

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad de Barcelona	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Diseño	

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA

Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya

UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad de Barcelona

LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
004	Universidad de Barcelona

LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES

No existen datos

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
30	132	18

LISTADO DE MENCIONES

MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

1.3. Universidad de Barcelona

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
08033006	Facultad de Bellas Artes
08072498	Centro Universitario Internacional de Barcelona (UNIBA)

1.3.2. Centro Universitario Internacional de Barcelona (UNIBA)

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	VIRTUAL
No	No	Sí
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
90	120	150
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	

180	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	46.0	60.0
TIEMPO PARCIAL		
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	30.0	30.0
RESTO DE AÑOS	18.0	45.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.ub.edu/acad/noracad/permanencia.pdf		
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

1.3.2. Facultad de Bellas Artes

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	VIRTUAL
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
50	50	60
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	
60	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	46.0	60.0
TIEMPO PARCIAL		
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	30.0	30.0
RESTO DE AÑOS	18.0	45.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.ub.edu/acad/noracad/permanencia.pdf		
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Conocimiento de los procesos multidisciplinares aplicables a proyectos artísticos
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.

CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.
CE6 - Conocer, saber aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.
CE12 - Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian
CE13 - Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.
CE15 - Conocimiento de la geometría descriptiva básica y habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para diseñar.
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración
CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos
CE18 - Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.
CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

INFORMACIÓN RELATIVA AL ACCESO DE APLICACIÓN AL SISTEMA UNIVERSITARIO DE CATALUÑA

De acuerdo con el artículo 10 del RD 1393/2007 del 29 de octubre sobre ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, para el acceso a las enseñanzas oficiales de grado se requerirá estar en posesión del título de Bachiller o equivalente y haber superado la prueba a la que se refiere el artículo 42 de la Ley 6/2001 Orgánica de Universidades, modificada por la Ley 4/2007 de 12 de abril, sin perjuicio de los demás mecanismos de acceso previstos en la normativa legal vigente.

Para acceder al primer curso de un estudio universitario en cualquiera de las siete universidades públicas de Cataluña, es necesario realizar la preinscripción universitaria.

La preinscripción universitaria en Cataluña es un sistema coordinado de distribución de los estudiantes que garantiza la igualdad de condiciones en el proceso de ingreso al primer curso de cualquier estudio universitario entre los que se incluye el grado. No se utiliza este sistema para el acceso a los estudios de máster. En el momento de formalizar la preinscripción universitaria, el estudiante puede solicitar hasta 8 preferencias, las cuales han de estar ordenadas por orden de interés. Esta preinscripción es compatible con otras solicitudes a universidades privadas, a distancia o de otras comunidades autónomas, aun cuando el estudiante sólo podrá matricularse en un solo centro. La información relativa a las vías de acceso a los estudios universitarios la facilita cada curso académico la Generalitat de Catalunya: http://www10.gencat.net/dursi/ca/un/preins_vies.htm.

Finalmente hay que indicar que la asignación de plazas por parte de la Comunidad autónoma se realizará según lo indicado en el capítulo VI "Admisión a las universidades públicas españolas" del REAL DECRETO 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas y, asimismo, se registró por el RD 412/2014, de acuerdo a la vigencia temporal recogida en su disposición adicional cuarta.

En lo que respecta a la modalidad de enseñanza no presencial, conviene destacar que ésta ha de ser considerada como una oferta diferenciada del sistema universitario catalán. La demanda potencial de esta modalidad preferentemente se destina a los egresados de universidades latinoamericanas, los cuales deberán de cumplir los mismos requisitos de acceso dispuestos para la modalidad presencial.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

En la misma línea que en el apartado anterior la UB y desde cada uno de sus centros realiza actividades y programas específicos de información y de atención al estudiante matriculado en la universidad, en colaboración con el SAE (Servicio de atención al estudiante) que abarcan todas las fases de sus estudios.

Estas actividades y programas están enmarcadas en el plan de acción tutorial de la Universidad de Barcelona (PAT).

Se trata de un plan institucional de cada enseñanza que especifica los objetivos y la organización de la acción tutorial.

Cada plan de acción tutorial está bajo la responsabilidad de un profesor coordinador nombrado por el jefe de estudios que tiene las funciones de: Coordinarse con el decanato/dirección de centro, secretaría de docencia y estudiantes, coordinador de movilidad, jefe de estudios y con el SAE; velar por el desarrollo correcto del PAT; Coordinar, dinamizar y hacer el seguimiento de los tutores de la enseñanza. Asesorar y dar apoyo para que los tutores puedan desarrollar sus funciones. Definir necesidades de formación de tutores y colaborar con el coordinador de formación del profesorado del centro. Colaborar con el SAE en las actividades de captación de estudiantes y coordinarse con coordinadores de otras enseñanzas para impartir charlas y proporcionar información por ámbitos de conocimiento. Identificar los problemas de transición del bachillerato y de los ciclos formativos a la UB y organizar, con el apoyo del SAE y del ICE, jornadas de intercambio con profesorado de secundaria. Recopilar la información necesaria de la titulación a fin de que el SAE la confeccione y la difunda. Hacer de enlace entre el PAT y otras instancias de la titulación, del centro o de la UB. Velar para que la información que se ofrece desde la web del centro dirigida a los estudiantes de educación secundaria sea la adecuada. Elaborar el informe de evaluación final. Proponer tutores En el caso de la Facultad de Economía y Empresa se dispone de un Plan de Acción Tutorial que establece la figura de un tutor específico que se asigna en el primer año de estudios.

Cada titulación dispone de su propio Plan de Acción Tutorial, y todos ellos están coordinados por el un único responsable.

Cada plan de acción tutorial dispone del apoyo, por una parte, del Servicio de atención al estudiante (SAE), mencionado anteriormente, y, por otra, del Instituto de ciencias de la educación (ICE), que se encarga de las actividades de formación y de intercambio para coordinadores de planes de acción tutorial y para tutores. También gestiona una web institucional de información para la acción tutorial. Además, el Campus Virtual de la UB ofrece prestaciones para el seguimiento tutorial semipresencial y apoyo tecnológico para gestionar los planes de acción tutorial. Los coordinadores trabajan el documento del PAT con las funciones mencionadas anteriormente y, en estrecha colaboración con el SAE, realizan acciones que podemos sintetizar de esta manera:

- Acciones en la fase inicial de los estudios universitarios:

Difusión de actividades de acogida al centro y a la enseñanza para estudiantes con plaza. Actividades específicas dirigidas a la acogida del alumnado que no proviene del bachillerato, especialmente al colectivo de mayores de 25 años. Prestación de servicios al estudiante: información sobre alojamientos, gestión de seguros y de otros. Información al estudiante sobre el servicio de tutoría. Colaboración en actividades de acogida para estudiantes de programas de movilidad matriculados en la UB. Actividades de formación transversal de orientación para el aprovechamiento académico. Concretamente, en la Facultad de Economía y Empresa, en el momento de proceder a la primera matrícula, los estudiantes son convocados a una reunión informativa en la que el vicedecano correspondiente, el o la Jefe de estudios, los responsables de Secretaría y los responsables del Plan de Acción Tutorial informan de los pasos a seguir por parte del estudiante. Se da la bienvenida al Centro y se explica la estructura de la titulación, las salidas profesionales, las actividades complementarias y las ayudas que la Universidad de Barcelona pone a disposición del alumnado. Los alumnos reciben el nombre del tutor que se les ha asignado y que les convocará a una primera reunión justo antes de empezar el curso. También se explica con detalle el proceso de matrícula. Además, en el proceso de matrícula, y después de comprobar la documentación, se dispone de ayuda para el proceso de auto-matricula via telemática. Se ofrecen diversas actividades a realizar antes de empezar el curso, llamadas Cursos de Transición, para refrescar los conocimientos de algunas materias.

- **Acciones durante el desarrollo de los estudios universitarios** Información diversa al profesorado tutor. Información al profesorado tutor del seguimiento del alumnado que ha sido enviado al Servicio de atención al estudiante desde la tutoría. Información de interés para el estudiante: Programas Erasmus, SICUE o equivalentes; becas, préstamos y ayudas; complementos de formación con vistas a la continuidad de los estudios. En la Facultad de Economía y Empresa, los tutores disponen de un espacio virtual para la comunicación con los estudiantes y los convocan a una serie de entrevistas personales y grupales al empezar el semestre o al final de éste. Y en relación a los intercambios internacionales, la Facultad de Economía y Empresa proporciona una amplia información de los mismos así como de las prácticas empresariales (más de 1200 convenios de prácticas anuales)

- **Acciones en la fase final de los estudios universitarios:** Formación y orientación al estudiante para la inserción profesional y para la continuidad en otros estudios. Información sobre recursos del SAE relacionados con la inserción laboral (Programa Feina UB). La Facultad de Economía y Empresa dispone de una activa Bolsa de Trabajo cuya labor es extender las funciones del servicio de prácticas cuando los estudiantes han acabado sus estudios.

- **Acciones dirigidas a dar apoyo al alumnado con características o perfiles específicos:** estudiantes con minusvalías, extranjeros, con rendimiento de excelencia, deportistas de élite, etc. Promover la igualdad de oportunidades de los estudiantes con discapacidad no sólo es otro objetivo prioritario de la Universidad de Barcelona sino de todas las universidades del sistema universitario catalán a través del Consejo Interuniversitario de Cataluña (CIC).

Ante la necesidad de promover líneas de atención comunes a los estudiantes con discapacidad, la Comisión de Acceso y Asuntos estudiantiles del CIC acordó en septiembre del 2006 la creación de la Comisión Técnica UNIDISCAT (Universidad y Discapacidad en Cataluña), en la que están representadas todas las universidades catalanas y cuyos objetivos principales son:

- # Analizar la situación actual y las necesidades de los estudiantes con discapacidad para establecer un protocolo de actuación y respuesta.
- # Crear un espacio de trabajo conjunto entre las universidades catalanas para mantener una buena coordinación en este tema y promover líneas de actuación comunes.
- # Estudiar el marco legal y jurídico relacionado con las adaptaciones curriculares.
- # Establecer colaboraciones con otros departamentos o entidades que también traten aspectos relacionados con las personas con disminución.
- # Elevar propuestas a la Comisión de Acceso y Asuntos estudiantiles del CIC. Asimismo, a lo largo de los estudios universitarios el estudiante dispone de diversas figuras para facilitarle un seguimiento y orientación, como son:
 - # Tutoría docente: Orientación y seguimiento en contenidos específicos de asignaturas/materias de las titulaciones. Esta orientación la lleva a término el profesor propio de cada asignatura con los estudiantes matriculados en la misma. La finalidad de esta orientación es planificar, guiar, dinamizar, seguir y evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta tanto su perfil, intereses, necesidades y conocimientos previos como las características/exigencias del contexto (EEES, perfil académico/profesional, demanda sociolaboral, etc.). Si la materia/asignatura que se imparte es presencial, estas funciones se desarrollarán en un entorno presencial. Si es semipresencial, las citadas funciones se desarrollarán en entornos presenciales y virtuales a través de la herramienta virtual de Campus.
 - # Tutoría de prácticas: Esta orientación se desarrolla a través de tutores externos (tutores ubicados profesionalmente en la institución/centro donde el estudiante realiza las prácticas) y tutores internos o de centro (profesores del centro). Se trata de una figura específica que realiza el seguimiento y evaluación del estudiante en su período de prácticas.
 - # Tutoría de movilidad: El responsable de movilidad internacional del centro es quien se encarga de la orientación, la supervisión y el seguimiento de la matrícula de los estudiantes del centro (como los procedentes de universidades o centros de educación superior extranjeros) que participan en los programas internacionales o nacionales.

