

ORDEN 835/2022 DEL CONSEJERO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES, CIENCIA Y PORTAVOZ DEL GOBIERNO POR LA QUE SE AUTORIZA LA IMPLANTACIÓN DEL PROYECTO PROPIO DEL CENTRO PÚBLICO DE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO “ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO”, DE MADRID.

Visto el expediente instruido a instancia de doña Marina Arespacochaga Maroto, directora del centro público de enseñanzas artísticas superiores de Diseño “Escuela Superior de Diseño”, de Madrid, sobre autorización e implantación del proyecto propio del centro y teniendo en cuenta los siguientes

ANTECEDENTES DE HECHO

Único. Doña Marina Arespacochaga Maroto, directora del centro público de enseñanzas artísticas superiores de Diseño “Escuela Superior de Diseño”, solicitó con fecha 23 de diciembre de 2021 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 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.
- Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.
- Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-administrativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño.



- Decreto 5/2014, de 23 de enero, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la autonomía de los centros para la fijación de los planes de estudio de las enseñanzas artísticas superiores de la Comunidad de Madrid que permiten la obtención del título superior correspondiente.
- Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la implantación de proyectos propios en los centros que imparten enseñanzas que permiten la obtención del Título Superior de Enseñanzas Artísticas, en el ámbito de la Comunidad de Madrid.
- Decreto 236/2021, de 17 de noviembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía de la Comunidad de Madrid.

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, de 3 de junio, el centro no podrá comenzar a impartir el proyecto propio hasta el inicio del curso 2022-2023.

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

Quinto. El titular de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía es competente para la autorización e implantación del proyecto propio del centro, de acuerdo con lo dispuesto artículo 5.5 de la Orden 1690-01/2015, de 3 de junio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la implantación de proyectos propios en los centros que imparten enseñanzas que permiten la obtención del Título Superior de Enseñanzas Artísticas, en el ámbito de la Comunidad de Madrid, y en el artículo 1.1 del Decreto 236/2021, de 17 de noviembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía de 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, el proyecto propio del plan de estudios del centro público de enseñanzas artísticas superiores de Diseño “Escuela Superior de Diseño”, de Madrid, que se contiene en el anexo a esta orden, a partir del curso 2022/2023.

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 Grado en 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 de forma progresiva, conforme al siguiente calendario:

- Curso 2022-2023: implantación del primer curso.
- Curso 2023-2024: implantación del segundo curso.
- Curso 2024-2025: implantación del tercer curso.
- Curso 2025-2026: implantación del cuarto curso.

Cuarto. Los alumnos que hubieran comenzado sus estudios de Diseño con anterioridad al curso 2022/2023, y se encuentren en condiciones de promocionar a segundo curso de las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto en el curso académico 2022/2023, 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 determine 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 Grado en Diseño.

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

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

El Consejero de Educación, Universidades,
Ciencia y Portavoz del Gobierno

Enrique Ossorio Crespo



Especialidad: Diseño Gráfico

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
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	
Tipografía	Tipografía.	OE	4			
	Tipografía impresa	OE		4		
	Tipografía para interfaces gráficas	OE		4		
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Tecnología digital gráfica	OE	4			
	Fundamentos de estampación e impresión	OE		4		
	Sistemas de reproducción e impresión	OE			4	
	Producción para artes gráficas	OE				4
	Fotografía	OE		4		
	Gráfica interactiva. Edición	OE		4		
	Gráfica interactiva. Usabilidad	OE		4		
	Gráfica multimedia. Producción	OE			4	
	Gráfica multimedia. Programación	OE			4	
	Iniciación al diseño audiovisual	OE		4		
	Diseño audiovisual. Postproducción	OE			4	
Diseño audiovisual. Proyectos	OE			4		
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	OE			4	
Proyectos de diseño gráfico	Proyectos. Componentes	OE		6		
	Proyectos. Elementos	OE		6		
	Proyectos. Sistemas	OE			6	
	Proyectos interdisciplinarios de Diseño Gráfico	OE			6	
	Proyectos experimentales de Diseño Gráfico	OE				4
	Diseño editorial	OE			4	
Gestión del diseño gráfico	Protección del diseño.	OE				4
Cultura del diseño gráfico	Teoría de la imagen y de la comunicación	OE	4			
	Técnicas de expresión gráfica	OE		4		
Lenguajes y técnicas de expresión	Ilustración y comunicación visual	OE			4	
	Ilustración. Lenguajes y procesos	OE			4	
	Optativas				4	24
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad
 ■ Asignaturas modificadas o de nueva creación en el proyecto propio



