

- 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 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 198/2015, de 4 de agosto, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte.

Segundo. El proyecto propio del centro se ajusta a lo dispuesto en los artículos 2, 3, y concordantes, 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 Superior de Enseñanzas Artísticas, en el ámbito de la Comunidad de Madrid.

Tercero. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la citada Orden 1690-01/2015, el centro no podrá comenzar a impartir el proyecto propio hasta el inicio del curso 2016-2017.

Cuarto. La autorización del proyecto propio del centro no conlleva incremento de puestos escolares ni incremento de gasto para la Comunidad de Madrid.

Por cuanto antecede,

DISPONGO

Primero. Autorizar e implantar, de conformidad con el artículo 5 de la Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, de esta Consejería, 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, el proyecto propio de plan de estudios del centro autorizado de enseñanzas artísticas



Comunidad de Madrid

superiores de Diseño “IED Madrid”, de Madrid, que se contiene en el anexo a esta orden, a partir del curso 2016/2017.

Segundo. 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. En todos los documentos en los que haya de hacerse referencia al plan de estudios cursado y este sea el correspondiente al proyecto propio del centro se hará constar, 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 Diseño, el carácter de proyecto propio del plan de estudios y la presente Orden.

Asimismo, el centro hará constar en todo momento el carácter de proyecto propio del plan de estudios.

Tercero. La implantación del proyecto propio en el centro se realizará conforme al siguiente calendario:

Especialidad de Diseño de Moda.

- Curso 2016/2017: implantación del primer curso.
- Curso 2017/2018: implantación del segundo curso.
- Curso 2018/2019: implantación del tercer curso.
- Curso 2019/2020: implantación del cuarto curso.

Especialidades de Diseño de Interiores, Diseño Gráfico y Diseño de Producto.

- Curso 2016/2017: implantación del primer y segundo curso.
- Curso 2017/2018: implantación del tercer curso.
- Curso 2018/2019: implantación del cuarto curso.

Cuarto. Los alumnos que hubieran comenzado sus estudios de Diseño con anterioridad al curso 2016/2017 y se encuentren en condiciones de promocionar a segundo curso de las especialidades de Diseño de Interiores, Diseño Gráfico y Diseño de Producto en el curso académico 2016/2017, podrán hacerlo conforme al proyecto propio de plan de estudios del centro y de manera progresiva a los siguientes cursos.

Los alumnos que se incorporen al plan de estudios establecido en el proyecto propio del centro con asignaturas pendientes de cursos anteriores del plan de estudios general las cursarán de acuerdo con la tabla de equivalencias que se



Comunidad de Madrid

determine por la Dirección General competente en materia de ordenación académica de las enseñanzas artísticas superiores.

Quinto. 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 Diseño.

El centro deberá cumplir cuantos requisitos relativos a la impartición de las enseñanzas queden establecidos en la normativa vigente. Si se detectara su incumplimiento, se procederá a la extinción de la autorización.

Sexto. La extinción del proyecto propio, en su caso, ya sea a propuesta de la Administración educativa o a solicitud del titular del centro, se realizará de manera progresiva, garantizándose que todos los alumnos matriculados hasta el momento de dicha extinción puedan finalizar sus estudios conforme al proyecto propio del centro, haciendo uso del número de matrículas previstas en la normativa vigente.

Séptimo. 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, Juventud y Deporte, 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 116 y 117 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, 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.

EL CONSEJERO DE EDUCACIÓN, JUVENTUD Y DEPORTE

Rafael van Grieken Salvador



ANEXO

PROYECTO PROPIO DEL CENTRO AUTORIZADO SUPERIOR DE DISEÑO IED-MADRID.

TITULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO GRAFICO.

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3º	ECTS 4º
Fundamentos del diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos del diseño. Ideación	FB	6			
Lenguaje y técnicas de representación y expresión	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 del 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 impresa	OE		2		
	Tipografía digital	OE		2		
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Tecnología digital gráfica	OE	4			
	Fundamentos de estampación e impresión	OE		4		
	Publicación digital	OE			4	
	Producción para artes gráficas	OE				4
	Tecnología audiovisual	OE			4	
	Expresión fotográfica	OE			4	
	Gráfica interactiva. Edición	OE		4		
	Gráfica interactiva. Usabilidad	OE		4		
	Diseño digital	OE			4	
	Programación creativa y arte computacional	OE			4	
	Fundamentos del diseño audiovisual	OE		4		
	Técnicas de animación	OE			4	
Proyectos de diseño audiovisual	OE			4		
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	OE			4	
Proyectos de diseño gráfico	Proyectos de diseño gráfico	OE		4		
	Proyectos de diseño gráfico. Desarrollo	OE		4		
	Proyectos de diseño gráfico. Implementación	OE			4	
	Proyectos interdisciplinares de diseño gráfico	OE			4	
	Proyectos experimentales de diseño gráfico	OE				4
	Diseño editorial	OE		4		
	Identidad de marca	OE		4		
	Diseño de sonido e interacción	OE		4		
	Inglés técnico para diseño gráfico	OE			2	
	Visualización de datos	OE			2	
Gestión del diseño gráfico	Diseñar en entornos libres	OE				4
Cultura del diseño gráfico	Teoría de la imagen y comunicación	OE	4			
Lenguajes y técnicas de expresión	Ilustración	OE		4		
	Escritura e imagen	OE			4	
	Infografía	OE			4	
	Optativas			4	4	16
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad



TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE INTERIORES
ITINERARIO: DISEÑO DE ESPACIOS

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3º	ECTS 4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos del 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 aplicados al diseño de interiores	Tecnología digital para el diseño de interiores	OE	4			
	Tecnología digital III. Modelado	OE		6		
	Tecnología digital IV. Renderizado	OE		3		
	Tecnología digital V. Infografía	OE			4	
	Materiales e innovación I. Construcción	OE		8		
	Materiales e innovación II. Estructuras	OE			3	
	Materiales e innovación III. Superficies y acabados	OE			3	
	Espacio e interacción. Confort	OE		4		
Diseño de instalaciones	OE			3		
Historia del diseño de interiores	Teoría e historia del diseño de espacios	OE-DE			4	
Proyectos del diseño de interiores	Diseño de interiores	OE	4			
	Proyectos. Diseño de espacios. Relaciones	OE		5		
	Proyectos. Diseño de espacios. Experiencia de usuario	OE		5		
	Proyectos. Diseño de espacios. Virtual	OE			8	
	Laboratorio. Diseño de espacios. Programa	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de espacios. Materia y color	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación I. Fundamentos	OE			3	
	Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación II. Aplicación	OE-DE			3	
	Diseño estratégico	OE			4	
	Ideación gráfica	OE				4
	Gestión del diseño de interiores	Gestión de proyectos de espacios	OE-DE			4
Sistemas, diseño y sostenibilidad		OE		3		
	Optativas	OP	4	4	13	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						28
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de especialidad; OE-DE, Obligatoria de especialidad/ itinerario