El título cuenta con dos mecanismos fundamentales de coordinación docente. En primer lugar el Consejo de Estudios del Grado. El Consejo de Estudios está formado por un profesor/a de cada uno de los departamentos que imparten docencia en el Grado, así como una representación de los estudiantes. Las funciones básicas del Consejo de Estudios del Grado son: garantizar la coherencia e interrelación de las materias del Grado; revisar los planes docentes de las asignaturas de las materias; garantizar que la docencia y evaluación se adapten a los planes docentes de las asignaturas; organizar la temporalidad y los horarios del Grado y garantizar el buen funcionamiento docente y académico.

En segundo lugar, el Grado cuenta con equipos docentes para cada una de las materias de formación básica y obligatorias del plan de estudios del Grado. Dichos equipos docentes, formados por profesorado de los departamentos que tienen asignada la docencia, tienen como objetivo la coordinación vertical y horizontal de las materias y asignaturas del plan de estudios. Concretamente, revisan, discuten e informan sobre los contenidos que se transmiten; analizan la temporalidad y progreso en la adquisición de conocimientos, los criterios evaluativos, la metodología docente, así como la incorporación en el desarrollo de las asignaturas de las competencias transversales y específicas del grad.

Además dichos equipos docentes tienen como cometido final el establecimiento de propuestas de coordinación entre diversas asignaturas en la realización de trabajos prácticos por parte de los estudiantes que incorporen conocimientos, habilidades y técnicas de diversas materias. Y por tanto, que estos trabajos prácticos sean presentados y evaluados en diferentes asignaturas.

En el caso concreto de la Facultad de Bellas Artes se organizan varias acciones para introducir al estudiante recién llegado a la dinámica propia de la facultad. Desde hace algunos años se organiza cada primer trimestre una muestra por todas las dependencias de la facultad, especialmente en los espacios de exposición disponibles, una muestra de trabajos del último curso. Coincide a todos los niveles con lo que en las universidades anglosajonas se conoce como el Degree Show. La visita a las distintas dependencias expositivas organizada dentro de las actividades docentes de las materias y asignaturas del primer semestre de estudios constituye un buen acicate para los estudiantes recién llegados porque pueden ver en la práctica lo que realmente se hace y aprende en la Facultad

- Acciones durante el desarrollo de los estudios universitarios:

*Información diversa al profesorado tutor.

*Información al profesorado tutor del seguimiento del alumnado que ha sido enviado al Servicio de atención al estudiante desde la tutoría

*Información de interés para el estudiante: Programas Erasmus, SICUE o equivalentes; becas, préstamos y ayudas; complementos de formación con vistas a la continuidad de los estudios.

La Facultad de Bellas Artes de la UB se ha dotado de una comisión de cultura y extensión universitaria vinculada al vice-decanato de cultura muy activa y que informa mensualmente sobre las muchas actividades culturales de interés para los estudiantes de las tres enseñanzas que ofrecerá el centro. Edita y distribuye digitalmente una agenda cultural sobre las actividades previstas y organizadas por el Centro así como las organizadas en toda la ciudad y la región. La agenda cultural se distribuye por correo electrónico a todos los miembros de la comunidad del centro, profesores, estudiantes y personal de administración y servicios. Así mismo, la Comisión de cultura se encarga de seleccionar anualmente aquellas piezas y obras de los estudiantes más significativa. Supone una acción patrimonial que pone a disposición de los estudiantes del Centro material de sobra para seguir la trayectoria docente y artística del centro desde su fundación.

- Acciones en la fase final de los estudios universitarios:

*Formación y orientación al estudiante para la inserción profesional y para la continuidad en otros estudios.

*Información sobre recursos del SAE relacionados con la inserción laboral (Programa Feina UB).

Hasta la fecha, el contexto natural de la Facultad de Bellas Artes es y ha sido el mercado del arte, su dinámica y sus usos y costumbres en cuanto a descubrimiento de artistas noveles. De acuerdo con las características del sector, la Facultad organiza actividades que permitan y ayuden a los estudiantes a darse a conocer en este mercad tan especial. La organización de la muestra de trabajos del último año constituye un buen mecanismo para proyectar la actividad de la facultad en el mundo barcelonés del arte. De acuerdo con el carácter de los Degree Shows anglosajones y alemanes, esta gran muestra se monta cada primer semestre y se exponen los trabajos de los estudiantes que terminaron la carrera en junio. Se invita a la inauguración a todos los profesores del centro, a las autoridades académicas de la universidad, a todos los estudiantes y, lo que es más importante, a los profesores de secundaria de los IES de la ciudad y la región, y a los principales

representantes del mundo del arte barcelonés, desde asociaciones de artistas (AAVC) hasta críticos y galeristas. Siempre que es posible, se edita un catálogo y un cartel.

Los estudiantes de la especialidad o del itinerario diseño han participado también en esta muestra. Sin embargo, dadas las características de la profesión y del sector específico, se aprovechan las otras muchas oportunidades brindadas a los estudiantes por las asociaciones de profesionales de la ciudad. Siempre que es posible se invita, anima y ayuda a los estudiantes para que presenten trabajos suyos a las medallas y premios que se conceden a los proyectos realizados en las escuelas que convocan las distintas agrupaciones del FAD. Por la misma razón, desde las distintas materias se provee siempre que es posible para que los estudiantes salgan al mercado laboral con un proyecto realizado. Supone mejorar considerablemente el book o portfolio de cada uno. La introducción del proyecto fin de grado en los estudios redundará aún más en la consecución de acciones de este tipo claramente encaminadas a facilitar a los estudiantes su inserción laboral.

Acciones dirigidas a dar apoyo al alumnado con características o perfiles específicos: estudiantes con minusvalías, extranjeros, con rendimiento de excelencia, deportistas de élite, etc. Promover la igualdad de oportunidades de los estudiantes con discapacidad no sólo es otro objetivo prioritario de la Universidad de Barcelona sino de todas las universidades del sistema universitario catalán a través del Consejo Interuniversitario de Cataluña (CIC).

Ante la necesidad de promover líneas de atención comunes a los estudiantes con discapacidad, la Comisión de Acceso y Asuntos estudiantiles del CIC acordó en septiembre del 2006 la creación de la Comisión Técnica UNIDISCAT (Universidad y Discapacidad en Cataluña), en la que están representadas todas las universidades catalanas y cuyos objetivos principales son:

Analizar la situación actual y las necesidades de los estudiantes con discapacidad para establecer un protocolo de actuación y respuesta.

Crear un espacio de trabajo conjunto entre las universidades catalanas para mantener una buena coordinación en este tema y promover líneas de actuación comunes.

Estudiar el marco legal y jurídico relacionado con las adaptaciones curriculares.

Establecer colaboraciones con otros departamentos o entidades que también traten aspectos relacionados con las personas con disminución.

Elevar propuestas a la Comisión de Acceso y Asuntos estudiantiles del CIC.

Por otra parte, en la Facultad de Bellas Artes de la UB se viene trabajando desde hace tiempo con la Fundación Diseño para todos con la cual se han estudiado las posibilidades de incorporar esta dimensión, el respeto a las diferencias entre las personas, como uno de los contenidos de los currículos de las distintas enseñanzas que se imparten en el centro a todos los niveles. La dinámica adoptada se adecúa perfectamente a las directrices publicadas en su momento por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, la Fundación Once y la Coordinadora del Diseño para todas las personas en España en el Libro Blanco del Diseño para todos en la Universidad (Barcelona, 2006).

Asimismo, a lo largo de los estudios universitarios el estudiante dispone de diversas figuras para facilitarle un seguimiento y orientación, como son:

Tutoría docente: Orientación y seguimiento en contenidos específicos de asignaturas/materias de las titulaciones. Esta orientación la lleva a término el profesor propio de cada asignatura con los estudiantes matriculados en la misma. La finalidad de esta orientación es planificar, guiar, dinamizar, seguir y evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta tanto su perfil, intereses, necesidades y conocimientos previos como las características/exigencias del contexto (EEES, perfil académico/profesional, demanda sociolaboral, etc.).

Si la materia/asignatura que se imparte es presencial, estas funciones se desarrollarán en un entorno presencial.

Si es semipresencial, las citadas funciones se desarrollarán en entornos presenciales y virtuales a través de la herramienta virtual de Campus.

Tutoría de prácticas: Esta orientación se desarrolla a través de tutores externos (tutores ubicados profesionalmente en la institución/centro donde el estudiante realiza las prácticas) y tutores internos o de centro (profesores del centro). Se trata de una figura específica que realiza el seguimiento y evaluación del estudiante en su período de prácticas.

Tutoría de movilidad: El responsable de movilidad internacional del centro es quien se encarga de la orientación, la supervisión y el seguimiento de la matrícula de los estudiantes del centro (como los procedentes de universidades o centros de educación superior extranjeros) que participan en los programas internacionales o nacionales.

El plan de actuación tutorial correspondiente a la titulación de Diseño UB comprende las siguientes actividades, siempre coordinadas con las actividades previstas por el Centro para todas sus titulaciones.

Los casos concretos que requieren de acción tutorial específica son: acceso a los estudios; coordinación de tutores de proyectos fin de grado, coordinación del laboratorio de proyectos de diseño profesionales de tercer curso, tutorización para los distintos itinerarios, coordinación de los acuerdos con otros centros de la Universidad para el desarrollo de las materias de otras ramas; organización y coordinación de la movilidad de estudiantes en sus varias modalidades (Erasmus/Sócrates, Séneca, Colaboraciones con Latinoamérica), gestión de las prácticas en empresas, responsable de reconocimiento de créditos. En efecto, además de proponer tutores para el seguimiento y asesoramiento de los estudiantes a lo largo de los estudios, será función del coordinador del PAT de la titulación de grado en diseño la organización de los tutores a cargo de los proyectos final del grado así como de aquellas materias cuya impartición requiera de un equipo de profesores que desarrollen tutorías más pormenorizadas sobre los trabajos concretos de los estudiantes. Le corresponderán pues las funciones de coordinación de los tutores académicos, profesores responsables de las asignaturas y de los grupos de estudiantes a cuyo cargo esté el desarrollo de trabajos académicos y proyectos de investigación concretos.

En definitiva, la nueva titulación desarrollará y aplicará un Plan de acción tutorial de acuerdo con las directrices marcadas por la Universidad de Barcelona

En lo que respecta al centro adscrito, desde una lógica competencial, aquellos estudiantes que necesiten una nivelación académica para cursar sus estudios sin dificultades, se crearán los comités académicos a tal efecto, que decidirán sobre los itinerarios de nivelación que sean necesarios, y asignarán tutores para el seguimiento y orientación de la tarea.