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: TIPOGRAFÍA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tipografía impresa <i>Printed typography</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Escritura y comunicación. Historia y evolución: la caligrafía. Arquitectura y estilos tipográficos. Ortotipografía y legibilidad: Criterios de selección tipográfica y creación de sets. Legibilidad. Relación entre longitud de línea, cuerpo e interlínea.</p> <p>Jerarquía tipográfica.</p> <p>Tipografía y estructura de la información: Estructura de la información por medio de retículas.</p> <p>Introducción al diseño editorial. Estilos de composición.</p> <p>Opciones avanzadas Opentype (ligaduras, tipos de cifras, versalitas, etc.)</p> <p>Uso de programas de autoedición.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: TIPOGRAFÍA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tipografía para interfaces gráficas <i>Typography for graphic interfaces</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer estructuras organizativas de la información. - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Soporte pantalla y medidas. Criterios de composición para pantalla. Tecnología tipográfica: Tecnología, formatos y propiedades de la fuente. Estilos CSS y maquetación. Opciones avanzadas Opentype en la web. Nuevos formatos de fuentes. Tipografía para sistemas de diseño. Navegación y prototipado para pantalla en programas de prototipado. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Fotografía <i>Photography</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>TÉCNICA FOTOGRAFICA La fotografía, técnicas y procesos: Manejo de cámara. Tratamiento de la nitidez, movimiento, y óptica como recurso expresivo. Encuadre y composición. Lenguaje fotográfico. La luz. Medición. Iluminación, aspectos expresivos. La luz en localización. Iluminación en estudio, equipos. Esquemas de iluminación básicos para retrato y producto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Técnicas audiovisuales, producción y edición. El flujo de trabajo en digital. Revelado de raw, postproducción y retoque básico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p> <p>EXPRESIÓN FOTOGRAFICA La fotografía, historia y panorama actual. Fotografía aplicada al diseño gráfico. Narrativa, retrato, producto, moda, paisaje. Los encargos, el proyecto personal.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Sistemas de reproducción e impresión <i>Reproduction and printing systems</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Tipos de originales y su reproducción. Soportes. Medios. Formas. Herramientas. Procesos. Criterios medioambientales: soportes, tintas, aditivos sostenibles. Eco-indicadores y Criterios normativos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Elementos <i>Projects. Elements</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Introducción al proyecto de diseño gráfico. Metodología e Investigación. El proceso proyectual como investigación: iniciación a la metodología proyectual.</p> <p>Técnicas para la visualización de ideas. Métodos de análisis visuales. El signo gráfico.</p> <p>Técnicas de ideación gráfica básicas.</p> <p>Identidad corporativa y de producto. Elementos básicos de una identidad visual.</p> <p>Señalética. Diseño editorial. Diseño publicitario: estructuración del soporte por medio de retículas.</p> <p>Pictogramas.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Componentes <i>Projects. Components</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer estructuras organizativas de la información. - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Metodologías proyectuales básicas. Análisis semiótico. Retórica visual. Identidad corporativa y de producto. Identidades visuales. Envase y embalaje: etiquetaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Representación gráfica de la información. Señalética. Diseño editorial. Diseño Publicitario.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Sistemas <i>Projects. Systems</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Liderar y gestionar grupos de trabajo. - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. - Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Modelos y sistemas. Definición y realización de proyectos: métodos proyectuales tradicionales. Diagramas de Gantt y Estructura de desglose del trabajo. Modelos de comunicación y creación de códigos. Sistemas de identidad visual. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información: sistemas de información visual. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos Interdisciplinarios de diseño gráfico <i>Interdisciplinary projects</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Sistemas y lenguajes de diseño. Metodologías ágiles. Herramientas de gestión online de equipos de trabajo.</p> <p>Diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Diseño audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Narrativa y usabilidad.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO GRÁFICO		Materia: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos experimentales de diseño gráfico <i>Experimental projects</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. - Conocer el contexto económico, social, cultural 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Definición y realización de proyectos. Estrategia y criterios de decisión. Proyectos experimentales con medios digitales y no digitales. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Inteligencia artificial en proyectos visuales.</p> <p>Exploración de las fronteras del diseño con otras disciplinas. El trabajo en equipo.</p> <p>El diseño como mediador cultural.</p> <p>Sistemas de branding generativo.</p> <p>Gestión y presupuesto del proyecto.</p> <p>Metodologías de investigación en diseño. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p>				



Especialidad: Diseño de Interiores

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Análisis	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB		4		
	Técnicas de expresión y comunicación	FB		4		
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB			4	
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores	Análisis de elementos de construcción	OE	4			
	Interacción diseño-instalaciones básicas	OE		6		
	Tecnología digital para diseño de interiores	OE	4			
	Tecnología digital aplicada a la construcción	OE		4		
	Espacios virtuales	OE		4		
	Diseño constructivo en función de los materiales	OE		6		
	Iluminación: tecnología y proyecto	OE			4	
	Diseño de estructuras ligeras	OE		4		
	Construcción: diseño de elementos singulares	OE			4	
	Desarrollo constructivo de un proyecto	OE			4	
	Confort térmico y acústico	OE			4	
	Gestión de obra	OE				4
	Técnicas de rehabilitación en espacios singulares	OE				4
Historia del diseño de interiores	Lenguajes del diseño de interiores	OE			4	
Proyectos del diseño de interiores	Introducción al proyecto de interiorismo	OE	4			
	Proyectos en el espacio. Ideación	OE		8		
	Proyectos en el espacio. Comunicación	OE		8		
	Proyectos en el espacio. Desarrollo	OE			8	
	Proyectos en el espacio. Integración	OE			8	
	Proyectos. Rehabilitación en espacios singulares	OE				6
	Proyectos disruptivos. Objetivos independientes	OE		4		
	Proyectos disruptivos. Modelos teóricos	OE			4	
Gestión del diseño de interiores	Praxis del diseño de interiores	OE				4
	Optativas				12	18
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad
 ■ Asignaturas modificadas o de nueva creación en el proyecto propio