Comunidad de Madrid

TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE INTERIORES ITINERARIO: DISEÑO DE MOBILIARIO Y DECORACIÓN

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS			
			1º	2º	3º	4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos del 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 aplicados al diseño de interiores	Tecnología digital para el diseño de interiores	OE	4			
	Tecnología digital III. Modelado	OE		6		
	Tecnología digital IV. Renderizado	OE		3		
	Tecnología digital V. Infografía	OE			4	
	Materiales e innovación I. Construcción	OE		8		
	Materiales e innovación II. Estructuras	OE			3	
	Materiales e innovación III. Superficies y acabados	OE			3	
	Espacio e interacción. Confort	OE		4		
Diseño de instalaciones	OE			3		
Historia del diseño de interiores	Teoría e historia del diseño de mobiliario y decoración	OE-DMD			4	
Proyectos del diseño de interiores	Diseño de interiores	OE	4			
	Proyectos. Diseño de espacios. Relaciones	OE		5		
	Proyectos. Diseño de espacios. Experiencia de usuario	OE		5		
	Proyectos. Diseño de espacios. Virtual	OE			8	
	Laboratorio. Diseño de espacios. Programa	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de espacios. Materia y color	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación I.	OE			3	
	Laboratorio. Diseño de luminarias	OE-DMD			3	
	Diseño estratégico	OE			4	
	Ideación gráfica	OE				4
Gestión del diseño de interiores	Gestión de proyectos de mobiliario y decoración	OE-DMD			4	
	Sistemas, diseño y sostenibilidad	OE		3		
	Optativas	OP	4	4	13	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						28
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de especialidad; OE-DMD, Obligatoria de especialidad/ itinerario



TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA
ITINERARIO: ACCESORIOS

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3º	ECTS 4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del 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	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Tecnología textil. Materiales	OE		4		
	Tecnología textil. Medios	OE		4		
	Materiales producto moda	OE			3	
	Técnicas de producción accesorios	OE-AC			4	
	Tecnología específica de accesorios	OE-AC			3	
	Sistemas de representación aplicados a la moda	OE		4		
Patronaje y confección	Patronaje	OE	4			
	Técnicas de confección	OE	4			
	Técnicas de confección. Procesos	OE		4		
	Patronaje industrial	OE		4		
	Patronaje de accesorios	OE-AC			4	
	Patronaje accesorios. Prototipo	OE-AC			4	
Historia del diseño de moda	Historia de la indumentaria	OE	4			
	Historia de la moda	OE		4		
	Historia de la moda contemporánea	OE			4	
Estilismo	Proyectos de estilismo	OE			4	
	Comunicación de moda	OE			4	
	Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales	OE			2	
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Diseño de moda. Análisis e Ideación	OE		6		
	Diseño de moda. Comunicación	OE		6		
	Diseño de accesorios. Desarrollo	OE-AC			6	
	Diseño de accesorios. Procesos	OE-AC			6	
	Imagen moda	OE			4	
Gestión del diseño de moda	Marketing de moda	OE				4
	Gestión de empresas de moda	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Dibujo de moda	OE		4		
	Objeto escultórico e indumentaria	OE		4		
	Optativas				4	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						24
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OE-AC, Obligatoria de Especialidad / itinerario



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE

Comunidad de Madrid

TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA ITINERARIO: ESTILISMO Y COMUNICACIÓN

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3º	ECTS 4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del 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	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Tecnología textil. Materiales	OE		4		
	Tecnología textil. Medios	OE		4		
	Materiales producto moda	OE			3	
	Técnicas de producción comunicación	OE-EC			4	
	Tecnología específica de estilismo	OE-EC			3	
	Sistemas de representación aplicados a la moda	OE		4		
Patronaje y confección	Patronaje	OE	4			
	Técnicas de confección	OE	4			
	Técnicas de confección. Procesos	OE		4		
	Patronaje industrial	OE		4		
	Fitting	OE-EC			4	
	Modelaje creativo	OE-EC			4	
Historia del diseño de moda	Historia de la indumentaria	OE	4			
	Historia de la moda	OE		4		
	Historia de la moda contemporánea	OE			4	
Estilismo	Proyectos de estilismo	OE			4	
	Comunicación de moda	OE			4	
	Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales	OE			2	
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Diseño de moda. Análisis e Ideación	OE		6		
	Diseño de moda. Comunicación	OE		6		
	Diseño de estilismo. Desarrollo	OE-EC			6	
	Diseño de estilismo. Procesos	OE-EC			6	
	Imagen moda	OE			4	
Gestión del diseño de moda	Marketing moda	OE				4
	Gestión empresas moda	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Dibujo de moda	OE		4		
	Objeto escultórico e indumentaria	OE		4		
	Optativas				4	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						24
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OE-EC, Obligatoria de Especialidad / itinerario



**TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA
ITINERARIO: PRÊT-À-PORTER**

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3	ECTS 4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del 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	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Tecnología textil. Materiales	OE		4		
	Tecnología textil. Medios	OE		4		
	Materiales producto moda	OE			3	
	Técnicas de producción moda prêt-à-porter	OE-PP			4	
	Tecnología específica de moda prêt-à-porter	OE-PP			3	
	Sistemas de representación aplicados a la moda	OE		4		
Patronaje y confección	Patronaje	OE	4			
	Técnicas de confección	OE	4			
	Técnicas de confección. Procesos	OE		4		
	Patronaje industrial	OE		4		
	Patronaje de moda prêt-à-porter	OE-PP			4	
	Confección industrial. Prototipo	OE-PP			4	
Historia del diseño de moda	Historia de la indumentaria	OE	4			
	Historia de la moda	OE		4		
	Historia de la moda contemporánea	OE			4	
Estilismo	Proyectos de estilismo	OE			4	
	Comunicación de moda	OE			4	
	Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales	OE			2	
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Diseño de moda. Análisis e Ideación	OE		6		
	Diseño de moda. Comunicación	OE		6		
	Diseño de moda prêt-à-porter. Desarrollo	OE-PP			6	
	Diseño de moda prêt-à-porter. Procesos	OE-PP			6	
	Imagen moda	OE			4	
Gestión del diseño de moda	Marketing moda	OE				4
	Gestión empresas moda	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Dibujo de moda	OE		4		
	Objeto escultórico e indumentaria	OE		4		
	Optativas				4	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						24
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad; OE-PP, Obligatoria de Especialidad / itinerario



**TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO.
ITINERARIO: DISEÑO INDUSTRIAL**

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS 1º	ECTS 2º	ECTS 3º	ECTS 4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos del 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	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Tecnología II. Modelado I	OE	4			
	Tecnología digital III. Modelado II	OE		3		
	Tecnología digital IV. Renderizado	OE		3		
	Tecnología digital V. Prototipado	OE			3	
	Materiales e innovación I	OE		4		
	Materiales e innovación II. Manufactura	OE		4		
Historia del diseño de producto	Materiales e innovación III. Acabados	OE			4	
	Teoría e historia del diseño de producto	OE-DI			4	
Proyectos de envases y embalajes	Envases, empaques y embalajes I	OE			3	
	Envases, empaques y embalajes II	OE			3	
Gestión del diseño de producto	Sistemas, diseño y sostenibilidad	OE		3		
	Gestión de proyectos de producto	OE-DI			4	
Proyectos de productos y sistemas	Diseño de producto	OE	4			
	Proyectos. Diseño de producto. Forma-función	OE		5		
	Proyectos. Diseño de producto. Experiencia de usuario	OE		5		
	Proyectos. Diseño de producto. Virtual	OE			8	
	Laboratorio. Diseño de producto. Forma y diseño	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de producto. Ergonomía	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de producto. Autoproducción	OE			3	
	Laboratorio. Diseño de producto. Diseño experimental	OE-DI			3	
	Diseño estratégico	OE			4	
Ideación gráfica y realidad tridimensional	Modelos y prototipos I. Técnicas manuales	OE	4			
	Modelos y prototipos II. Técnicas digitales	OE		4		
	Ideación gráfica I	OE		3		
	Ideación gráfica II	OE				4
Análisis de la forma natural y sistemas estructurales	Biomimesis	OE			4	
	Análisis de la forma y sistemas	OE			4	
	Optativas	OP			9	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						28
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de especialidad; OE-DI, Obligatoria de especialidad/ itinerario



TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO
ITINERARIO: DISEÑO DE MOBILIARIO Y DECORACIÓN

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura*	ECTS			
			1º	2º	3º	4º
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos del 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	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Tecnología II. Modelado I	OE	4			
	Tecnología digital III. Modelado II	OE		3		
	Tecnología digital IV. Renderizado	OE		3		
	Tecnología digital V. Prototipado	OE			3	
	Materiales e innovación I	OE		4		
	Materiales e innovación II. Manufactura	OE		4		
Historia del diseño de producto	Materiales e innovación III. Acabados	OE			4	
	Teoría e historia del diseño de mobiliario y decoración	OE-DMD			4	
Proyectos de envases y embalajes	Envases, empaques y embalajes I	OE			3	
	Envases, empaques y embalajes II	OE			3	
Gestión del diseño de producto	Sistemas, diseño y sostenibilidad	OE		3		
	Gestión de proyectos de mobiliario y decoración	OE-DMD			4	
Proyectos de productos y sistemas	Diseño de producto	OE	4			
	Proyectos. Diseño de producto. Forma-función	OE		5		
	Proyectos. Diseño de producto. Experiencia de usuario	OE		5		
	Proyectos. Diseño de producto. Virtual	OE			8	
	Laboratorio. Diseño de producto. Forma y diseño	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de producto. Ergonomía	OE		3		
	Laboratorio. Diseño de producto. Autoproducción	OE			3	
	Laboratorio. Diseño de producto. Diseño de luminarias	OE-DMD			3	
	Diseño estratégico	OE			4	
Ideación gráfica y realidad tridimensional	Modelos y prototipos I. Técnicas manuales	OE	4			
	Modelos y prototipos II. Técnicas digitales	OE		4		
	Ideación gráfica I	OE		3		
	Ideación gráfica II	OE				4
Análisis de la forma natural y sistemas estructurales	Biomimesis	OE			4	
	Análisis de la forma y sistemas	OE			4	
	Optativas	OP			9	28
Prácticas tuteladas + Trabajo fin de estudios						28
TOTAL ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la asignatura: FB, Formación Básica.; OE, Obligatoria de especialidad; OE-DMD, Obligatoria de especialidad / itinerario



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE

Comunidad de Madrid

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseñar en Entornos Libres				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	4º año – 7º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, sociocultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Copyright/left. Protección, seguridad y cuidado. Producción de valor en la era digital. Proyectos colaborativos. Procedimientos, proyectos y herramientas. Programas de código abierto. Principios FLOSS. Producción y plataformas digitales.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño Digital				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes. Conocer lenguajes de script básicos para traducir el diseño al entorno web y móvil. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Conocer las diferentes herramientas de edición web y la publicación web. Conocer los condicionantes de la edición electrónica.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Introducción a los multidispositivos. Pantallas grandes y pantallas pequeñas. Diseñar para la contingencia. Convenciones. Nomenclator. Modelos de interacción. Herramientas de prototipado. <i>DebuggersyGrids</i>. Estructuras básicas. Aplicación de estilos en diseño digital.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño Editorial				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Entender el diseño no sólo en términos de forma y función, sino equilibrando su aportación en valores de calidad social y sostenibilidad y potenciar las posibilidades de innovación que nos permiten las nuevas tecnologías. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la comunicación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de innovación. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los fundamentos del diseño editorial y sus nuevas aplicaciones, desarrollando habilidades creativas, metodológicas y proyectuales que permitan el desempeño de la profesión. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos. Fomentar la elección de los caminos menos transitados por el diseño editorial que permitan explorar nuevos formatos e innovar. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Fundamentos de impresión y producción editorial. Introducción, aspectos técnicos y contenidos del diseño editorial. Diseño Editorial: del concepto a su materialización física. Anatomía de la publicación. Maquetación. Preparación de artes finales.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de Sonido e Interacción				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Liderar y gestionar grupos de trabajo. Mediante la manipulación de audio y la programación orientada a objetos los alumnos adquirirán habilidades para la resolución de problemas a la hora de diseñar sonido y aplicarlos a instalaciones empleando nuevas propuestas creativas. Mediante esta además desarrollarán dispositivos de interacción visual basados en técnicas de audioreacción. Dinamizar los procesos mentales, físicos y sensoriales de nuestra capacidad creativa. Renovar la relación del diseñador con sus herramientas prácticas y teóricas</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar la metodología de investigación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Comprender protocolos de comunicación para generar esta visualización en comunicación con otros entornos de programación. Reubicar el papel del diseño y del diseñador para el contexto actual. Facilitar un contexto relevante para la producción del diseñador dentro de las prácticas culturales e institucionales.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. Diseño y desarrollo de dispositivos audio-reactivos. Sensibilizar al estudiante en la relación de su producción con el espacio y el entorno en el que se va a desarrollar. Dotar al estudiante con los rudimentos básicos de retórica y escenografía en relación con la presentación de su proyecto y la coherencia de la línea de diseño en sus distintas manifestaciones.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Introducción al diseño sonoro interactivo y sus posibilidades como herramienta de generación gráfica. Medios informáticos para el diseño de sonido: Ableton Live, Max. Dispositivos y técnicas de manipulación. Proceso de señales y MIDI. Interacción con Jitter herramienta de diseño gráfico interactivo.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Escritura e Imagen				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Lenguaje y Técnicas de Expresión				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Establecer estructuras organizativas de la información. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Técnicas para desbloquear la inventiva. Los cimientos del relato. El esqueleto de la historia. La voz del relato. El personaje. La atmósfera y el tono. El espacio y el tiempo. Los argumentos secretos. La imagen narrativa. Lectura de imágenes. Tensión texto – imagen. Estilo y tono. La imagen editorial: Prensa. La imagen editorial: Libro-álbum y narrativa ilustrada. Publicidad.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Fundamentos del Diseño Audiovisual				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología aplicada al Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales variados. Recogida de información, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solución de problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Liderar y gestionar grupos de trabajo.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar la metodología de investigación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Establecer estructuras organizativas de la información. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Fundamentos. La imagen y el sonido. Plano, ángulo y composición. Ritmo, continuidad y ejes. Iluminación y color. Movimiento de cámara. Guion, planificación y montaje. Grabación. Edición de vídeo. Introducción al diseño gráfico aplicado al vídeo				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Identidad de Marca				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.</p> <p>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.</p> <p>Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p>Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.</p> <p>Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.</p> <p>Dominar la metodología de investigación. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p>Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Tipos y familias de <i>namimg</i> . Técnicas para la generación de <i>namimg</i> . Identidad gráfica. Logotipo y aplicaciones.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE

Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Ilustración				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Lenguajes y Técnicas de Expresión				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Establecer estructuras organizativas de la información. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Alfabetización visual: observación y análisis. Gramática visual. Generación de ideas: creación y procesos conceptuales. Estrategias narrativas.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la materia de <i>Sistemas de Representación</i> .				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Infografía				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Lenguajes y Técnicas de Expresión				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.</p> <p>Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</p> <p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.</p> <p>Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</p> <p>Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p> <p>Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.</p> <p>Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Elementos infográficos. Metodología para la organización de información. Tipologías de gráficos. Herramientas infográficas. Infografía de prensa, revista, empresa o educación. Infografía editorial y digital. Infografía y nuevas tecnologías.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la materia de <i>Ilustración</i> .				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Inglés Técnico para Diseño Gráfico				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
2	60h/36h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Liderar y gestionar grupos de trabajo.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar la metodología de investigación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. Profundizar en la búsqueda de un lenguaje, conceptual, expresivo y formal, propio.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Publishing Terms. Visual-dictionary. Writing a graphic design Brief. ComputerGraphicsTerms. Professional correspondance.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Programación Creativa y Arte Computacional				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. 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. Fomentar la elección de los caminos menos transitados por el diseño gráfico que permitan explorar nuevos formatos, innovar y generar experiencias.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Establecer estructuras organizativas de la información. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer los lenguajes de programación creativa. Apreciación de la estética digital aplicada al diseño.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Introducción a estética digital. Introducción a <i>Processing</i> . Dibujo Generativo. Prototipado. Programación creativa en la práctica profesional. Producción. Profundizar en el estudio de <i>Processing</i> como lenguaje con el que programar imágenes, animaciones y sonidos para la creación visual o gráfica generativa.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos de Diseño Audiovisual				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología aplicada al diseño gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Liderar y gestionar grupos de trabajo. Estimular el aprendizaje activo del alumno a través de actividades de búsqueda de información, realización y exposición de trabajos individuales o en grupo. Conseguir que el alumno salga con una opinión crítica y autocrítica del mundo, audiovisual y su panorama, con una base teórica y práctica afianzada del mismo</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Implicar a los alumnos en el mundo profesional y que generen una práctica aplicando los conocimientos adquiridos. Capacidad para la organización y planificación de un proyecto audiovisual. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones y generar nuevas ideas. Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas. Habilidad para trabajar de forma autónoma</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. Toma de decisiones y economización de tiempo para desarrollar futuros proyectos profesionales. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual. Preocupación por la calidad, resolución y resultado final.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Materiales técnicos de iluminación. Tipología de grabaciones. Exterior e interior. Organización del rodaje. Localizaciones. Estudios. Alquiler de materiales. Presupuesto. Conversión de archivos, montaje, etalonaje, y exportación de videos. Postproducción en imagen y sonido.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado las asignaturas de <i>Fundamentos de Diseño Audiovisual</i>				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Publicación Digital				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología aplicada al Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. 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. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Adquirir los conocimientos necesarios para afrontar proyectos editoriales en contexto digitales. Trabajar correctamente con metodologías adaptativas. Dominar el lenguaje tecnológico. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Introducción al diseño editorial digital. Procesos de selección para tipografías en contextos digitales. Tipografía adaptativa y diseño de escalas. Introducción a la experiencia de usuario y a conceptos de Interacción Persona-Ordenador. Arquitectura de la información. Diseño de interacción. Metodologías adaptativas. Diseño adaptativo. Requisitos de las imágenes y tipografías. Nomenclatura.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado las materias de <i>Diseño Editorial</i> y <i>Tipografía Digital</i> .				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Técnicas de Animación				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología aplicada al diseño gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de trabajo técnico.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Dominar software informático para el desarrollo de animación y composición en vídeo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Flujo de trabajo para animación. Línea de tiempo. Trabajo con fotogramas clave. Interpolación. <i>Motionblur</i> . Ajustes de composición. El editor de gráficos. Anidamiento y precomposición. <i>Keying</i> y Espacio 3d. Posicionamiento y giro. Cámaras y luces. Animación en el espacio 3d. Animación de textos. Presets. Efectos y sonido. Ray trace 3d.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología Audiovisual				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Tecnología aplicada al diseño gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 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. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. 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.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Cámaras, equipos y manejo. Conceptos técnicos. Iluminación de estudio y localización. Esquemas lumínicos. Iluminación en exterior. Luz artificial vs. natural. Práctica con flash de estudio, ratios y esquemas lumínicos.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de <i>Fotografía y Audiovisuales</i> .				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Visualización de Datos				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Gráfico				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de Diseño Gráfico				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
2	60h/36h	Teórico/Práctico	3º año – 6º Semestre	60
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. 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. Fomentar la elección de los caminos menos transitados por el diseño gráfico que permitan explorar nuevos formatos, innovar y generar experiencias.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Tipologías de infografía. Introducción a D3. Introducción a Tableau. Introducción a CartoDB				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de instalaciones				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Conceptualización y desarrollo básico de las instalaciones que participan en un proyecto de espacio: saneamiento, fontanería, ACS y calefacción, electricidad, gas natural, aire acondicionado, sistemas de domótica. Diseño pasivo (fundamentos de sostenibilidad energética). Normativa existente.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de interiores				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	1º año – 2º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución de un proyecto. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Iniciación en la disciplina del diseño de interiores, espacios y experiencias de usuario. El proceso de diseño de espacios. Elementos que lo conforman. Conocimiento del alcance, campos de trabajo y posibilidades del diseño de interiores. Iniciación en la metodología del proyecto de espacios a través de ejercicios prácticos. Aplicación de la metodología a casos de estudio. Desarrollo de documentación descriptiva. Desarrollo de modelos. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño estratégico				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Introducción al Diseño estratégico. Qué diseñar y porqué. El Diseño de experiencia y cómo traducirlo en un espacio. Elementos de innovación en el Diseño de espacios. Investigación sensible y estrategia de respuesta. Estrategia de aprendizaje sostenible y responsable.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Espacio e interacción. Confort				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Conceptualización de confort en relación a la interacción entre usuario y espacio. Confort emocional, en lo térmico y en lo acústico. Normativa existente.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Gestión de proyectos de espacios				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Espacios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial de interiorismo. Comprender el marco legal reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La gestión de proyectos de espacios: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato. La gestión de la producción: presupuesto, planificación, validación, logística y certificaciones. Proyecto de gestión.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Gestión de proyectos de mobiliario y decoración				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial de interiorismo. Comprender el marco legal reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La gestión de proyectos de diseño de mobiliario y decoración: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato. La gestión de la producción: presupuesto, planificación, validación, logística y certificaciones. Proyecto de gestión.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Ideación gráfica				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	4º año – 7º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Liderar y gestionar grupos de trabajo.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La ideación gráfica ligada al concepto de estilo: formal, de diseño y de identidad. Concepto de dirección creativa y casos de referencia. Set fotográfico de un espacio y retoque. Comunicación visual: composición, luz, color, escala y equilibrio. Nuevas tendencias contemporáneas y casos de innovación.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación I. Fundamentos				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre la iluminación aplicada al diseño de espacios. Experimentación e innovación sobre la calidad lumínica de los espacios. La luz y la psicología espacial. Tipos de luz y condiciones técnicas. Estudio de casos referenciales. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación II. Aplicación				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Espacios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre la iluminación aplicada al diseño de espacios. Iluminación de espacios. Tipos de iluminación y relación con los tipos de luminaria. Normativa existente aplicada a casos referenciales. Retos de iluminación práctica. Investigación y experimentación aplicada a la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación I.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de espacios. Materia y color				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre el concepto de materia y color aplicados al diseño de espacios y superficies. Experimentación e innovación sobre la relación entre la cualidad material, el color y la experiencia de usuario para su posterior aplicación en el diseño de espacios. La relación entre el confort y lo emocional. La interacción del usuario con la materialidad del espacio. Estudio de casos referenciales. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de espacios. Programa				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre el desarrollo de programas y experiencias de usuario. Experimentación e innovación sobre el diseño de espacios y su vinculación a la psicología y lo emocional. Estudio de casos referenciales. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de luminarias				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Proyecto de diseño de luminarias con aplicación en espacios domésticos. Tipos de luz específicos del espacio doméstico y relación con los tipos de luminaria. Psicología de la luz. Casos referenciales y aplicaciones. Desarrollo técnico de una luminaria. Desarrollo de modelos de luminaria. Investigación y experimentación aplicada a la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Laboratorio. Diseño de espacios. Iluminación I				



DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación. Construcción				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
8	240h/144h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores. Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Las familias de materiales. Sus características físico-químicas y aplicaciones en el diseño de espacios. Criterios de sostenibilidad. Normativa aplicable. Familias de materiales y sistemas constructivos. Soluciones constructivas aplicadas al diseño de espacios. Definición de elementos singulares. Criterios de sostenibilidad. Normativa aplicable.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación II. Estructuras				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de investigación. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de comunicación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores. Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Comprender el marco legal y reglamentario que regular la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Tipos de sistemas estructurales y cómo funcionan. Estructuras ligeras. Aplicación al diseño de espacios. Criterios de sostenibilidad. Normativa aplicable.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Materiales e innovación I. Construcción				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación III. Superficies y acabados				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.</p> <p>Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.</p> <p>Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p> <p>Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.</p> <p>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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p>Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.</p> <p>Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.</p> <p>Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial.</p> <p>Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.</p> <p>Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.</p> <p>Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.</p> <p>Dominar la metodología de investigación.</p> <p>Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de comunicación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.</p> <p>Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</p> <p>Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.</p> <p>Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.</p> <p>Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.</p> <p>Comprender el marco legal y reglamentario que regular la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Acabados, superficies y posibilidades de innovación en este campo. Referencias de innovación en esta materia. Aplicación al diseño de espacios. Criterios de sostenibilidad. Normativa aplicable.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Materiales e innovación II. Estructuras				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de espacios. Experiencia de usuario				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
5	150h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución de un proyecto. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de espacios a partir de la experiencia y el conocimiento del usuario. La importancia del diseño de espacios como agente de cambio y su aplicación directa a un caso real. Estudio del medio. Identificación de otros colectivos, sus problemáticas y necesidades, experiencias de usuario. Criterios de accesibilidad y normativa existentes. Desarrollo de planos técnicos. Desarrollo constructivo del proyecto. Inclusión del concepto de confort en relación a la interacción espacial. Valoración del proceso de diseño. Experimentación e innovación aplicada a la resolución de nuevos escenarios y necesidades. Estudio de casos referenciales.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Diseño de espacios.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de espacios. Relaciones				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
5	150h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución de un proyecto. 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. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de espacios de pequeña escala. El concepto de relaciones espaciales a través de la topología del espacio desde la perspectiva de la persona. La proporción y la escala. El espacio y la geometría. Desarrollo de planos técnicos. Desarrollo de maquetas. Desarrollo conceptual de un espacio, incidiendo en la cualidad topológica e incluyendo la conceptualización de materiales. Experimentación e innovación aplicada a la metodología del proyecto. Estudio de casos referenciales.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Diseño de espacios.				



DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de espacios. Virtual				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
8	240h/116h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	48%
F COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. 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. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución de un proyecto. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de espacios con apoyo de herramientas de realidad virtual. La importancia de la utilización de las nuevas herramientas digitales como instrumento de diseño: durante el proceso de diseño y como herramienta de comunicación. Desarrollo de formatos digitales de interacción visual. Desarrollo de maquetas realizadas con herramientas digitales. Planteamiento de las instalaciones del proyecto. Planteamiento de los elementos estructurales del proyecto. Experimentación e innovación aplicada a la metodología del proyecto. Iniciación en herramientas de realidad virtual para su aplicación en el diseño de espacios, su representación y comunicación. Iniciación en herramientas digitales para la creación de experiencias interactivas 2D y 3D a través del programa Unity u otro similar. Escenas, composición y contexto. Animaciones. Aplicación de la tecnología digital en el desarrollo de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
<p>Haber cursado y superado las asignaturas de Proyectos. Diseño de espacios. Topología y Proyectos. Diseño de espacios. Experiencia de usuario.</p>				
CAMBIOS PROPUESTOS:				
<p>Esta asignatura se crea como parte de la línea de capacitación en la metodología del diseño de espacios y en el proceso de diseño de tipologías espaciales, experiencia de usuario, diseño de mobiliario y decoración. Esta es una línea continua desde el 2º semestre hasta el 6º (asignatura OPT) que capacite al alumno en la metodología proyectiva del diseño de espacios para el desempeño de la profesión de diseñador de interiores, con una especialización en el contexto del hogar. Se trabaja con una metodología centrada en el usuario y con una visión estratégica que marca los nuevos escenarios. La línea se organiza en torno al desarrollo de proyectos con condicionantes diferentes y programas diversos. Los conocimientos a adquirir se plantean en un orden lógico vinculado al desarrollo del resto de materias y de la línea de laboratorio proyectivo; por lo que se propone denominarlas bajo una única denominación –Proyectos. Diseño de espacios-, seguida de un subtítulo que especifica las características de cada proyecto. Esta línea establece prelación entre asignaturas de diferente año, puesto que implican un aprendizaje acumulativo dentro de la metodología proyectual. Por otro lado, para esta línea de capacitación, se reducen las horas presenciales en un 20% dado que se trata de contenidos que precisan de una gran carga de horas no presenciales de preparación del alumno.</p>				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Sistemas, diseño y sostenibilidad				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Dirigir y certificar la realización de proyecto de interiores. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. Comprender el marco legal reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Ciclo de vida y valoración del proceso de diseño. Retorno del producto y trazabilidad. Estrategia de diseño sostenible en la utilización de recursos energéticos (mientras se construye y una vez construido). Aplicación en los procesos de transformación y producción. Validación del diseño y certificaciones.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital III. Modelado				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/87h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La representación bidimensional y tridimensional en el diseño de espacios. Iniciación en el programa de modelado Revit u otro semejante. Los planos y el proyecto. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Estudio y análisis del comportamiento de los modeladores digitales para su aplicación en el proceso de diseño de espacios. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La representación tridimensional avanzada en el diseño de espacios. Profundización en el programa de modelado Revit u otro semejante. Iniciación en el proceso de renderización. Tecnología digital para la producción del proyecto. Desarrollo de la totalidad de un proyecto profesional de diseño de espacios (presentación, comunicación y desarrollo) mediante tecnología digital. El proceso de creación de modelos y maquetas por medio del modelado digital (modelado 3D, corte láser, corte por control numérico, etc.). Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital para el diseño de interiores.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital IV. Renderizado				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Iniciación en el programa de renderizado 3Dmax u otro semejante. Renderización. Materiales, texturas, superficies y acabados. Técnicas de iluminación en los modeladores digitales. Tecnología digital para la producción del proyecto. Estudio avanzado del comportamiento de los modeladores digitales para su aplicación en el proceso de diseño de espacios. El proceso de creación de modelos y maquetas por medio del modelado digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital III. Modelado.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital V. Infografía				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Técnicas para la comunicación gráfica del proyecto. Infografía aplicada a los espacios. Adquisición de conocimientos avanzados de los programas de infografía de Adobe o similar.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital IV. Renderizado.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital para el diseño de interiores				
ESPECIALIDAD: Interiores				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	1º año – 2º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar y materializar soluciones funcionales, formales, y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La representación bidimensional en el diseño de espacios. Iniciación en el programa de dibujo asistido Autocad 2D u otro semejante. Los planos y el proyecto. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del proyecto espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Teoría e historia del diseño de mobiliario y decoración				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Historia del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Identificar las épocas históricas según los diseños de mobiliario y la decoración producidos. Analizar e interpretar la evolución del diseño de mobiliario y la decoración. Relacionar los hechos históricos y sociales con la evaluación del diseño de mobiliario y la decoración. Últimas tendencias del diseño de mobiliario y la decoración. Reflexionar y explorar lo que vincular lo humano con el mobiliario y la decoración: aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Teoría e historia del diseño de espacios				
ESPECIALIDAD: Interiores. ITINERARIO: Espacios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Historia del diseño de interiores				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Identificar las épocas históricas según los diseños de espacios producidos. Analizar e interpretar la evolución del diseño de espacios. Relacionar los hechos históricos y sociales con la evaluación del diseño de espacios. Últimas tendencias del diseño de espacios. Reflexionar y explorar lo que vincular lo humano con la experiencia de espacios: aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Comunicación de moda				
ESPECIALIDAD: Moda				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Estilismo y comunicación				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Nuevos temas y formatos en comunicación moda: el fashion film y otros instrumentos de comunicación actuales. Dirección de arte aplicada en estrategias de comunicación marketing moda.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Confección Industrial. Prototipo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección de moda prêt-à-porter. Técnicas de confección de moda prêt-à-porter.mTécnicas de patronaje de moda prêt-à-porter. Métodos de experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de Accesorios. Desarrollo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del Diseño de Moda e Indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año -5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Optimización de los recursos disponibles para obtener resultados profesionales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de accesorios. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección de accesorios 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 sostenible. Materiales ecológicos, procesos de producción éticos.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de Accesorios. Procesos.				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del Diseño de Moda e Indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año -5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Optimización de los recursos disponibles para obtener resultados profesionales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento y análisis de las tendencias actuales del diseño de accesorios para la investigación proyectual. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño de accesorios. El proceso proyectual como investigación.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de estilismo. Desarrollo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Estilismo y Comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de moda e indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos trabajos. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de estilismo. Procesos				
ESPECIALIDAD: Moda.ITINERARIO: Estilismo y Comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de moda e indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de moda prêt-à-porter. Desarrollo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de moda e indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Optimización de los recursos disponibles para obtener resultados profesionales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. 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. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Aplicación de las técnicas de patronaje y confección de moda prêt-à-porter, 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 sostenible. Materiales ecológicos, procesos de producción éticos.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de moda prêt-à-porter. Procesos				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos del diseño de moda e indumentaria				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
6	180h/108h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento y análisis de las tendencias actuales del diseño de moda para la investigación proyectual. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final del sector moda prêt-à-porter. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Fitting				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Estilismo y Comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Moulage. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Historia de la moda contemporánea				
ESPECIALIDAD: Moda				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Historia del diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Diseñadores y tendencias contemporáneos. Nuevos temas y formatos en moda. Redefinición de conceptos. Análisis y crítica del sistema moda actual.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales producto moda				