Desde un punto de vista de funcionamiento, el momento de la matrícula, los alumnos tienen acceso al Campus Virtual, que promueve la familiarización con las herramientas y procedimientos que tendrá que usar en su proceso de formación. Desde el momento de la matrícula los alumnos tienen a su disposición los siguientes recursos:

- Material imprimible: diversas guías en formato pdf. en las que se explica el modo de acceder al Campus, a las videoconferencias, etc., y diversas técnicas para un manejo básico de la plataforma digital de la Universidad.
- Vídeos tutoriales: vídeos en los que expertos/as explican temas de interés relacionados con el uso de la plataforma de la universidad.
- Videoconferencias interactivas que permitan plantear y responder cuestiones en directo.
- Además de los docentes que impartan la formación, los y las estudiantes contarán en todo momento con el soporte de un técnico especializado (un ayudante informático o *helpdesk*).

Todavía en relación a la forma de trabajar en la modalidad online, UNIBA formará a los estudiantes en el uso y manejo de los recursos que van a utilizar a lo largo del grado. Así pues, se formará a los alumnos en el uso de su espacio personal, del campus virtual de la universidad y del resto de herramientas necesarias para poder seguir sus estudios con éxito.

El program manager es el encargado de establecer el primer contacto con el alumnado y de informar de todo lo referente al inicio del curso. Si se necesita una atención más personalizada se puede solicitar un asesoramiento individual siempre que se desee. En todo caso, una vez matriculados en el curso, el alumnado recibe un nombre de usuario personal y una clave para poder acceder al Campus Virtual, que es donde encontrará toda la información para iniciar y seguir el curso.

Al inicio del curso, el Coordinador/a del título, a través de videoconferencia interactiva, realizará una sesión de acogida del alumnado, en la que le dará la bienvenida y le planteará los ejes principales sobre los que va a discurrir la docencia. Además, hará una breve presentación del personal docente que va a participar en las asignaturas, explicará la metodología de la universidad, las competencias que se van a trabajar, el sistema de tutorías, los procedimientos de evaluación y la información relativa a las prácticas y trabajo final. El coordinador de título estará al servicio de orientar con precisión a los alumnos si estos lo solicitan, y de ayudarles en la medida de lo posible en posibilidades de crecimiento que los alumnos puedan presentar.

Al inicio de cada asignatura, a través de un video tutorial se explica al alumnado los objetivos, los contenidos, la metodología y la bibliografía de la asignatura de que se trate. Además, el tutor expondrá a través de una videoconferencia interactiva, las modalidades de las diferentes tutorías que se realizarán a lo largo de la asignatura, los seminarios que se van a impartir, los foros, las actividades guiadas que se llevarán a cabo, las fechas de evaluación y dará respuesta a todas las dudas que los alumnos tengan a bien plantear. Finalmente, se les explicará donde pueden encontrar los materiales de los que va acompañada cada asignatura, entre los que podemos encontrar la guía didáctica, el manual y el documento multimedia, entre otros.

A lo largo de cada una de las asignaturas, los profesores acompañan y orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado a través de una serie de tutorías que se detallan en el calendario de la asignatura. Estas tutorías pueden ser tanto colectivas (en las que se tratan temas de interés para todo el grupo de estudiantes) como individuales (a petición del alumno para la resolución de cuestiones concretas). Además, los estudiantes contarán con una serie de tutorías específicas, tanto individuales como colectivas, durante el desarrollo de su Trabajo Fin de Grado/Máster.

Se establece la tutoría como soporte para la adaptación a la Universidad y permite recibir orientación en dos ámbitos: (1) en el ámbito personal, asesora al alumno sobre el proceso de aprendizaje (adecuación de los métodos de estudio, recursos disponibles, etc.). Y (2) en el ámbito académico, el tutor tiene la función de seguimiento de la progresión académica y de asesoramiento sobre la trayectoria curricular en función de las posibilidades de cada alumno.

Las acciones de tutoría y orientación académica, independientemente del proceso de revisión de las calificaciones y en el marco de las acciones de tutoría y orientación académica, se plasman en derecho que tiene el estudiante de recibir del profesor o profesora de la asignatura valoraciones sobre el trabajo que ha hecho en cualquier actividad objeto de evaluación, incluyendo una explicación sobre la calificación otorgada, con una finalidad de orientación académica. Esta acción tutorial se debe hacer durante el periodo lectivo en el que el estudiante cursa la asignatura o, como máximo, durante el primer mes después de que se haya iniciado el periodo siguiente, ya través del medio que el profesor o profesora de la asignatura considere oportuno.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

NORMATIVA GENERAL UB

La Universitat de Barcelona, de acuerdo con los objetivos y los preceptos desarrollados en el decreto 1393/2007 de ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, aprobó en Consejo de Gobierno de 7 de junio de 2011 y modificada por Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2013, una normativa específica de transferencia y reconocimiento de créditos que fomenta la movilidad de los estudiantes en tanto que esta no ha de suponer ningún tipo de impedimento a la acumulación de créditos que el propio espíritu de adecuación al espacio europeo de educación superior contempla y defiende. La normativa es de aplicación a todos los estudiantes que cursen o hayan sido admitidos para cursar enseñanzas de Grado y Master. En este sentido, la citada normativa, contempla: La transferencia de créditos entendida como la inclusión, en todos los documentos académicos oficiales acreditativos, de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursados con anterioridad en la Universitat de Barcelona o en otras universidades siempre que no hayan conducido a la obtención de un título oficial. Estos créditos, sin embargo, no serán considerados en el cómputo de créditos propios de la titulación ni se considerarán sus calificaciones en el cálculo de la nota media del expediente, excepto los que hayan dado lugar a reconocimiento. Por otro lado, el reconocimiento de créditos supone la aceptación por parte de la Universidad de aquellos créditos que, cursados y superados en el marco de otra titulación oficial, en la Universitat de Barcelona o en otras universidades, se consideran superados por reconocimiento en el expediente final a los efectos de obtención de un título oficial, con pleno valor académico de las calificaciones de origen. La normativa regula el sistema y el procedimiento a seguir así como los criterios a utilizar, desde el respeto tanto a la legalidad vigente como a las disposiciones inspiradoras de la declaración de Bolonia, en el proceso de transferencia y reconocimiento de créditos.

Asimismo la Universidad de Barcelona es consciente de que la formación en cualquier actividad profesional debe contribuir al conocimiento y desarrollo de los Derechos Humanos, los principios democráticos, los principios de igualdad entre mujeres y hombres, de solidaridad, de protección medioambiental, de accesibilidad universal y diseño para todos, y de fomento de la cultura de la paz.

Por este motivo, el concepto de reconocimiento, para las titulaciones de Grado, recoge la participación en actividades universitarias que incluyan los aspectos antes mencionados, además de actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación hasta un máximo de 6 créditos.

Estos créditos se consideran como créditos optativos superados en la titulación correspondiente aunque no ponderarán en el cálculo de la nota media del expediente.

Desde los servicios, plataformas y fundaciones generales de la propia Universidad, o desde sus distintos Centros, se organizarán dichas actividades.

Los reconocimientos por representación estudiantil se reservarán para estudiantes electos que sean miembros y participen activamente en los Consejos de Estudio, las Juntas de Centro, el Claustro, el Consejo de Gobierno, y las comisiones delegadas de los órganos de gobierno.

Todas las solicitudes, tanto de transferencia como de reconocimiento de créditos tienen que ir dirigidas al Decano/Decana, Director/Directora del Centro que es el máximo responsable de la resolución.

Para más información puede consultarse dicha normativa en: http://www.ub.edu/acad/noracad/RC_GRAU_NORMES.pdf

En cuanto a los criterios que se aplican al reconocimiento de la experiencia laboral y profesional, el estudiante que acredite experiencia profesional en empresas se le reconocerán 12 créditos correspondientes a la materia optativa de prácticas. Estos créditos se corresponderán con las asignaturas prácticas empresas I i II

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS
Ver Apartado 5: Anexo 1.
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS
Actividades Presenciales (modalidad presencial)
Actividades tuteladas (modalidad presencial)
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)
Actividades Online (modalidad no presencial)
Tutorías Online (modalidad no presencial)
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clases Magistrales (presenciales)
Seminarios (presenciales)
Trabajo en Grupo (presencial)
Trabajo escrito (presencial)
Aprendizaje Basado en Problemas (presencial)
Carpeta de Aprendizaje (presencial)
Ejercicios prácticos (presenciales)
Búsqueda de información (presencial)
Elaboración de proyectos (presencial)
Visita (presencial)
Prácticas (presencial)
Taller experimental (presencial)
Prácticas con Ordenador (presencial)
Prácticas de Laboratorio (presencial)
Foros y debates online (no presencial)
Blogs i Wikis (no presencial)
Clases Magistrales (no presenciales)
Seminarios (no presenciales)
Aprendizaje Basado en Problemas (no presencial)
Búsqueda de información (no presencial)
Prácticas (no presencial)
Taller experimental (no presencial)
Prácticas con Ordenador (no presencial)
Prácticas de Laboratorio (no presencial)
Elaboración de proyectos (no presencial)
Carpeta Virtual de Aprendizaje
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN
Instrumentos de papel (presencial)
Pruebas orales (presencial)
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)
Simulaciones (presencial)
Exámenes online (no presencial)