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv mediante el siguiente código seguro de verificación: 1259078160541149650095

Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Espacios virtuales <i>Virtual spaces</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital aplicada al diseño de interiores: conceptos básicos de modelado tridimensional. Modelado con mallas poligonales y con curvas. Texturizado de modelos. Principios de iluminación digital. Renderizado y salida de imagen y video para entornos multimedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Interacción diseño-instalaciones básicas <i>Design Interaction: basic installations</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - 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. - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores. - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento y análisis de sistemas de acondicionamiento pasivo y activo. Propuestas de diseño para los acondicionamientos pasivos y activos. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Ecoeficiencia y Sostenibilidad. Métodos para el análisis y la simulación. Diseño y producción. Tipos y principios de las diferentes instalaciones. Protección contra incendios.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología Digital aplicada a la Construcción <i>Digital technology applied to Construction</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. - Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital aplicada al diseño de interiores: Iniciación en software para construcción 2D. Iniciación en software de construcción BIM. Familiarización con librerías de contenidos. Procesos constructivos. Instalaciones. Simulaciones de materiales e iluminaciones Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Iluminación: tecnología y proyecto <i>Techniques and projects in Lightning.</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 del proyecto. - Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Las decisiones sobre confort como oportunidad de Diseño. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad. Instalaciones. Elaboración de proyectos interdisciplinares. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Diseñadores de Iluminación y tendencias contemporáneas. Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Iluminación natural y protección solar.</p>				



Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Gestión de obra <i>Construction Management</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. - Ser capaces de adaptarse a los cambios u a la evolución tecnológica industrial. - Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores. - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. - 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. - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. - Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad profesional del interiorismo. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores. Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Métodos para el análisis y la simulación. Recursos, costes y organización de la actividad profesional del Diseñador de interiores. Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Fases y oficios que intervienen en una obra. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Lenguajes del diseño de interiores <i>Interior design languages</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - 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. - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño. - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Movimientos, diseñadores y tendencias. Diseñadores y tendencias contemporáneos. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Introducción al proyecto de interiorismo <i>Introduction to interior project</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>A. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p> <p>1. Estrategias proyectuales. Experimentación en nuevas estrategias, planteamientos y metodologías. Estrategias de creatividad. Aproximación al diseño de interiores desde la Experimentación. Aplicación de estrategia, criterios de decisión y calidad.</p> <p>2. Innovación. Planteamientos ajenos a la aplicabilidad de los resultados. Contaminación del diseño con otras disciplinas. Generación de procedimientos innovadores.</p> <p>B Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores: Elementos básicos del interiorismo. Conocimiento de los elementos formales, funcionales, materiales y del entorno en el interiorismo.</p> <p>C. Representación. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos en el espacio. Comunicación <i>Projects in the space. Communication</i>		8	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		240	60%	144
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Aplicación de los valores expresivos y conceptuales de la materia, el color, el volumen, el espacio y el movimiento. Comunicación de la idea a través de la solución adoptada, de su representación gráfica y de las técnicas de presentación empleadas. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos en el espacio. Desarrollo <i>Projects in the space. Development</i>		8	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		240	60%	144
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Criterios de análisis del proyecto (formales, funcionales, comunicativos y tecnológicos) y síntesis. Planteamiento proyectual a través de la estructura, el material, el sistema constructivo o de montaje, etc. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Definición detallada de los componentes del proyecto. Defensa del proyecto. Valoración crítica del resultado obtenido del método de trabajo utilizado.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos en el espacio. Integración <i>Projects in the space. Integration</i>		8	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		240	60%	144
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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 del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p> <p>Definición y realización de proyectos de ejecución de diseño de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Definición y desarrollo y comunicación de proyectos complejos: ideación, construcción e instalaciones.</p> <p>El proyecto como producto final: análisis de viabilidad: económica, constructiva y normativa.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados.</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.</p> <p>Gestión y optimización de recursos en la redacción de proyectos</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos de rehabilitación. Intervención de espacios singulares <i>Rehabilitation Techniques for singular spaces</i>		6	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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 del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad: análisis y crítica de las teorías de restauración y rehabilitación.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación: Sensibilización en torno al espacio singular patrimonial a través de su documentación, análisis y reconocimiento.</p> <p>Identificar, preservar e integrar la huella de la historia poniendo en valor elementos del pasado junto a los del presente.</p> <p>Definición, desarrollo y comunicación de proyectos complejos.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.</p> <p>Sistema de toma de datos.</p> <p>Proyectos de interpretación y puesta en valor de los elementos patrimoniales de interiorismo.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores: metodología y crítica de proyectos de intervención.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES		Materia: GESTIÓN DEL DISEÑO DE INTERIORES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Praxis del diseño de interiores <i>Interior design praxis</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - 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. - 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. - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. profesional. - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo. - Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>La práctica profesional: ¿estudio de interiorismo, empresa contratista o ambos? Funciones de un estudio de interiorismo, infraestructura básica. Trabajos o funciones a resolver en un estudio. División y organización del trabajo. La gestión de una empresa o estudio. Condicionantes del proyecto: CTE, PGOM, reglamentos, ordenanzas, licencias, comunidad de propietarios etc. Licencia de obras y licencia de actividad. La gestión de un proyecto. Fases. Propuesta de interiorismo y presupuesto de un proyecto. Diferencias entre presupuesto de proyecto y presupuesto de contrata. Contrato de servicios de un diseñador de interiores. Cálculo de honorarios. ¿Qué trabajos nos están encargando? Gestiones del promotor o cliente que se pueden delegar. La colaboración con otros profesionales o el equipo multidisciplinar. Gestión de calidad. Auditoria del Estudio. Marketing aplicado al diseño de interiores. La promoción del estudio; página web, blog etc. Promoción de ventas, catálogos, presentación a los clientes. Planificación del Estudio; recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Especialidad: Diseño de Moda