ESPECIALIDAD: Moda				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación. Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas a la industrial textil. Nuevos procesos y nuevos productos textiles aplicados al diseño de moda. Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Modelaje creativo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Estilismo y comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Moulage. Técnicas de confección.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Patronaje de accesorios.				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y Confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año -5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas, centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. Técnicas de patronaje según categorías de accesorios. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Patronaje accesorios. Prototipo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y Confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año -6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas, centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección de accesorios. Técnicas de confección según las características propias de cada categoría de accesorios. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Patronaje de moda prêt-à-porter				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Patronaje y confección				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. Técnicas de patronaje. Moulage. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Técnicas de producción accesorios				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año -5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Establecer relaciones entre el lenguaje, formal, el simbólico y la funcionalidad específica. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Procesos para la confección según las categorías de accesorios. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Técnicas de producción comunicación				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Estilismo y Comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. 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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Técnicas de producción de moda prêt-à-porter				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3er año - 5º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Procesos y productos textiles. Proceso industriales para la confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología específica de accesorios				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Accesorios				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	3er año -6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de accesorios. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Tipos de piel con y sin pelo, herrajes.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología específica de estilismo				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Estilismo y Comunicación				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología específica de moda prêt-à-porter				
ESPECIALIDAD: Moda. ITINERARIO: Prêt-à-porter				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	3er año - 6º Semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Conocer los recursos tecnológicos específicos y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. Dominar la tecnología específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y de moda prêt-à-porter y del textil. Tecnología digital aplicada al diseño de moda prêt-à-porter. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Análisis de la forma y sistemas				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Análisis de la forma natural y sistemas estructurales				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Analizar formas y sus sistemas estructurales. Diferenciar y comprender como funcionan los elementos y sistemas estructurales. Sistemas lineales y sistemas superficiales. Reconocer el comportamiento de los diferentes materiales de construcción a nivel estructural.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Biomimesis				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Análisis de la forma natural y sistemas estructurales				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Las formas naturales y sus sistemas estructurales. Su aplicación al diseño de producto. Criterios de biomimesis aplicada. Aplicación de la metodología que emula la naturaleza en su estructura, en la relación forma-función, para su aplicación al diseño. Proyecto.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Análisis de la forma y sistemas.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño de producto				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	1º año – 2º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Iniciación en la metodología de proyectos de diseño de producto. El proceso de diseño. Elementos que lo conforman. Estudio y análisis de su desarrollo y fases: pensar, construir, comunicar. Aplicación de la metodología a casos de estudio. Desarrollo de documentación descriptiva. Desarrollo de modelos. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Diseño estratégico				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Introducción al Diseño estratégico. Qué diseñar y porqué. El Diseño de experiencia y cómo traducirlo en un producto, servicio o sistema. Elementos de innovación en el Diseño de producto. Investigación sensible y estrategia de respuesta. Estrategia de aprendizaje sostenible y responsable.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Envases, empaques y embalajes I				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyecto de envases y embalajes				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Jerarquía y tipos de envases y embalajes: primario, secundario, terciario. Materiales y aplicaciones específicas. Sistemas de impresión. Desarrollo y normativa.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Envases, empaques y embalajes II				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyecto de envases y embalajes				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Explorar las cuestiones relacionadas con el diseño de envases: desde su papel dentro de la estrategia de una marca hasta los procesos creativos necesarios para su realización. Análisis de los componentes gráficos de manera aislada y en interrelación con otros elementos. La influencia del envase en el proceso de venta. Casos de referencia. Proyecto de diseño de envases o embalajes.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Envases y embalajes I.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Gestión de proyectos de mobiliario y decoración				
ESPECIALIDAD: Producto. ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. Comprender el marco legal reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La gestión de proyectos de diseño de mobiliario y decoración: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato. La gestión de la producción: presupuesto, planificación, validación, logística y certificaciones. Proyecto de gestión.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Gestión de proyectos de producto				
ESPECIALIDAD: Producto. ITINERARIO: Diseño Industrial				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. Comprender el marco legal reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La gestión de proyectos de producto, servicios o sistemas: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato. La gestión de la producción: presupuesto, planificación, validación, logística y certificaciones. Proyecto de gestión.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Ideación gráfica I				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Ideación gráfica y realidad tridimensional				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La técnica del bocetaje aplicada al diseño. Utilización de la luz y el sombreado en la presentación de ideas de diseño. Dibujo de vistas. Dibujo y técnicas de explosionado. Técnicas diagramáticas.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Ideación gráfica II				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Ideación gráfica y realidad tridimensional				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	4º año – 7º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Liderar y gestionar grupos de trabajo.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La ideación gráfica ligada al concepto de estilo: formal, de diseño y de identidad. Concepto de dirección creativa y casos de referencia. Set fotográfico de un producto y retoque. Comunicación visual: composición, luz, color, escala y equilibrio. Nuevas tendencias contemporáneas y casos de innovación.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Ideación gráfica I.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de producto. Diseño de luminarias				
ESPECIALIDAD: Producto, ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Proyecto de diseño de luminarias con aplicación en espacios domésticos. Tipos de luz específicos del espacio doméstico y relación con los tipos de luminaria. Psicología de la luz. Casos referenciales y aplicaciones. Desarrollo técnico de una luminaria. Desarrollo de modelos de luminaria. Investigación y experimentación aplicada a la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de producto. Autoproducción				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre la autoproducción aplicada al diseño de producto. Experimentación e innovación sobre el desarrollo de estrategias para la producción autónoma y la autogestión del proyecto. Estudio de casos referenciales. Metodología de proyectos de diseño aplicada a la autoproducción. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de producto. Diseño experimental				