Pruebas orales (no presencial)		
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)		
5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Elementos del Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Elementos del Diseño I (Morfología y Tectónica)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Elementos del Diseño II (Funcionalidad y significado en el diseño)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los elementos básicos del diseño.</p> <p>Realizar ejercicios para el descubrimiento a través de la práctica de los fundamentos visuales y físicos con los que trabaja el diseño así como de los procesos constructivos y de la composición en comunicación visual y la creación de elementos bi y tridimensionales</p> <p>Elaborar un primer book o portfolio.</p> <p>Comprender y aplicar a los ejercicios o problemas de diseño conceptos relacionados con la ergonomía, la antropometría y la usabilidad.</p> <p>Utilizar los procedimientos técnicos (familiaridad con la tectónica) así como de los distintos sistemas de representación usados y de las técnicas constructivas con materiales reales.</p> <p>Realizar ejercicios sobre problemas de diseño originales e innovadores en sus soluciones.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Principios y teorías de la forma, el color, el volumen y el espacio (morfología bi i tridimensional).</p> <p>Comprensión del espacio gráfico y de las fuerzas que operan en el espacio tridimensional (tectónica): principios constructivos.</p> <p>Descubrimiento y experimentación de los fenómenos de la funcionalidad y la significación tal como tienen lugar en el mundo del diseño (en los gráficos, grafismos, objetos y espacio).</p> <p>Introducción a la teoría del diseño: dominio del vocabulario específico de la disciplina.</p> <p>Experimentación a través de la práctica de los procedimientos para visualizar, expresar y explicar los resultados obtenidos en los ejercicios.</p> <p>Técnicas y procedimientos de visualización, argumentación gráfica y presentación de los resultados obtenidos.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Materia de introducción y descubrimiento de los elementos visuales y constructivos con los que se expresa y trabaja el diseño como práctica. Supone la materia específica de introducción a la titulación</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE6 - Conocer, saber aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	100	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	100	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	100	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	100	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	100	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	100	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Carpeta de Aprendizaje (presencial)		
Búsqueda de información (presencial)		
Visita (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	100.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	100.0
NIVEL 2: Arte		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Arte
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Antropología y Sociología del Arte		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Comprender y valorar las implicaciones culturales, sociales, estéticas y económicas del arte. ¿ Realizar análisis del discurso de los artistas, a través de sus obras y textos. ¿ Distinguir las diferencias entre los diversos discursos artísticos. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el arte. ¿ Distinguir, identificar y entender las problemáticas contemporáneas de las artes visuales. ¿ Elaborar trabajos de investigación escritos sobre la temática abordada en la materia y exponerlos de manera oral. ¿ Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes visuales. ¿ Utilizar bases de datos y otras fuentes de información y documentación. ¿ Distinguir los elementos y agentes de la red de relaciones que tienen lugar en la producción social del arte en el contexto inmediato. ¿ Comprender a nivel básico la metodología científica, la investigación de las fuentes, su análisis, interpretación y síntesis. ¿ Realizar un mapa de los agentes vinculados a la producción, distribución y consumo del arte. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Estudios sobre el consumo. Introducción a los estudios de mercado y a sus métodos de análisis.</p> <p>Las ciencias sociales: campos de estudio y métodos de trabajo. La antropología social y cultural: escuelas, objetivos y métodos de trabajo.</p> <p>Cultura material I: aproximación de las diferentes ciencias sociales.</p> <p>Cultura material II: los objetos y su contexto cultural.</p> <p>Aproximación a las herramientas de estudio en ciencias sociales en el campo del diseño: aproximación etnográfica.</p> <p>Teoría simbólica del consumo. La apropiación de los objetos artísticos.</p> <p>Elementos y agentes en la producción social del arte. Antropología social del arte.</p> <p>El estatus de la imagen y las condiciones cognitivas.</p> <p>La capacidad de acción (agency) del objeto artístico. La relación entre sujeto-objeto.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
Materia de Formación Básica y materia común entre los tres grados impartidos en la Facultad de Bellas Artes		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)		
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	60	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	40	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	60	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	40	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Trabajo escrito (presencial)		
Elaboración de proyectos (presencial)		

Foros y debates online (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
Carpeta Virtual de Aprendizaje		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Historia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Historia
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Conceptos del Arte Contemporáneo		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

No	No	
NIVEL 3: Conceptos del Arte Moderno		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Comprender y valorar las implicaciones culturales, sociales, estéticas y económicas del arte. ¿ Comprender la relación existente entre la producción artística y las relaciones sociales en las que se articula y conforma dentro de un determinado contexto. ¿ Realizar análisis históricos del discurso de los artistas, a través de sus obras y textos. ¿ Distinguir las diferencias entre los diversos discursos artísticos a lo largo del tiempo. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el arte. ¿ Elaborar trabajos de investigación escritos sobre la temática abordada en la materia y exponerlos de manera oral. ¿ Distinguir, identificar y entender las problemáticas contemporáneas del arte. ¿ Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes visuales. ¿ Realizar debates críticos sobre las producciones artísticas desde una perspectiva histórica y en relación al presente del mundo del arte. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Conceptos del arte Moderno.</p> <p>Desde la historia y las teorías del arte, presenta y relaciona autores, obras, temas y problemáticas sobre el pensamiento, las prácticas y los debates de la modernidad. La construcción del concepto de modernidad en relación al arte y los debates teóricos, sociales y políticos a partir del siglo XV. Autores, obras y teorías fundamentales que participan de la construcción de los nuevos lenguajes visuales desde la cultura humanista del Renacimiento hasta principios del siglo XX con la eclosión de las vanguardias históricas. Relaciones entre las perspectivas estéticas y los contextos sociales, tecnológicos y políticos de la época.</p> <p>Conceptos del arte Contemporáneo.</p> <p>Desde la historia y la crítica del arte presenta y relaciona autores, temas, producciones y problemáticas relacionadas con las prácticas artísticas a partir de los años 1930. La construcción y expansión del debate modernidad-postmodernidad en relación al arte y la cultura de nuestro tiempo. Teorías, prácticas políticas y producciones artísticas que configuran el panorama internacional del arte en las últimas décadas. Las diferentes vías de cuestionamiento de la noción de arte, autor, representación y producción entre las prácticas artísticas contemporáneas y su dimensión política. Las relaciones entre las perspectivas estéticas y los contextos sociales y políticos del presente.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Tanto la materia como las asignaturas que se derivan de ella son comunes entre los tres grados que oferta la Facultad de Bellas Artes.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)		

CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	100	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	100	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	100	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	100	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	100	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	100	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Visita (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		

Búsqueda de información (no presencial)		
Prácticas (no presencial)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	25.0
NIVEL 2: Expresión Gráfica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LINGÜAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Representación gráfica		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	
LINGÜAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS	
No		No	
NIVEL 3: Laboratorio de aplicaciones gráficas			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica		6	
Lenguas en las que se imparte			
CASTELLANO		CATALÁN	EUSKERA
Sí		Sí	No
GALLEGO		VALENCIANO	INGLÉS
No		No	No
FRANCÉS		ALEMÁN	PORTUGUÉS
No		No	No
ITALIANO		OTRAS	
No		No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Utilizar, con dominio, los formatos de archivo gráfico. ¿ Utilizar el léxico, con dominio medio, los códigos y los conceptos propios de geometría, anatomía, morfología y dibujo. ¿ Utilizar, con dominio superior, instrumentos y materiales, así como los procesos vinculados a la Expresión Gráfica. ¿ Utilizar con dominio medio los instrumentos y materiales del Dibujo. ¿ Realizar trabajos artísticos utilizando las diferentes modalidades de producción, distintas técnicas y tecnologías de la Expresión Gráfica. ¿ Realizar trabajos artísticos utilizando las diferentes modalidades de producción de la representación gráfica, sus técnicas y tecnologías. ¿ Utilizar las ¿ Utilizar los sistemas de representación y construcción tradicionales de maquetas, modelos y prototipos.herramientas informáticas específicas para la representación, construcción de maquetas y modelos. 			
5.5.1.3 CONTENIDOS			
<p>Geometría descriptiva. Sistemas de representación gráfica. Dibujo técnico. Programario informático básico para la práctica del arte y del diseño. Programas informáticos específicos: In-design, Illustrator, CAD-CAM, Flash, Dreamweaver y otros programas para la confección de páginas web, animaciones gráficas (graphic motions). REPRESENTACIÓN GRÁFICA La asignatura vinculada a la geometría , la anatomía y la morfología a través del dibujo es competente en los siguientes contenidos: Introducción histórica y antecedentes académicos de las disciplinas implicadas (geometría, anatomía, morfología y dibujo). Conocimiento y relación de los procesos, materiales y técnicas propias del dibujo. Conocimiento de las aplicaciones y los instrumentos propios del dibujo.Conocimiento de los códigos, lenguajes y terminologías propias del dibujo. Iniciación al análisis crítico del proceso y de los resultados de su trabajo.</p> <p>LABORATORIO DE INFORMÁTICA GRÁFICA (LAB. APLICACIONES GRÁFICAS) Introducción y análisis de la evolución histórica de la imagen artística digital. Uso y conocimiento correcto los formatos de archivo gráficos. Creación de imágenes bitmap y vectoriales. Manipulación y tratamiento digital de imágenes. Inicio a los conceptos básicos de maquetación de dossieres, CdRoom y páginas web. Conocimientos básicos de pre-impresión. Introducción a las aplicaciones de CAD y 3D.</p>			
5.5.1.4 OBSERVACIONES			
Materias comunes entre los tres grados de la Facultad de Bellas Artes.			
5.5.1.5 COMPETENCIAS			
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES			
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)			
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.			
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio			

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE15 - Conocimiento de la geometría descriptiva básica y habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para diseñar.		
CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	125	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	75	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	100	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	125	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	75	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	100	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Aprendizaje Basado en Problemas (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Prácticas con Ordenador (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Aprendizaje Basado en Problemas (no presencial)		
Taller experimental (no presencial)		
Prácticas con Ordenador (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0

Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Simulaciones (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	25.0
NIVEL 2: Expresión Artística		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
12	12	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Iniciación a los procesos y proyectos I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Iniciación a los procesos y proyectos II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	12	

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un proyecto artístico. • Utilizar los instrumentos materiales y procesos vinculados a la expresión artística en propuestas de carácter inicial. • Utilizar las herramientas básicas para la presentación del proyecto artístico. • Distinguir, elegir y poner en práctica las distintas metodologías de investigación correspondientes a la creación artística. • Comprender los procesos multidisciplinares llevados a cabo en el desarrollo de un proyecto artístico determinado. • Realizar presentaciones con claridad. • Utilizar el léxico, códigos y razonamiento propios de las artes visuales como el análisis del color, el espacio, la estructura, la forma y la percepción visual. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción al análisis de la forma, el color, el espacio y la estructura. Percepción visual: principios básicos. Herramientas conceptuales y técnicas útiles en la elaboración del lenguaje artístico. Estrategias creativas. Introducción al proyecto y proceso artístico. Elaboración de propuestas. Introducción al análisis de las lecturas y significados que genera el proyecto personal. Principios básicos. Introducción a los métodos de investigación creativa aplicados al proceso y/o proyecto del alumno. Estudio introductorio de los procesos multidisciplinares de la creación artística.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	100	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	200	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	300	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	100	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	200	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	300	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Ejercicios prácticos (presenciales)		
Búsqueda de información (presencial)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Búsqueda de información (no presencial)		
Prácticas (no presencial)		
Taller experimental (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	20.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	80.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	20.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	80.0
NIVEL 2: Comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Teorías de la imagen y la significación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales con terminología y conceptualización fundamentadas en los criterios de significación y comunicación. ¿ Comprender conceptos elementales de las tesis de la semiótica y de las varias teorías que dominan el ámbito teórico del diseño desde esta vertiente. ¿ Distinguir acerca de los límites de aplicabilidad de los planteamientos teóricos del diseño en los proyectos concretos. ¿ Elaborar análisis críticos de textos teóricos sobre diseño. ¿ Realizar proyectos básicos de diseño diferenciando entre el estudio de las ciencias humanas y las teorías del signo. ¿ Realizar proyectos en los que se apliquen los fundamentos teóricos de la significación. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Significación y comunicación. Estudio de la sistematización de los componentes conceptuales, perceptivos e intencionales a través de esquemas teóricos sobre la significación. Evaluación de su carácter básico y crítico para el desarrollo de la actividad proyectual del diseño. Estudios sobre el signo, la teoría del significado y la significación.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)		
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
CE12 - Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	100
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	100
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0

Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	25.0
NIVEL 2: Laboratorios de Técnicas y Lenguajes para las Bellas Artes		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorio de fotografía		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorio audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Utilizar las TIC. ¿ Utilizar los instrumentos, materiales y procesos vinculados a la creación y/o producción audiovisual, fotográfica. ¿ Utilizar las diferentes modalidades de producción y las técnicas y tecnologías aplicables a los trabajos audiovisuales y fotográficos ¿ Realizar proyectos creativos en su planteamiento y desarrollo. ¿ Realizar trabajos en equipo. ¿ Comprender los principios disciplinares y técnicos que informan los diversos procedimientos. ¿ Realizar trabajos donde se aprecie el manejo de las técnicas, tecnologías y procedimientos demostrado en el planteamiento y desarrollo de ejercicios concretos. ¿ Desarrollar los trabajos con coherencia ¿ Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes audiovisuales: del vídeo y la creación sonora; y segundo, de la fotografía. ¿ Utilizar diferentes soluciones tecnológicas en los trabajos y proyectos. ¿ Utilizar los recursos necesarios para la creación artística y para la construcción de la obra. ¿ Realizar exposiciones visuales, orales y por escrito claras de problemas y proyectos. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepción de un proyecto de imagen digital. - La toma de imagen - Control de los dispositivos de entrada y salida - La gestión de la imagen - La gestión del color - El tratamiento de la imagen <p>LABORATORIO AUDIOVISUAL</p> <p>Introducción al lenguaje audiovisual y al vídeo.</p> <p>Tecnologías del vídeo digital: formatos, cámara, edición, mezcla, uso del vídeo en la Internet.</p> <p>Producción y realización videográfica.</p> <p>Tecnologías básicas de registro de sonido y de audición.</p> <p>Introducción a la creación sonora.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Materia común entre los planes de estudios de las tres titulaciones de la facultad de Bellas Artes. Las asignaturas concretas se organizan desde la titulación de Bellas Artes. Forma parte del módulo de contenidos instrumentales para el desarrollo de proyectos y las técnicas de representación y comprensión del medio técnico y de expresión del diseño.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Conocimiento de los procesos multidisciplinares aplicables a proyectos artísticos		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.		
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración		
CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	150	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	75	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	75	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	150	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	75	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	75	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Prácticas de Laboratorio (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Prácticas de Laboratorio (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Simulaciones (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	100.0
NIVEL 2: Estudios sobre el Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	

ECTS NIVEL 2		18
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia, teoría y crítica del diseño I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia, teoría y crítica del diseño II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Crítica del diseño e introducción al análisis de tendencias		

5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la materia. ¿ Comprender y utilizar el vocabulario técnico y las principales aproximaciones teóricas al estudio del diseño. ¿ Comprender los conceptos fundamentales de la historia del diseño en los siglos XIX y XX. ¿ Realizar trabajos de crítica aplicada a los ejemplos del diseño. ¿ Utilizar las nuevas tecnologías como fuente de documentación. ¿ Realizar pequeños trabajos de investigación sobre los principales autores y corrientes de la historia del diseño. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Manejo de fuentes bibliográficas relacionadas con la materia; introducción al vocabulario técnico y a su aplicación en el discurso del diseño. Crítica del diseño y parámetros de valoración y análisis para desarrollar la capacidad de juzgar. Argumentación y razonamiento acerca de las decisiones de diseño tomadas a lo largo de un proyecto personal. Inicio a la investigación, la aplicación de internet como herramienta para la investigación y la recogida de datos. Presentación de los requisitos académicos relativos al manejo y uso de bibliografía especializada, tratamiento de citas y referencias bibliográficas. Diferenciación entre los juicios de hecho, datos, opiniones y teorías explicativas al argumentar y defender razonamientos propios.</p> <p>Historia del diseño con especial atención a la de Cataluña y España, en paralelo a la historia del arte y de la arquitectura. Comprensión de los grandes procesos y épocas históricas en la perspectiva de los varios condicionantes del proyecto de diseño: autores, estilos, corrientes, evolución de las funciones, sistemas productivos, cambios en la demanda de diseño, concepciones y propuestas teóricas. Siglos XIX, XX y estudio del panorama actual del diseño. Estudio de las corrientes y formas de argumentación básicas de la crítica en las varias vertientes de la cultura y el pensamiento sobre el diseño.</p> <p>Relación entre el diseño y otras disciplinas: antropología, semiótica, estética filosófica. Comprensión del mundo actual y análisis de las tendencias existentes en el mundo también globalizado del diseño poniendo énfasis en las ocupaciones emergentes y lo que implican para el desarrollo y práctica actual de la actividad. Nuevas teorías aparecidas en la filosofía del diseño.</p> <p>Introducción a las ciencias sociales: campos de estudio y métodos de trabajo. La antropología social y cultural: escuelas, objetivos y métodos de trabajo.</p> <p>Cultura material: aproximación a las distintas ciencias sociales; los objetos y su contexto cultural. Aproximación a las herramientas de estudio en ciencias sociales al campo del diseño: la aproximación etnográfica.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)		
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)		
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar e integrar la información)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad		

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	150	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	150	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	150	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	150	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	150	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	150	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		
Trabajo en Grupo (presencial)		
Trabajo escrito (presencial)		
Visita (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Seminarios (no presenciales)		
Carpeta Virtual de Aprendizaje		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0

Pruebas orales (presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	25.0
NIVEL 2: Tipografía		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Tipografía y Arquitectura gráfica I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Tipografía y Arquitectura gráfica II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Comprender la técnica tipográfica en plomo y conocer su especificidad. ¿ Comprender la tipografía en plomo como referente disciplinar del diseño gráfico. ¿ Realizar trabajos de composición tipográfica en plomo. ¿ Realizar proyectos de arquitectura gráfica. ¿ Comprender los conceptos e instrumentos que actúan en la arquitectura gráfica. ¿ Elaborar retículas en los procesos de formalización del diseño. ¿ Comprender los fundamentos disciplinares de la arquitectura gráfica desde la historia de las ideas estéticas. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Tipografía: técnica, material e instrumental; Tipometría y modulación tipográfica. Composición e impresión tipográfica. Instrumentos metodológicos para el desarrollo y control del proyecto gráfico. Coherencia y cohesión en el producto gráfico. Conceptos de la arquitectura gráfica: sintaxis gráfica, tipometría, composición tipográfica, módulo, constructor, diagramación, retícula, pauta, sistemas de composición armónica.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE13 - Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	150	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	75	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	75	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	150	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	75	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	75	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Ejercicios prácticos (presenciales)		
Taller experimental (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Prácticas (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	25.0
Pruebas orales (presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Simulaciones (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	25.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Laboratorio de Proyectos de Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	60	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	24	24
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS

No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorio de Proyectos de Diseño I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorio de Proyectos de Diseño II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorio de Proyectos de Diseño Profesionales I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Laboratorios de Proyectos de Diseño Profesionales II		

5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyectos de Diseño Experimentales I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyectos de Diseño Experimentales II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar un proyecto de diseño, desde su planteamiento inicial hasta su resolución formal final. ¿ Elaborar una memoria de proyecto. ¿ Realizar la presentación de un proyecto de diseño. ¿ Comprender conceptos relacionados con las distintas fases de un proyecto de diseño. ¿ Utilizar las técnicas y procedimientos de visualización para la presentación de proyectos de diseño. ¿ Utilizar herramientas informáticas para el diseño. ¿ Comprender los procedimientos industriales y los sistemas de distribución y venta relacionados con los proyectos de diseño. ¿ Comprender conceptos de ergonomía y ergonomía visual. ¿ Realizar proyectos en los que se apliquen conceptos de ergonomía y ergonomía visual. ¿ Utilizar materiales ¿tradicionales¿ y nuevos materiales. ¿ Comprender conceptos de diseño sostenible y ecodiseño. 		

¿ Realizar proyectos de diseño sostenible y ecodiseño.

Comprender los conceptos propios del diseño para todos y que suponen en el desarrollo de la ergonomía tradicional Realizar proyectos en los que se apliquen los conceptos y parámetros propios del diseño para todos y que atiendan a la diversidad

5.5.1.3 CONTENIDOS

¿ El proceso de diseño y la metodología del proyecto.
 ¿ Ámbitos y sectores económicos y técnicos de aplicación del proyecto: Diseño editorial y tipográfico, Identidad visual corporativa, Diseño de información, Gráfica publicitaria, Envase, embalaje y packaging, ilustración científica e ilustración digital, infografía, Diseño de páginas web i en las TIC, Diseño audiovisual, Diseño de productos y servicios; problemas generales del interiorismo.
 ¿ Seminarios sobre conocimientos necesarios para la realización del proyecto: Laboratorio de ergonomía y de ergonomía visual, Seminario sobre procesos y materiales en el mundo industrial y en el sector de las artes gráficas; Seminario sobre nuevos materiales.
 ¿ Seminario sobre Metodología de la proyectación.
 ¿ Seminario sobre temas y metodologías de actualidad: Eco-diseño, Diseño para todos, Diseño basado en el usuario y herramientas informáticas de apoyo y control, ciclo de vida de los productos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Actuaciones de coordinación de actividades formativas dentro de la materia.

Dadas las características del laboratorio de proyectos como práctica docente y de aprendizaje, la coordinación de las actividades formativas se llevará a cabo entre los varios tutores responsables de los proyectos según ámbitos de actuación. La modalidad y criterios de evaluación serán los mismos en todos los grupos.

Se trata de una dinámica de enseñanza aprendizaje muy parecida a la del Proyecto Fin de Grado

Si bien la titulación contará con un Consejo de Estudios propio a cuyo cargo está la coordinación docente del título, dada la fuerte presencia de esta materia en el plan de estudios, la coordinación entre los profesores corresponderá al tutor del tercer curso.

En cuanto a la organización de la materia en el tercer curso, tiene en cuenta dos figuras nuevas en la dinámica de enseñanza aprendizaje introducidas por el proceso de Bolonia, el reconocimiento académico de créditos obtenidos mediante prácticas en empresas por un lado, y la movilidad internacional de los estudiantes. En tercer curso, se han contabilizado las prácticas en empresas como asignaturas optativas vinculadas a la materia proyectos.

Los objetivos previstos para las asignaturas de la materia son alcanzar las mismas competencias, habilidades, destrezas y actitudes en las tres modalidades de enseñanza aprendizaje. A las asignaturas de Proyectos profesionales compete dar respuesta de carácter profesional a las muchas demandas de diseño dirigidas a los estudiantes por empresas y entidades a través de la convocatoria de concursos internacionales y nacionales. El objetivo de la materia es competir con ellos. En cambio, la materia de Proyectos experimentales tiene como finalidad introducir al estudiante en la dinámica de la investigación a través de la práctica con vistas a las demandas de la innovación.

Por otra parte, en lo que respecta a la modalidad no presencial,

El Grado en Diseño requiere de metodologías online que permitan situar las tareas de los alumnos en el ¿hacer¿, por ejemplo la asignatura ¿Laboratorio de proyectos de diseño¿, se prevén dos etapas:

Como solución más inmediata, la metodología que se seguirá se descompone en los siguientes pasos:

1. El alumno/a recibe la ficha explicativa de la actividad
2. El alumno realiza la actividad, por ejemplo hacer un dibujo.
3. El alumno escanea su producción, por ejemplo su dibujo.
4. El alumno hace llegar mediante el campus virtual al profesor su Trabajo, siguiendo las indicaciones facilitadas en la ficha de la actividad
5. El profesor recoge la actividad y la evalúa
6. El profesor da feedback y cierra la actividad con el alumno

En futuras etapas, se considera la adquisición de una impresora 3D para poder imprimir los prototipos de los alumnos, y por lo tanto abarcará un espectro más amplio de actividades. En este sentido, los alumnos enviarán al profesor su actividad siguiendo parámetros de ejecución facilitados en la ficha de actividad. A continuación el profesor imprimirá en 3D el trabajo, lo revisará y evaluará. La última etapa será la de compartir el producto del alumno, junto con feedback y valoración de la actividad.