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
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 aplicadas al diseño de moda	Tecnología textil. Materiales	OE		4		
	Tecnología Textil. Medios	OE		4		
	Técnicas textiles. Procesos	OE		4		
	Técnicas textiles. Estampación y teñidos	OE			3	
	Técnicas textiles. Ornamentación y ennoblecimiento	OE			3	
	Sistemas de representación aplicados a la moda	OE		4		
	Moda digital	OE		4		
Patronaje y confección	Patronaje y confección. Bases	OE	4			
	Patronaje y confección. Transformaciones	OE	4			
	Patronaje y confección. Procesos	OE		4		
	Patronaje y confección. Desarrollo	OE		4		
Historia del diseño de moda	Contextos histórico-artísticos de la moda	OE	4			
	Historia de la indumentaria	OE			4	
	Historia de la moda	OE			4	
Estilismo	Proyectos de estilismo	OE			4	
	Fotografía de moda	OE			4	
	Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales	OE			2	
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Introducción proyectos de moda	OE		6		
	Proyectos de moda	OE		6		
	Colecciones de moda	OE			6	
	Proyectos de moda. Desarrollo	OE			6	
	Complementos. Diseño y prototipado	OE				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				8	22
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

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

■ Asignaturas modificadas o de nueva creación en el proyecto propio



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv mediante el siguiente código seguro de verificación: 1259078160541149650095

Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Moda Digital <i>Digital fashion</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital aplicada al diseño de moda: familiarización con software para ilustración técnica aplicada a la moda.</p> <p>Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil.</p> <p>Conocimiento y manejo de software aplicado al patronaje</p> <p>Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria: iniciación al software de diseño y simulación de ropa</p> <p>Texturizado e iluminación digital.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología textil. Materiales <i>Textile technology. Materials</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento de materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Fibras textiles: Clasificación y propiedades. Fibras naturales: vegetales y animales. Fibras químicas: artificiales y sintéticas. Materiales, estructuras y tratamiento textiles: fibras textiles, identificación hilos, telas y tejidos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil y de la indumentaria: fichas técnicas y etiquetado</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología textil. Medios <i>Textile technology. Wherewithal</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras y tratamientos textiles: telas compuestas y tejidos inteligentes. Ligamentos. Procesos industriales para la confección: hilatura y su maquinaria. Sistemas de fabricación de tejidos. Acabados textiles y su maquinaria. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño textil e indumentaria: control de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Técnicas textiles. Procesos <i>Textile techniques. Processes</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. Usos y aplicaciones de tejidos. Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil: Construcción de tejidos. Técnicas de manipulación textil.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia: propuesta, realización, y presentación de un diseño textil.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Técnicas textiles. Estampación y teñidos <i>Textile techniques. Stamping and dyeing</i>		3	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		90	60%	54
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Procesos y productos textiles: historia del diseño estampado. Etapas y técnicas. Materiales, estructuras y tratamientos textiles. Tintes naturales. Historia y tradición. Muestreo Técnicas de estampación y teñido artesanales. Tintes sintéticos. Tipos Muestreo. Técnicas y procesos de estampación: Técnicas de estampación manual. Técnicas de estampación industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO DE MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Técnicas textiles. Ornamentación y ennoblecimiento <i>Textile techniques. Ornamentation and refinement</i>		3	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		90	60%	54
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicados al diseño de la indumentaria y del textil: técnicas de bordado y encajes. Tipologías.</p> <p>Procesos y productos textiles: aplicaciones y ornamentación textil, acabados textiles, técnicas de ennoblecimiento textil.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PATRONAJE Y CONFECCIÓN		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Patronaje y confección. Bases <i>Dressmaking. Basics</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento de utillaje y maquinaria: herramientas, materiales y maquinaria del patronaje y confección. Diferencias anatómicas volumétricas entre mujer y hombre. Tomas de medidas y tablas de medidas. Patrones base anatómicos: mujer y hombre. Técnicas de patronaje y escalado. Patronaje a medida versus industrial: diferencias y similitudes. Nomenclatura básica del patronaje y de la confección. Industrialización, codificación y descripción de los patrones. Técnicas de confección: costuras habituales a mano y máquina. Acabados de prendas: bieses y dobladillos etc. Montaje y costura de prendas básicas: "toile" y prototipo final. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PATRONAJE Y CONFECCIÓN		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Patronaje y confección. Transformaciones <i>Dressmaking. Transformations</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Técnicas de patronaje y escalado: Fundamentos transformaciones de patrones, a partir de los patrones base.</p> <p>“Moulage”: Influencia del género (tejido, textil, piel) y estructura (tejido de trama, punto, fieltros etc.) sobre el patrón, la forma y el volumen.</p> <p>Transformaciones y modificaciones de patrones, sin volumen añadido a través de cortes estratégicos: variaciones y traslados de costuras, pinzas etc.</p> <p>Transformaciones orientadas al estrechamiento o ensanchamiento de prendas.</p> <p>Transformaciones y modificaciones de patrones anatómicos con volumen añadido: vuelos, fruncidos, pliegues, drapeados etc.</p> <p>Detalles constructivos de prendas: cuellos, puños, bolsillos, cremalleras, cinturillas, sardinetas, braguetas, vistas, etc.</p> <p>Técnicas de confección. Montaje de prendas transformadas: “toiles” y prototipos finales.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PATRONAJE Y CONFECCIÓN		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Patronaje y confección. Procesos <i>Dressmaking. Processes</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>“Moulage”: obtención de patrones a través de experimentación volumétrica y modelado sobre maniquí con distintos materiales y tejidos. Técnicas de patronaje y escalado. Patrones principales y secundarios: vistas y forros. Detalles constructivos complejos: aberturas y solapas de chaquetas y cazadoras, bolsillos etc. Listados de fases del prototipo. Optimización de corte. Concepto de marcada. Concreción de fichas específicas de patronaje. Tecnología digital aplicada al patronaje: Aplicación práctica de software digital. Técnicas de confección: ejecución de “toiles” y prototipos finales. Metodología de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PATRONAJE Y CONFECCIÓN		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Patronaje y confección. Desarrollo <i>Dressmaking. Development</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Técnicas de patronaje y escalado. Transformaciones complejas asociadas a prendas como: americanas, chaquetas sastre, cazadoras, chaquetones, abrigos, gabardinas etc.</p> <p>Investigación y experimentación desde la perspectiva volumétrica y de las técnicas de elaboración de la prenda.</p> <p>Resolución de detalles constructivos complejos.</p> <p>Técnicas de confección: montaje de "toiles" y prototipos finales.</p> <p>Marcadas. Escalado de tallas según edad y aumento de peso. Fichas técnicas y de prototipado industrial.</p> <p>Tecnología digital aplicada al patronaje. Aplicación de software específico.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: ESTILISMO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales <i>Styling for shows and audiovisual media</i>		2	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		60	60%	36
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Análisis y conocimiento de los ámbitos del estilismo, función del estilista. Diferenciación entre diseñador de moda y diseñador de vestuario escénico.</p> <p>Caracterización: Creación de personaje escénico. Características externas (edad, sexo, clase social etc.) e internas (carácter, forma de ser etc.)</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia: El texto dramático y el autor.</p> <p>Tiempo (directo: hora, día etc. indirecto: época histórica, transcurso de tiempo: días, meses años).</p> <p>Lugar (directo: espacio concreto, indirecto: continente, país, región etc.)</p> <p>Trabajo interdisciplinar: director de escena, escenógrafo, diseñador de vestuario, coreógrafo, diseñador de iluminación etc.</p> <p>Diferencias y similitudes en la fase de proyecto y realización en distintos ámbitos profesionales: teatro, televisión, cine, producciones musicales y otros espectáculos.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: ESTILISMO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos de estilismo <i>Fashion Styling Projects</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Realización de proyectos de estilismo. Proyecto de estilismo: creación y producción. Análisis y conocimiento de los ámbitos del estilismo: el estilismo como mediador entre el diseño y la venta. Estilismo y comunicación visual. La creación de la necesidad de moda. Función del estilismo y el contexto laboral del estilista de moda actual, ámbitos de actuación. Creación de la imagen de imagen de marca y su difusión. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Conceptos de estética y estilismo. Las imágenes y los cánones de la belleza. Métodos organizativos y de producción del estilismo: El showroom. Estilismo para pasarela. Estilismo y diseño de moda: idea de conjunto o estilo subyacente, básicos de colección y prendas estrella-icónicas. El asesor de imagen moda. Correcciones ópticas a través de la indumentaria: color, forma, contraste etc. Estilismo para ocasiones sociales y eventos. Estilismo y publicidad. Estilismo para "ecommerce". Metodología de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Introducción proyectos de moda <i>Introduction to fashion design</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Distintos enfoques de la moda: moda comercial, promocional o de imagen de marca, objeto artístico etc.</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. El concepto o idea directriz del proyecto.</p> <p>La moda como mensaje.</p> <p>El proceso creativo. Aproximaciones convencionales y experimentales.</p> <p>Aplicación de técnicas manuales y/o digitales en el proyecto de diseño de moda.</p> <p>Proyecto: fases de proyecto utilizando distintos procedimientos y técnicas (incluyendo prototipado).</p> <p>Tecnología digital en la presentación y comunicación del proyecto. El proceso comunicativo en moda.</p> <p>Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Difusión del producto moda: formatos y medio.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos de moda <i>Fashion projects</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Introducción al concepto de colección de moda. Semiótica de la moda, la moda como un lenguaje y medio de comunicación. Fundamentos del diseño de moda. Aspectos y condicionantes: estéticos, funcionales, constructivos, sostenibles, técnicos, de viabilidad económica, ergonómicos, geográficos, de temporada etc. Elementos que componen una colección de moda: volumen, forma, silueta, color, textura, detalles constructivos, estilo etc./sus significados. Fases del proceso de diseño: conceptualización, investigación, ideación, realización y comunicación. Procedimientos creativos, bidimensionales y tridimensionales, aplicados al diseño de moda. Aplicación de técnicas de patronaje y confección en el producto final. Las fichas y el desarrollo técnicos de la prenda para una producción industrial. Análisis de distintos enfoques de la moda como producto físico, y/o virtual. Distintos formatos de presentación del producto moda físico y/o virtual. Estilismo y comunicación final. Tecnología digital para la comunicación del proyecto: formatos y medios. Producto comercial y producto de difusión de marca, y su comunicación. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Colecciones de moda <i>Fashion collections</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - 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. - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Análisis y predicción de tendencias.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. El diseñador de moda como director artístico de una marca.</p> <p>Identidad de una marca de moda. Análisis: producto, público objetivo, mercado, imagen corporativa etc. Brief.</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad: Realización de un proyecto de colección de moda dirigida para un determinado sector comercial o marca, en todas sus fases (investigación, diseño, realización y comunicación) teniendo en cuenta aspectos estéticos, económicos, técnicos, funcionales, constructivos, sostenibles, de temporales, de ocasión específica, comunicativos e identitarios etc.</p> <p>Aplicación de técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final y fichas técnicas de desarrollo del producto.</p> <p>Tecnología digital aplicada al diseño de moda.</p> <p>Estudios de presupuestos y viabilidad del proyecto.</p> <p>Producción, publicidad y consumo.</p> <p>La industria de la moda: ferias especializadas, pasarelas y eventos, proveedores, talleres etc.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos de moda. Desarrollo <i>Fashion projects. Development</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - 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. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda: Fundamentación y estudio teórico- práctico enfocado a desarrollo de proyectos de diseño para marca de autor.</p> <p>Definición de Identidad de marca propia y sus valores principales</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. El proceso proyectual como investigación y experimentación para una marca personal: aspectos y condicionantes estéticos, sostenibles, técnicos, funcionales, económicos (escandallos y viabilidad económica), temporales, ocasionales etc.</p> <p>Definición de Target específico.</p> <p>Desarrollo del proyecto con todas sus fases, incluyendo prototipado y comunicación.</p> <p>Imagen de marca y corporativa. Packaging y etiquetado.</p> <p>Aplicación de técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final. Fichas técnicas profesionales del producto de moda.</p> <p>Distintos medios y formatos de comunicación del producto de moda. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.</p> <p>Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual: Análisis de concursos y promoción de marcas emergentes.</p> <p>Identificación de oportunidades en el sector: producto físico y/o virtual etc.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: PROYECTOS DEL DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Complementos. Diseño y prototipado <i>Accessories. Design and prototyping</i>		6	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>El complemento y el accesorio de moda. Taxonomía: Categorías principales del complemento de moda: bolso, calzado, sombrerería y marroquinería. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final. Proceso creativo: investigación, ideación, desarrollo y comunicación. Proceso de prototipado: modelado, patronaje, corte y montaje. Proceso de fabricación: artesanal, industrial y digital. El diseño y la ficha técnicos para la producción. Materiales: exteriores, interiores, estructurantes, fornituras, herrajes y componentes. La piel y el cuero: origen, proceso de fabricación, usos y herramientas de marroquinería. La anatomía del pie y del calzado: la horma, biomecánica y tecnología aplicada. El complemento y el accesorio como recurso estético en el estilismo de moda. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda: Marcas, diseñadores y diseños icónicos: una perspectiva histórica. Industria, tendencia, mercado y ferias especializadas del complemento de moda.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE MODA		Materia: FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA DE LA MODA		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Objeto escultórico e indumentaria <i>Sculptural object and clothing</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. - Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la Indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas del diseño de moda. El hueco, la superficie y la estructura como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. El cuerpo como volumen.</p>				