ESPECIALIDAD: Producto. ITINERARIO: Diseño Industrial				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Estrategias de innovación en el diseño. Laboratorio de experimentación con materiales y aplicaciones, acabados, usos, técnicas de producción, etc.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de producto. Ergonomía				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre el concepto de ergonomía aplicado al diseño de producto. Experimentación e innovación sobre la relación entre el cuerpo humano, el objeto y el entorno para su posterior aplicación en el diseño de objetos y servicios. Estudio de la ergonomía vinculada a la anatomía, la interacción sensorial (auditiva y visual), la accesibilidad, lo emocional. Estudio de casos referenciales. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Laboratorio. Diseño de producto. Forma y diseño				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Dominar la metodología de investigación. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Laboratorio de proyectos sobre la relación entre la forma y el diseño de producto. Experimentación e innovación sobre el diseño de producto y su vinculación a la forma. Estudio de casos referenciales. Planteamiento y resolución de ejercicios según tipologías de casos existentes. Métodos de investigación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación I				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Las familias de materiales y sus diferentes aplicaciones. Materiales de origen vegetal (papeles y cartones, fibras y textiles, maderas). Materiales de origen mineral (piedra, mortero y hormigón, vidrio, cerámica, metal). Materiales artificiales de origen variado (sintéticos, polímeros, compuestos, nanomateriales). Casos de referencia. Experimentación propia de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación II. Manufactura				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Liderar y gestionar grupos de trabajo. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de investigación. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de comunicación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Procesos de transformación y producción de madera, metal y plástico para su aplicación al diseño de producto. Ingeniería del producto. Casos de referencia. Experimentación propia de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Materiales e innovación I				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Materiales e innovación III. Acabados				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evaluación tecnológica industrial. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Dominar la metodología de investigación. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de comunicación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Técnicas de acabados decorativos. Técnicas específicas de acabados sobre el metal, la madera, el plástico, el textil, la cerámica, la piedra y el vidrio. Innovaciones en las técnicas y aplicaciones de acabado de superficies.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Materiales e innovación II. Manufactura				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Modelos y prototipos I. Técnicas manuales.				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Ideación gráfica y realidad tridimensional				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	1º año – 2º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interprofesional. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Aplicación de las técnicas y procesos especiales en la construcción de objetos tridimensionales (premaquetas, maquetas y prototipos) como parte fundamental del desarrollo del diseño de producto. Iniciación en las herramientas propias del taller de modelística.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Modelos y prototipos II. Técnicas digitales				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Ideación gráfica y realidad tridimensional				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interprofesional. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Procesos y técnicas digitales de modelización y prototipado. Iniciación en la impresión 3D, el fresado CNC, el corte y grabado láser, el fresado de precisión, y el corte de vinilo.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Modelos y prototipos I. Técnicas manuales.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de producto. Experiencia de usuario				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
5	150h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de producto, servicio o sistema a partir de la experiencia y el conocimiento del usuario. La importancia del diseño de producto como agente de cambio y su aplicación directa a un caso real. Identificación de otros colectivos, sus problemáticas y necesidades. Desarrollo de planos técnicos. Desarrollo de modelos y prototipos. Desarrollo conceptual de la producción de un producto. Experimentación e innovación aplicada a la resolución de nuevos escenarios y necesidades. Estudio de casos referenciales.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Diseño de producto.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de producto. Forma-función				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
5	150h/72h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 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.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como trasmisor de valores culturales. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de producto de pequeña escala. El concepto de proporción y escala. El binomio forma-función. Identificación de las piezas de un producto y despiece del mismo. Desarrollo de planos técnicos. Desarrollo conceptual de un producto, incidiendo en la función e incluyendo la conceptualización de materiales. Experimentación e innovación aplicada a la metodología del proyecto. Estudio de casos referenciales.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Diseño de producto.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Proyectos. Diseño de producto. Virtual				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Proyectos de productos y sistemas				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
8	240h/116h	Teórico/Práctico	3º año – 5º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 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. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.</p>				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. 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. Dominar la metodología de investigación.</p>				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
<p>Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 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.</p>				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
<p>Desarrollo de un proyecto de diseño de producto con apoyo de herramientas de realidad virtual. La importancia de la utilización de las nuevas herramientas digitales como instrumento de diseño. Durante el proceso de diseño y como herramienta de comunicación. Desarrollo de formatos digitales de interacción visual. Experimentación e innovación aplicada a la metodología del proyecto. Iniciación en herramientas de realidad virtual para su aplicación en el diseño de producto, su representación y comunicación. Iniciación en herramientas digitales para la creación de experiencias interactivas 2D y 3D a través del programa Unity u otro similar. Escenas, composición y contexto. Animaciones. Aplicación de la tecnología digital en el desarrollo de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
<p>Haber cursado y superado las asignaturas de Proyectos. Diseño de producto. Forma-función y Proyectos. Diseño de producto. Experiencia de usuario.</p>				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Sistemas, diseño y sostenibilidad				
ESPECIALIDADES Y/O ITINERARIOS EN QUE SE OFRECE: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Gestión del diseño de producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/54h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Ciclo de vida y valoración del proceso de diseño. Retorno del producto y trazabilidad. Estrategia de diseño sostenible en la utilización de recursos energéticos (mientras se fabrica y una vez hecho). Aplicación en los procesos de transformación y producción. Validación del producto y certificaciones.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital II. Modelado I				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/58h	Teórico/Práctico	1º año – 2º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La representación bidimensional en el diseño de producto. Iniciación en el programa de modelado Rhinoceros u otro semejante. Los planos y el proyecto. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital III. Modelado II				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	2º año – 3º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La representación tridimensional en el diseño de producto. Profundización en el programa de modelado Rhinoceros u otro semejante. Los planos y el proyecto. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Estudio y análisis del comportamiento de los modeladores digitales para su aplicación en el proceso de diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital II. Modelado I.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital IV. Renderizado				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	2º año – 4º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
La representación tridimensional avanzada en el diseño de producto. Profundización en el programa de modelado Rhinoceros u otro semejante. Renderización. Materiales, texturas, superficies y acabados. Técnicas de iluminación en los modeladores digitales. Tecnología digital para la producción del proyecto. Estudio avanzado del comportamiento de los modeladores digitales para su aplicación en el proceso de diseño de producto. El proceso de prototipado por medio del modelado. La generación de archivos IGES, STL y otros formatos útiles para la autoproducción digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital III. Modelado II.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Tecnología digital V. Prototipado				
ESPECIALIDAD: Producto				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Materiales y tecnología aplicados al Diseño de Producto				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
3	90h/44h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	48%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.				
COMPETENCIAS GENERALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Iniciación en las técnicas de prototipado para materializar los proyectos mediante las tecnologías digitales (programa Solid Works u otro similar). Desarrollo de la totalidad de un proyecto profesional de diseño de producto (presentación, comunicación y desarrollo) mediante tecnología digital (modelado 3D, corte láser, corte por control numérico, etc.). Preparación de la documentación necesaria para el prototipado de un producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Haber cursado y superado la asignatura de Tecnología digital IV. Renderizado				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Teoría e historia del diseño de mobiliario y decoración				
ESPECIALIDAD: Producto. ITINERARIO: Diseño de mobiliario y decoración				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Historia del diseño				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Identificar las épocas históricas según los diseños de mobiliario y la decoración producidos. Analizar e interpretar la evolución del diseño de mobiliario y la decoración. Relacionar los hechos históricos y sociales con la evaluación del diseño de mobiliario y la decoración. Últimas tendencias del diseño de mobiliario y la decoración. Reflexionar y explorar lo que vincula lo humano con el mobiliario y la decoración: aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				



Comunidad de Madrid

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA: Teoría e historia del diseño de producto				
ESPECIALIDAD: Producto. ITINERARIO: Diseño Industrial				
MATERIA A LA QUE ESTÁ VINCULADA: Historia del diseño				
Nº CRÉDITOS ECTS	HORAS TOTALES /PRESENCIALES/	CARÁCTER (1)	DURACIÓN Y UBICACIÓN EN EL CURSO	% PRESENCIA
4	120h/72h	Teórico/Práctico	3º año – 6º semestre	60%
COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
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 QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE:				
Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 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.				
DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA:				
Identificar las épocas históricas según los diseños producidos. Analizar e interpretar la evolución del diseño de producto. Relacionar los hechos históricos y sociales con la evaluación del diseño de producto. Últimas tendencias del diseño de producto. Reflexionar y explorar lo que vincular lo humano con el objeto: aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.				
REQUISITOS PREVIOS/PRELACIÓN:				
Esta asignatura no está sujeta a prelación.				