En una etapa más avanzada, se prevé que cada alumno pueda disponer de una impresora 3D (cuando las economías de escala que aplican a la tecnología hagan posible la reducción de su coste). En este escenario se volverá a replantear el modelo metodológico, ya que los alumnos podrán hacer realidad en 3D sus propios diseños.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)

CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)

CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)

CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Conocimiento de los procesos multidisciplinares aplicables a proyectos artísticos		
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse		
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos		
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	500	100

Actividades tuteladas (modalidad presencial)	500	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	500	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	500	20
Tutorías Online (modalidad no presencial)	500	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	500	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	100.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	100.0
NIVEL 2: Fundamentos Empresariales de la Gestión en Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos empresariales de la Gestión en Diseño: ADE, marketing y derecho mercantil		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Elaborar un proyecto de diseño teniendo en cuenta la perspectiva empresarial.</p> <p>Comprender las fases de fabricación, implementación, lanzamiento y comercialización de un producto o servicio.</p> <p>Realizar el diseño de un producto o servicio y gestionarlo en todas sus fases.</p> <p>Comprender los conceptos propios de la cultura empresarial.</p> <p>Utilizar el vocabulario propio de la cultura empresarial.</p> <p>Comprender los conceptos derivados de las condiciones legales que implica todo proceso de diseño (por ejemplo: cuestiones de sostenibilidad, normas de calidad, ISO, normas derivadas del diseño para todos en atención a la diversidad humana).</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción al vocabulario de la gestión y de la cultura empresarial. Tipología de empresas. La dinámica empresarial de los autónomos.</p> <p>Rudimentos de contabilidad, del control de costes. Logística</p> <p>Fundamentos del marketing. El concepto de branding en la perspectiva empresarial. Introducción a la gestión empresarial y presentación de la gestión del diseño.</p> <p>Aprender a poner precio al trabajo propio. Indicadores y criterios de valoración.</p> <p>Legislación mercantil y medioambiental. Propiedad intelectual y propiedad industrial. El registro de patentes y marcas y funcionamiento del mismo. Directrices europeas al respecto. Legislación fiscal para PyMEs y autónomo.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

CE18 - Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases Magistrales (presenciales)
Seminarios (presenciales)
Trabajo escrito (presencial)
Aprendizaje Basado en Problemas (presencial)
Foros y debates online (no presencial)
Blogs i Wikis (no presencial)
Clases Magistrales (no presenciales)
Seminarios (no presenciales)
Aprendizaje Basado en Problemas (no presencial)

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0

NIVEL 2: Introducción al Proyecto final de Grado. Investigaciones Previas

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
------------	---------	---------

Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Introducción al Proyecto final de Grado. Investigaciones Previas		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los procesos proyectuales en diseño. ¿ Realizar una investigación compleja y rigurosa previa al proyecto de diseño. ¿ Utilizar las herramientas informáticas vinculadas a la fase de visualización como, por ejemplo, programas de dibujo vectorial y mapas mentales. ¿ Comprender las condiciones preliminares de carácter metodológico en los procesos de diseño. ¿ Realizar modelos preliminares de futuro desarrollo proyectual del proyecto final. ¿ Realizar un briefing y un contrabriefing como puntos de partida al proyecto de diseño. ¿ Utilizar las técnicas y procedimientos de investigación y acercamiento a la práctica proyectual. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Técnicas de investigación aplicadas a la metodología del proyecto. Profundización en la metodología de proyectación: métodos y técnicas metodológicas. Profundización en técnicas de creatividad. Preparación de briefing. Creación de mapas mentales y otros sistemas de visualización.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)		

CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)		
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
CE12 - Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian		
CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	75	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	75	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	150	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	75	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	75	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	150	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		
Trabajo escrito (presencial)		
Aprendizaje Basado en Problemas (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Seminarios (no presenciales)		

Aprendizaje Basado en Problemas (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de diseño: Practicas en empresas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas en Empresas de Diseño I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		

No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas en Empresas de Diseño II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Elaborar una memoria en la que se expliquen las prácticas realizadas, la descripción de los modos de trabajo empresariales, el desarrollo de los trabajos de diseño y su gestión dentro de la agencia/empresa. ¿ Realizar la presentación de uno de los proyectos de diseño en el que el estudiante haya participado activamente. ¿ Comprender conceptos relacionados con las distintas fases de un proyecto de diseño y de su gestión dentro de una empresa. ¿ Utilizar herramientas informáticas para el diseño. ¿ Comprender los procedimientos industriales y los sistemas de distribución y venta relacionados con los proyectos de diseño. ¿ Comprender conceptos de ergonomía y ergonomía visual. ¿ Utilizar materiales ¿tradicionales¿ y nuevos materiales. ¿ Comprender conceptos de diseño sostenible y ecodiseño. Comprender los conceptos propios del diseño para todos y que suponen en el desarrollo de la ergonomía tradicional 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ El proceso de diseño y la metodología del proyecto habitual en la dinámica de las empresas. ¿ Los ámbitos y sectores económicos y técnicos de aplicación del proyecto según la especialidad de la empresa en el campo profesional del diseño. Pueden ser empresas especializadas en Diseño editorial y tipográfico, Identidad visual corporativa, Envases, embalajes y packaging, Infografía, estudios gráficos de las agencias publicitarias, ilustración periodística e infografía, empresas audiovisuales, Diseño de páginas web i para las TIC, Fábricas de muebles, productos e iluminación, empresas de servicios e implementación de proyectos de diseño; estudios de diseño generalistas, despachos de interiorismo y de diseño industrial. Empresas de escaparatismo e instalaciones comerciales; empresas de montajes de stands y superficies expositivas. - Organización empresarial y procesos de trabajo en las empresas que proveen servicios de diseño - Elementos empresariales vinculados al desarrollo de proyectos de diseño: legislación empresarial, normativas de control de calidad, contabilidad y cálculo de costos del proyecto - Prototipaje de acuerdo con la dinámica habitual en las empresas 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>En el plan de estudios, las prácticas en empresas están contempladas como una materia optativa a llevar a cabo por el estudiante en 3º curso. El estudiante tiene dos posibilidades, cursarlas a lo largo de un semestre o de dos. En el caso que elija esta optativa para un solo semestre, pueden llevarse a cabo tanto en el primero como en el segundo. Esta es una opción especialmente interesante para los estudiantes matriculados a tiempo parcial por que ya trabajan en empresas.</p> <p>En lo referente a la modalidad no presencial del grado, conviene destacar que:</p> <p>UNIBA ha desarrollado una estrategia para responder al requerimiento de la titulación de Diseño <i>online</i> de realizar prácticas externas como parte de los estudios. Para ello se activarán los centros ya colaboradores y se buscarán nuevos centros. La experiencia previa de Grupo Planeta en formación superior tanto presencial como a distancia provee a UNIBA de empresas por toda España para poder garantizar las prácticas externas de sus estudiantes.</p> <p>Se ofrece al alumno, tanto nacional como internacional, la posibilidad de presentar un centro de prácticas para su valoración por parte de los responsables de UNIBA y, en caso de creerlo conveniente, firmar el correspondiente convenio.</p> <p>Existe la opcionalidad de que las prácticas en empresas, pueda reconocer la actividad previa de aquel estudiante a tiempo parcial que trabaje en empresas vinculadas directamente con el mundo del diseño obtener reconocimiento de créditos de esta actividad en el tercer curso, siempre y cuando acredite mediante un contrato laboral más de dos años experiencia en tareas relacionadas, y el tutor responsable, además de la coordinación de la titulación lo validen.</p> <p>Antes del inicio de cada curso académico UNIBA dará a conocer el número de plazas de prácticas ofertadas. La matriculación de los alumnos se hará en orden de solicitud hasta completar el total de estas plazas.</p>		

Los centros colaboradores para hacer prácticas deberán ser empresas que guarden una relación directa con el mundo del diseño, con el sector o con la cultura del diseño, y en las que el estudiante pueda adquirir las competencias que la materia ha definido como propias.

A nivel operativo, las empresas de prácticas en cualquier caso deberán proporcionar a los alumnos las siguientes condiciones:

- Asignar a un tutor de empresa para concretar y supervisar un plan de trabajo para cada alumno. Ofrecer una orientación personalizada, así como completar la evaluación prevista.
- Hacer posible la aplicación del conocimiento adquirido en la formación, y el desarrollo competencial previsto en los planes de estudio, poniendo en contacto a los estudiantes con la complejidad de la realidad profesional.
- El contexto de trabajo para el estudiante debe preservar los principios de inclusión, igualdad de oportunidades y no-discriminación.
- Favorecer el desarrollo en los alumnos de los valores de profesionalidad, creatividad y emprendimiento, proporcionando por lo tanto una experiencia práctica que facilite la inserción en el mercado de trabajo.
- Las empresas de prácticas han de garantizar la seguridad y la salud de los estudiantes en los aspectos relacionados con las tareas que son el objetivo del proyecto formativo, suscribiendo un seguro de accidentes y de seguridad civil del alumno/a.
- Facilitar al alumno la conciliación con sus requerimientos académicos, necesidades médicas, por motivos de enfermedad, o por otros supuestos debidamente justificados por parte del alumno.
- Respetar las horas previstas para las prácticas en la titulación en su expresión en créditos ECTS.
- Percibir, en los casos en que así se establezca, la aportación económica prevista por la empresa o institución.
- Disponer de los recursos necesarios para que los estudiantes con discapacidad puedan acceder a la tutela, información, evaluación y al desarrollo de las prácticas en igualdad de condiciones.
- La empresa de prácticas se compromete a la protección de los datos de carácter personal derivados de la realización de las prácticas en la empresa o institución.
- Atender los requerimientos de información y de coordinación que puedan provenir de UNIBA.

Cuando una empresa cumpla con todos estos requerimientos, tutor de centro, tutor UNIBA y alumno consensuarán un plan de trabajo y unos objetivos para las prácticas, en el marco de un desarrollo competencial definido, que firmarán las tres partes, esto significará el inicio de las prácticas. La comunicación entre estas tres figuras será constante durante la vida de las prácticas. Al finalizar el periodo y de acuerdo con los objetivos marcados en el plan de trabajo, el tutor de centro de prácticas y el tutor UNIBA evaluarán la tarea realizada.

Corresponde a los tutores de tercer curso y a los profesores coordinadores de las asignaturas de la materia Proyectos de diseño gestionar cuando corresponde la realización de dichas prácticas, controlar el reconocimiento de créditos con las materias equivalentes que forman parte del plan de estudios así como orientar a los estudiantes en la elección de las optativas que mejor les ayuden a profundizar en los conocimientos que las prácticas en empresas les van a permitir.

Con el objetivo de garantizar las prácticas externas de los alumnos internacionales, UNIBA ya ha diseñado un plan, que en estos momentos se está implementando, para proporcionarles los centros necesarios.