Especialidad: Diseño de Producto

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. 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	Materiales y tecnología. Conceptualización	OE		4		
	Materiales y tecnología. Realización	OE		6		
	Valoración del proceso de diseño	OE			2	
	Tecnología digital aplicada a la ideación	OE	4			
	Tecnología digital aplicada a la producción	OE		4		
	Tecnología digital aplicada a la comunicación	OE		4		
Historia del diseño	Historia del diseño de producto	OE			4	
	Diseño y tendencias	OE				4
Proyectos de envases y embalajes	Proyecto de diseño de envases y embalajes	OE			6	
Gestión del diseño de producto	Gestión del diseño	OE				2
	Comunicaciones y recursos	OE				2
Proyectos de productos y sistemas	Proyectos. Usuario	OE		6		
	Proyectos. Contexto	OE		6		
	Proyectos. Producción	OE			6	
	Proyectos. Sociedad	OE			4	
	Proyectos. Innovación	OE				4
	Diseño gráfico y comunicación del proyecto	OE		4		
	Comunicación gráfica e identidad	OE			4	
	Arte, artesanía y diseño	OE			2	
	Tecnología digital aplicada al proyecto	OE			4	
	Presupuesto y gestión de proyectos	OE				4
Ideación gráfica y realidad tridimensional	Iniciación al diseño de producto	OE	4			
	Modelos y prototipos. Ideación y comunicación	OE	4			
	Modelos y prototipos. Procesos y desarrollos	OE		6		
Análisis de la forma natural y sistemas estructurales	Biónica y proporción	OE		4		
	Estructuras y sistemas	OE			6	
	Optativas				14	20
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

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

■ Asignaturas modificadas o de nueva creación en el proyecto propio



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv mediante el siguiente código seguro de verificación: 1259078160541149650095

Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología Digital aplicada a la Ideación <i>Digital technology applied to devising</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital aplicada al diseño de producto: Software para la representación gráfica de conceptos 2D, Software para la representación técnica 2D. Modelado tridimensional no paramétrico. Iniciación a los motores de render. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Materiales y tecnología. Conceptualización <i>Materials and Technology. Conceptualization</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. - Conocer las características de las propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. - Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Desarrollo de productos. Conocimiento de los materiales y técnicas apropiadas al diseño de producto. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología Digital aplicada a la Comunicación <i>Digital technology applied to communication</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital aplicada al diseño de producto: Modelado y texturización generativas para diseño de productos y sistemas. Representación de productos de manera realista con técnicas avanzadas de iluminación y texturizado. Postproducción de render. Conocimientos de gráficos en movimiento aplicado al diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología Digital aplicada a la Producción <i>Digital technology applied to manufacture</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
Desarrollo de productos: Modelado paramétrico para diseño de producto. Desarrollo de planos técnicos, vistas a escala, detalles, secciones y cotas. Vistas explosionadas y ensamblajes de las partes y componentes. Representación de productos con técnicas avanzadas de iluminación y texturizado. Tecnología digital aplicada al diseño de producto: Configuración de prototipos digitales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Valoración del proceso de diseño <i>Design Process Assessment</i>		2	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		60	60%	36
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto. Desarrollo de productos Métodos de investigación y experimentación propios de la materia				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: HISTORIA DEL DISEÑO		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Diseño y tendencias <i>Trend and design</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - 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 transmisor de valores culturales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Diseñadores y tendencias: Las manifestaciones del diseño de producto en diferentes países, diseñadores y tendencias.</p> <p>Teoría del conocimiento: ¿Por qué nos gusta lo que nos gusta?</p> <p>Macrotendencias, tendencias, "fads".</p> <p>Análisis de tendencias.</p> <p>Señales de cambio. Diseño y ficción.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE ENVASES Y EMBALAJES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos de diseño de envases y embalajes <i>Packaging</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Realización de proyectos de diseño de envases y embalajes: Aplicación de metodologías de proyecto adaptadas al desarrollo de envases y embalajes.</p> <p>Métodos de investigación en diseño. El proceso proyectual como investigación: Investigación y análisis de las características propias del proyecto vinculadas a su uso, distribución, comunicación y venta.</p> <p>Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p> <p>Integrar en el proyecto de forma argumentada factores de sostenibilidad.</p> <p>Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Incorporación al proyecto criterios de diseño gráfico coordinados con las necesidades propias del diseño de producto.</p> <p>Comunicación del proyecto dirigida a los distintos agentes que intervienen en su producción.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Diseño gráfico y comunicación del proyecto <i>Graphic design and project communication</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Aplicación de estrategias y criterios de decisión innovación y calidad: planteamiento de estrategias adecuadas para la comunicación gráfica de proyectos de diseño de producto y sistemas.</p> <p>Aplicación de técnicas gráficas para la estructuración y presentación de un proyecto de diseño de producto.</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Conocimiento de los recursos gráficos de maquetación, composición, equilibrio, imagen, iconicidad y retórica aplicados al diseño de producto.</p> <p>Métodos de investigación, análisis y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Usuario <i>Projects. User</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - 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. - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Aplicación de la metodología específica para el desarrollo de diseño de producto centrado en el usuario. Método de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Aplicación de la metodología específica para el desarrollo de diseño de producto centrado en el usuario.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Investigación y análisis de los valores propios del proyecto vinculados a la relación entre usuario y producto.</p> <p>Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad: realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p> <p>Aplicación de las técnicas de presentación y representación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Comunicación del proyecto adecuada a cada una de sus fases.</p> <p>Investigación y análisis de los valores propios del proyecto vinculados a la relación entre usuario y producto.</p> <p>Realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Contexto <i>Projects. Context</i>		6	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación: aplicación de la metodología específica para el desarrollo de producto centrado en el contexto.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas: investigación y análisis de los valores propios del proyecto vinculados a la relación entre contexto, usuario y producto.</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad: realización de proyectos de productos entendidos como parte de un sistema.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Comunicación del proyecto adecuada a cada una de sus fases.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Comunicación gráfica e identidad <i>Graphic communication and identity</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital para la presentación, comunicación del proyecto y desarrollo del producto. Planteamiento de las estrategias adecuadas para abordar la comunicación gráfica del proyecto, atendiendo a la importancia de la imagen visual y la identidad del proyecto.</p> <p>Aplicación de las técnicas de comunicación para la completa definición, identidad y comunicación del producto o sistema.</p> <p>Conocimientos de los recursos gráficos adecuados para establecer una identidad de proyecto, producto, coherente con el sistema diseñado.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Métodos de investigación, análisis y experimentación propios de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Producción <i>Projects. Manufacture</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Liderar y gestionar grupos de trabajo. - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de la metodología específica para el desarrollo de producto centrado en la producción.</p> <p>Investigación y análisis de las características propias del proyecto vinculadas a su producción.</p> <p>Realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema: comunicación del proyecto dirigida a los distintos agentes que intervienen en su producción.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Arte, artesanía y diseño <i>Art, craft and design</i>		2	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		60	60%	36
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - 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. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. - Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Desarrollo de proyectos interdisciplinares</p> <p>Métodos de investigación en el diseño: el proceso proyectual como investigación: analizar las relaciones históricas, culturales y conceptuales del diseño de producto con el arte y la artesanía.</p> <p>Investigar las fronteras conceptuales y profesionales entre arte, artesanía y diseño en la actualidad.</p> <p>Relacionar el diseño de producto, la artesanía y los sistemas de producción con el contexto profesional del diseño.</p> <p>Desarrollar trabajos de investigación y proyectos relacionados con los contenidos de la materia.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Sociedad <i>Projects. Society</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas: Conocer y analizar de forma crítica el contexto económico, social y cultural en el que se desarrolla el diseño de producto.</p> <p>Definición y realización de proyectos de productos y sistemas conforme a factores de uso expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Comprender el diseño de productos y sistemas como elementos articuladores entre individuos y grupos sociales.</p> <p>Investigar y experimentar con metodologías abiertas de diseño de productos y sistemas.</p> <p>Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad: plantear estrategias y criterios de decisión de proyectos de diseño relacionados con la cohesión social.</p> <p>Integrar en el proyecto de forma argumentada factores de sostenibilidad.</p> <p>Realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema: comunicación del proyecto de forma coherente en relación con sus objetivos y contenidos.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Tecnología Digital aplicada al proyecto <i>Digital technology applied to project</i>		4	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Técnicas de dirección de arte avanzada. Procesos y técnicas de modelización y prototipado: construcción de prototipos virtuales interactivos. Técnicas avanzadas de comunicación de proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Proyectos. Innovación <i>Projects. Innovation</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. - 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. - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. - 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. - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas: conocer y analizar de forma crítica el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto en la actualidad.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Idear y proponer con carácter especulativo nuevos escenarios y usos vinculados al diseño de productos y sistemas.</p> <p>Realización de proyectos relacionados con los contenidos propios de la asignatura.</p> <p>Comunicación de ideas, conceptos y proyectos innovadores atendiendo a sus objetivos.</p> <p>Metodología de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación: Investigación, experimentación y aplicación de metodologías de proyecto aplicadas a planteamientos transversales no obvios. Búsqueda de información específica, actualizada y relevante para los objetivos de un proyecto.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y SISTEMAS		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Presupuesto y gestión del proyecto <i>Budget and Project Management</i>		4	Teórico-práctica	OE
Cuarto curso	7º u 8º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. - Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. - Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Presupuestos y análisis de viabilidad: aplicación de fases avanzadas de la metodología para el desarrollo de producto centradas en el desarrollo técnico y la viabilidad productiva.</p> <p>Comunicación con proveedores y fabricantes.</p> <p>Estudio de los costos de ejecución material de los productos diseñados.</p> <p>Elaboración de presupuestos de prototipado y seriación.</p> <p>Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas.</p> <p>Comunicación vinculada a la gestión del proyecto, atendiendo a los distintos agentes que intervienen en el proceso.</p> <p>Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación</p>				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: IDEACIÓN GRÁFICA Y REALIDAD TRIDIMENSIONAL		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Iniciación al diseño de producto <i>Introduction to product design</i>		4	Teórico-práctica	OE
Primer curso	1º o 2º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. - 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. 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas: análisis crítico de proyectos de diseño de producto.</p> <p>Aplicación de estrategias y criterios de decisión innovación y calidad: Estudio de usos vinculados a tipologías y arquetipos.</p> <p>Conocimiento del alcance de los ámbitos de la profesión de diseñador de producto en la actualidad.</p> <p>El proceso proyectual como investigación: Iniciación a la metodología básica de proyectos.</p> <p>Iniciación a los procesos de materialización de ideas y conceptos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				





Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: ANÁLISIS DE LA FORMA NATURAL Y SISTEMAS ESTRUCTURALES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Biónica y proporción <i>Bionics and Proportion</i>		4	Teórico-práctica	OE
Segundo curso	3º o 4º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		120	60%	72
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. - Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseños de productos y sistemas 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
Estudio y análisis del comportamiento de las formas y procesos naturales para su aplicación en el proceso de diseño del producto.				



Proyecto Propio Escuela Superior de Diseño de Madrid				
Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO		Materia: ANÁLISIS DE LA FORMA NATURAL Y SISTEMAS ESTRUCTURALES		
ASIGNATURA				
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter	Tipo
Estructuras y sistemas <i>Structures and systems</i>		6	Teórico-práctica	OE
Tercer curso	5º o 6º semestre	Horas totales	Presencialidad	Horas docencia
		180	60%	108
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE				
<i>Competencias transversales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 				
<i>Competencias generales</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. - 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. 				
<i>Competencias específicas</i>				
<ul style="list-style-type: none"> - Promover, 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 - Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizado en el diseño de productos, servicios y sistemas 				
DESCRIPTOR CONTENIDOS				
<p>Estructuras y sistemas. Estudio y análisis de las acciones, reacciones y esfuerzos a los que están sometidos los sistemas formales en el proceso de diseño y su incidencia en la vida del producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>				