En todo caso, se ofrece al alumno, tanto nacional como internacional, la posibilidad de presentar un centro de prácticas, para su valoración por parte de los responsables de UNIBA y, en caso de creerlo conveniente, firmar el correspondiente convenio.

Existe la opcionalidad de que las prácticas en empresas, pueda reconocer la actividad previa de aquel estudiante a tiempo parcial que trabaje en empresas vinculadas directamente con el mundo del diseño obtener reconocimiento de créditos de esta actividad en el tercer curso, siempre y cuando acredite mediante un contrato laboral más de dos años experiencia en tareas relacionadas, y el tutor responsable, además de la coordinación de la titulación lo validen.

Antes del inicio de cada curso académico UNIBA dará a conocer el número de plazas de prácticas ofertadas. La matriculación de los alumnos se hará en orden de solicitud hasta completar el total de estas plazas.

Los centros colaboradores para hacer prácticas deberán ser empresas que guarden una relación directa con el mundo del diseño, con el sector o con la cultura del diseño, y en las que el estudiante pueda adquirir las competencias que la materia ha definido como propias.

A nivel operativo, las empresas de prácticas en cualquier caso deberán proporcionar a los alumnos las siguientes condiciones:

- Asignar a un tutor de empresa para concretar y supervisar un plan de trabajo para cada alumno. Ofrecer una orientación personalizada, así como completar la evaluación prevista.
- Hacer posible la aplicación del conocimiento adquirido en la formación, y el desarrollo competencial previsto en los planes de estudio, poniendo en contacto a los estudiantes con la complejidad de la realidad profesional.
- El contexto de trabajo para el estudiante debe preservar los principios de inclusión, igualdad de oportunidades y no-discriminación.
- Favorecer el desarrollo en los alumnos de los valores de profesionalidad, creatividad y emprendimiento, proporcionando por lo tanto una experiencia práctica que facilite la inserción en el mercado de trabajo.
- Las empresas de prácticas han de garantizar la seguridad y la salud de los estudiantes en los aspectos relacionados con las tareas que son el objetivo del proyecto formativo, suscribiendo un seguro de accidentes y de seguridad civil del alumno/a.
- Facilitar al alumno la conciliación con sus requerimientos académicos, necesidades médicas, por motivos de enfermedad, o por otros supuestos debidamente justificados por parte del alumno.
- Respetar las horas previstas para las prácticas en la titulación en su expresión en créditos ECTS.
- Percibir, en los casos en que así se establezca, la aportación económica prevista por la empresa o institución.
- Disponer de los recursos necesarios para que los estudiantes con discapacidad puedan acceder a la tutela, información, evaluación y al desarrollo de las prácticas en igualdad de condiciones.
- La empresa de prácticas se compromete a la protección de los datos de carácter personal derivados de la realización de las prácticas en la empresa o institución.
- Atender los requerimientos de información y de coordinación que puedan provenir de UNIBA.

Cuando una empresa cumpla con todos estos requerimientos, tutor de centro, tutor UNIBA y alumno consensuarán un plan de trabajo y unos objetivos para las prácticas, en el marco de un desarrollo competencial definido, que firmarán las tres partes, esto significará el inicio de las prácticas. La comunicación entre estas tres figuras será constante durante la vida de las prácticas. Al finalizar el periodo y de acuerdo con los objetivos marcados en el plan de trabajo, el tutor de centro de prácticas y el tutor UNIBA evaluarán la tarea realizada.

Corresponde a los tutores de tercer curso y a los profesores coordinadores de las asignaturas de la materia Proyectos de diseño gestionar cuando corresponde la realización de dichas prácticas, controlar el reconocimiento de créditos con las materias equivalentes que forman parte del plan de estudios así como orientar a los estudiantes en la elección de las optativas que mejor les ayuden a profundizar en los conocimientos que las prácticas en empresas les van a permitir.

Más allá de las *¿prácticas¿*, el Grado en Diseño requiere de metodologías online que permitan situar las tareas de los alumnos en el *¿hacer¿*, por ejemplo la asignatura *¿Laboratorio de proyectos de diseño¿*, se prevén dos etapas:

Como solución más inmediata, la metodología que se seguirá se descompone en los siguientes pasos:

1. El alumno/a recibe la ficha explicativa de la actividad (Véase anexo 2)
2. El alumno realiza la actividad, por ejemplo hacer un dibujo.
3. El alumno escanea su producción, por ejemplo su dibujo.
4. El alumno hace llegar mediante el campus virtual al profesor su Trabajo, siguiendo las indicaciones facilitadas en la ficha de la actividad
5. El profesor recoge la actividad y la evalúa
6. El profesor da feedback y cierra la actividad con el alumno

En futuras etapas, se considera la adquisición de una impresora 3D para poder imprimir los prototipos de los alumnos, y por lo tanto abarcará un espectro más amplio de actividades. En este sentido, los alumnos enviarán al profesor su actividad siguiendo parámetros de ejecución facilitados en la ficha de actividad. A continuación el profesor imprimirá en 3D el trabajo, lo revisará y evaluará. La última etapa será la de compartir el producto del alumno, junto con feedback y valoración de la actividad.

En una etapa más avanzada, se prevé que cada alumno pueda disponer de una impresora 3D (cuando las economías de escala que aplican a la tecnología hagan posible la reducción de su coste). En este escenario se volverá a replantear el modelo metodológico, ya que los alumnos podrán hacer realidad en 3D sus propios diseños.

UNIBA se reserva el derecho de no aprobar la colaboración entre alumnos y centros de prácticas.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)

CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)

CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse

CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar

la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos

CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.

CE6 - Conocer, saber aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.

CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.

CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos

CE18 - Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	1000	0
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	75	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	125	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	1000	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	75	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	125	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Seminarios (presenciales)

Prácticas (presencial)

Foros y debates online (no presencial)

Seminarios (no presenciales)

Prácticas (no presencial)

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0

NIVEL 2: Optativas de diseño - Seminarios especializados: diseño sostenible

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Optativa
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño sostenible (eco-diseño)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>¿ Comprender conceptos relacionados con la sostenibilidad en las decisiones tomadas en un proyecto de diseño en relación a la gestación de productos, la gestión de servicios y las condiciones de uso de proyectos y servicios.</p> <p>¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la sostenibilidad y los problemas medioambientales.</p> <p>¿ Diseñar un proceso de gestión de las decisiones proyectuales relativas a la sostenibilidad y los efectos medioambientales.</p> <p>¿ Utilizar materiales ecológicos y sostenibles en los proyectos de diseño.</p> <p>¿ Utilizar los métodos del ecodiseño y del diseño sostenible en los proyectos de diseño.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción a los conceptos de ecodiseño, ecosistema, desarrollo sostenible, huella ecológica. Principales materiales. Impacto ambiental directo e indirecto. Los productos y su ciclo de vida, reuso y reciclaje. Posibilidad de reducción y sus implicaciones ambientales económicas y culturales. Herramientas para la metodología del proyecto en referencia al ecodiseño. Normativa vigente en materia de diseño sostenible. Aspectos medioambientales y su significación en la economía de consumo.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Conocimiento de los procesos multidisciplinares aplicables a proyectos artísticos		
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE13 - Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		
Ejercicios prácticos (presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Prácticas (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0

Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño: Diseño tipográfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño tipográfico		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Comprender conceptos relacionados con el universo de la letra. ¿ Distinguir entre técnica, forma alfabética y comunicación gráfica. ¿ Utilizar las herramientas metodológicas y formalizadoras adecuadas al proceso de diseño de un alfabeto. 		

5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Relaciones de familiaridad gráfica en el entorno tipográfico. ¿ Proyecto de formalización tipográfica. ¿ Construcción del constructor que rige estructuralmente un alfabeto. ¿ Modelización. ¿ Comprobación funcional. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse		
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos		
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE13 - Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0

Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Taller experimental (no presencial)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño: Diseño de Interactivos y Multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño de interactivos, diseño audiovisual y diseño para los media		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar proyectos de comunicación multimedia interactiva. ¿ Elaborar memorias y documentos de producción para proyectos de comunicación multimedia interactiva. ¿ Realizar maquetas o prototipos funcionales para proyectos de comunicación multimedia interactiva. ¿ Utilizar las herramientas informáticas para el diseño interactivo y multimedia. ¿ Elaborar storyboards previos a la realización de los proyectos. ¿ Comprender conceptos de la comunicación multimedia interactiva. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El diseño de comunicación multimedia interactiva. Los proyectos participativos y la colaboración on-line. El diseño de interfaces gráficas.</p> <p>Las herramientas de creación de redes sociales on-line.</p> <p>Usabilidad y accesibilidad en los productos y servicios multimedia interactivos.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		

CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Trabajo en Grupo (presencial)		
Trabajo escrito (presencial)		
Búsqueda de información (presencial)		
Prácticas de Laboratorio (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Búsqueda de información (no presencial)		
Carpeta Virtual de Aprendizaje		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	25.0
Simulaciones (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño: Narración Gráfica e Ilustración		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		

ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Narración Gráfica e Ilustración		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Elaborar un proyecto de diseño editorial que integre de manera óptima la ilustración. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la gráfica secuencial. ¿ Comprender conceptos relacionados con la estética visual y las técnicas narrativas en el campo de la ilustración. ¿ Utilizar herramientas informáticas para la ilustración y la maquetación de un proyecto editorial. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Fundamentos del relato visual. La gráfica secuencial: Cómic, humor gráfico, novela ilustrada e ilustración editorial. Códigos y convenciones en la narración gráfica. Técnicas de expresión gráfica en la narración gráfica y en la ilustración El tratamiento gráfico del texto en la narración gráfica y en la ilustración El proceso de elaboración. Del discurso verbal a la producción editorial.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		

CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE15 - Conocimiento de la geometría descriptiva básica y habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para diseñar.		
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Ejercicios prácticos (presenciales)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Prácticas de Laboratorio (no presencial)		

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (presencial)	0.0	25.0
Simulaciones (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	25.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño: Diseño, coordinación y desarrollo de la identidad visual corporativa		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño, coordinación y desarrollo de la identidad visual corporativa		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		

No existen datos
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Realizar propuestas visuales identitarias coordinadas y complejas en el contexto real de las relaciones comunicativas de las instituciones en la sociedad y en el mercado: ¿ Diseñar procesos de ordenación y relación entre estructuras empresariales y recursos visuales. ¿ Utilizar con soltura las herramientas del dibujo y la informática que permitan la formalización simple de comunicaciones empresariales complejas. ¿ Elaborar informes normativos sobre las relaciones entre los recursos visuales y las estructuras y necesidades funcionales de comunicación de las empresas y/o instituciones. ¿ Comprender conceptos relacionados con el mercado y la empresa y traducirlos de forma visual hasta su adecuada comprensión por los interlocutores internos y externos. ¿ Distinguir entre informaciones de diversas funciones y trascendencias para la empresa y determinar los recursos gráficos jerárquicos pertinentes para su mejor y más rápida diferenciación y comprensión. ¿ Realizar trabajos de profundización, comparación y síntesis analizando las fuentes bibliográficas y los casos de estudio, proyectos reales de identidad visual corporativa, relacionadas con el diseño de la identidad.
5.5.1.3 CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Necesidad o banalidad de la Identidad Visual, apunte histórico y conceptual de su desarrollo. Logotipos, marcas, símbolos, escudos, anagramas, monogramas, emblemas. ¿ Traslación, en el mercado, de la realidad del producto al concepto de marca. Diseño o rediseño de la identidad. Circunstancias, características y posibilidades de y en cada caso. ¿ Estrategias denominativas, gráficas y comunicativas asociadas a colectivos y ofrecidas a los consumidores/sociedad. ¿ Desarrollos estructurales y normativos de los sistemas visuales. Manuales de normas gráficas, organizativas y comunicativas. ¿ Definición, sintaxis y jerarquías visuales en los sistemas visuales dinámicos. ¿ Identificación, reconocimiento o asociación en los proyectos identitarios. La identidad y su comunicación ¿ Parámetros y criterios de evaluación y valoración de marca e identidad para las empresas e instituciones.
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
No existen datos
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte
CE18 - Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o

el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.

CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Elaboración de proyectos (presencial)
Taller experimental (presencial)
Foros y debates online (no presencial)
Taller experimental (no presencial)
Elaboración de proyectos (no presencial)

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	100.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	100.0

NIVEL 2: Optativas de diseño: Productos y Usuarios (diseño para todos)

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Optativa
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral

ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Productos y Usuarios (diseño para todos)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Comprender los conceptos de diseño basado en el usuario y diseño para todos. ¿ Diseñar un proceso en el que se apliquen estos conceptos así como los conocimientos obtenidos en los seminarios de ergonomía. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los contenidos de la materia (Users based approach y Design for All). ¿ Realizar proyectos de aplicación las metodologías de análisis y comprobación de resultados empleadas en productos, imágenes y comunicados gráficos. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Toda cultura supone generación de conductas y objetos materiales, la producción y uso de los cuales responde a cierta estructura de relaciones sociales: adquieren valor por el hecho de poseer cierto significado en el marco de un sistema de necesidades sociales. Ello implica, en primer lugar, que los componentes del entorno material actúen como mensajes producidos en base a un lenguaje determinado. Este fenómeno se pone en evidencia tanto en los mensajes creados por el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual, como en el caso de los productos de uso cotidiano. De todo ello se deriva que una parte imprescindible de la actividad proyectual esté constituida por el conocimiento, investigación y control de todos aquellos aspectos del comportamiento humano que determinan la producción o transformación de los productos del diseño. Comprender y saber llevar a cabo esta tarea es lo que define los contenidos de esta materia.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)		
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	20
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Seminarios (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de diseño: Envases, Embalaje y Packaging		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	

ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Envases, Embalaje y Packaging		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Elaborar proyectos de diseño adecuados al sector de los envases, embalajes y packaging. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el sector y con esta especialidad del diseño. ¿ Utilizar las herramientas informáticas correspondientes al proyecto de diseño. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción al sector del diseño de embalaje. Aproximación histórica. Principales materiales. El embalaje y su significación en la economía de consumo. Tipologías de envases y sus aspectos culturales. Aspectos medioambientales derivados del uso de envases y embalajes y su implicación para el proyecto de diseño. Ciclo de vida, reutilización y reciclaje. Posibilidad de reducción de sus implicaciones ambientales, económicas y culturales. Metodología para la proyectación de un envase. Normativa vigente. Representación del proyecto de envase y embalaje. Instrucciones de producción, de ensamblaje y de uso. Condiciones impuestas por el ecodiseño en el sector.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse		
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos		
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE12 - Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian		
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases Magistrales (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA

Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de diseño - Seminarios especializados: Artes Gráficas/Procesos Industriales		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Artes gráficas y procesos industriales		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
Lenguas en las que se imparte		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
¿ Elaborar un proyecto gráfico y diseñar el proceso de producción teniendo en cuenta todo el potencial que abraza el ámbito de la producción y reproducción gráfica.		

- ¿ Elaborar un informe sobre los procesos de producción que se deben seguir en un proyecto gráfico.
- ¿ Comprender conceptos relacionados con materiales, técnicas, procesos, instrumentos y producción del ámbito de la industria gráfica.
- ¿ Distinguir entre actividad proyectual y producción.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Presentación de las técnicas, procedimientos y procesos de la preimpresión.
Técnicas, procedimientos y procesos de la Impresión. Técnicas, procedimientos y procesos de la postimpresión.
Conocimiento de materiales: el papel.
Estudio de otros procedimientos industriales a partir de los materiales y tecnologías habitualmente usados en el sector.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)

CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)

CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)

CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases Magistrales (presenciales)

Seminarios (presenciales)		
Ejercicios prácticos (presenciales)		
Visita (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Clases Magistrales (no presenciales)		
Seminarios (no presenciales)		
Prácticas (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Instrumentos de papel (presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Simulaciones (presencial)	0.0	25.0
Exámenes online (no presencial)	0.0	25.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	75.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño - Diseño de la Información		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño de la Información		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA

Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Diseñar procesos de ordenación y relación entre informaciones y recursos visuales. ¿ Elaborar unos proyectos de gráficas cuantitativas claras, comprensibles y originales. ¿ Elaborar unos proyectos de gráficas relacionales claras, comprensibles y originales. ¿ Elaborar unos proyectos de grafismos instruccionales claros, comprensibles y originales. ¿ Utilizar con soltura las herramientas del dibujo y/o la informática que permitan la visualización simple de informaciones complejas. ¿ Elaborar informes sobre actividades y/o conceptos complejos usando mayoritariamente los recursos esquemáticos. ¿ Comprender conceptos relacionados con otras disciplinas y traducirlos de forma visual hasta su adecuada comprensión. ¿ Distinguir entre informaciones de diversa trascendencia y elaborar los desarrollos gráficos jerárquicos pertinentes para su mejor y más rápida comprensión. ¿ Realizar trabajos de profundización, comparación y síntesis analizando las fuentes bibliográficas y los casos de estudio, proyectos reales, relacionados con el diseño de la información. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Apunte histórico/semántico sobre la actividad y el desarrollo de la comunicación esquemática.</p> <p>Denominación y aplicaciones. Grafismo o diseño de la información, didascalía, esquemática, infografía, grafemática, grafismo instruccional.</p> <p>Tipologías de gráficas y de formas esquemático-informativas.</p> <p>Arquitectura/organización de la información y su asociación con los recursos gráficos pertinentes, jerarquía gráfica.</p> <p>Atractivo versus informativo, la originalidad como catalizador de comprensión rápida y eficaz.</p> <p>Constatación de la estrategia informativa basada en recursos esquemáticos como eficiente y capacitada herramienta visual, seductora e inductora de comportamientos.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)		
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinares y en equipos multiculturales)		
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		

No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse		
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Blogs i Wikis (no presencial)		
Seminarios (no presenciales)		
Taller experimental (no presencial)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Simulaciones (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de Bellas Artes: talleres de Creación Específicos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	18	

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Artes mediales		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Fotografía		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS	
No		No	
LISTADO DE MENCIONES			
No existen datos			
NIVEL 3: Arte, tecnología e impresión			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa		6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE			
CASTELLANO		CATALÁN	EUSKERA
Sí		Sí	No
GALLEGO		VALENCIANO	INGLÉS
No		No	No
FRANCÉS		ALEMÁN	PORTUGUÉS
No		No	No
ITALIANO		OTRAS	
No		No	
LISTADO DE MENCIONES			
No existen datos			
NIVEL 3: Dibujo y animación			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa		6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE			
CASTELLANO		CATALÁN	EUSKERA
Sí		Sí	No
GALLEGO		VALENCIANO	INGLÉS
No		No	No
FRANCÉS		ALEMÁN	PORTUGUÉS
No		No	No
ITALIANO		OTRAS	
No		No	
LISTADO DE MENCIONES			
No existen datos			
NIVEL 3: Modelos, maquetas y prototipos			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa		6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE			
CASTELLANO		CATALÁN	EUSKERA
Sí		Sí	No
GALLEGO		VALENCIANO	INGLÉS
No		No	No
FRANCÉS		ALEMÁN	PORTUGUÉS
No		No	No

ITALIANO		OTRAS			
No		No			
LISTADO DE MENCIONES					
No existen datos					
NIVEL 3: Escultura y materiales de la tierra: barro, piedra, madera y fibras naturales					
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3					
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA		DESPLIEGUE TEMPORAL	
Optativa		6			
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE					
CASTELLANO		CATALÁN		EUSKERA	
Sí		Sí		No	
GALLEGO		VALENCIANO		INGLÉS	
No		No		No	
FRANCÉS		ALEMÁN		PORTUGUÉS	
No		No		No	
ITALIANO		OTRAS			
No		No			
LISTADO DE MENCIONES					
No existen datos					
NIVEL 3: UEA Espacios artísticos: luz, y mutaciones ambientales					
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3					
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA		DESPLIEGUE TEMPORAL	
Optativa		6			
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE					
CASTELLANO		CATALÁN		EUSKERA	
Sí		Sí		No	
GALLEGO		VALENCIANO		INGLÉS	
No		No		No	
FRANCÉS		ALEMÁN		PORTUGUÉS	
No		No		No	
ITALIANO		OTRAS			
No		No			
LISTADO DE MENCIONES					
No existen datos					
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE					
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Utilizar adecuadamente herramientas informáticas o analógicas, las propias de cada técnica. ¿ Realizar proyectos creativos basados en el manejo de las herramientas técnicas y procedimientos. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con cada una de las asignaturas. ¿ Comprender los valores conceptuales que inspiran los proyectos artísticos y aplicarlos al campo del diseño. 					
5.5.1.3 CONTENIDOS					
<p>Fotografía digital, prácticas de laboratorio y de plató fotográfico. Desarrollo de proyectos fotográficos creativos. Iniciación a la investigación a través del proyecto fotográfico. La aplicación de fotografía en el discurso visual, y su aplicación en el diseño.</p> <p>Medios audiovisuales. Lenguajes, técnicas y proyectos multimedia. De la interacción en los proyectos virtuales.</p> <p>Aplicación de los procedimientos digitales en la obtención de imágenes para ser impresas y reproducidas.</p> <p>Oportunidades creativas y expresivas del medio.</p>					

Dibujo analógico y dibujo digital. Técnicas de animación analógicas y digitales.

Construcción de modelos, maquetas y prototipos analógicos. Valor metodológico y creativo del prototipo en un proyecto de diseño y de arte.

Técnicas y procedimientos de modelización. Introducción a las técnicas de prototipado rápido. Análisis y test de producto a través del prototipo.

Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y de las ciencias correspondientes.

Descubrimiento y manejo de las relaciones que se establecen entre las maquetas y los proyectos creativos.

Capacidad para solucionar problemas plásticos, ya sean los del ámbito de la forma y del color, ya sean de los materiales, las texturas y las relaciones entre ellos.

Descubrimiento y experimentación del impacto de la luz en la construcción de ambientes interiores. Efectos lumínicos, técnicas de iluminación, colores luz, tratamientos lumínicos y espectacularidad de la luz. Aplicación en interiorismo, construcción de espacios expositivos y conocimientos del efecto de la luz sobre las obras de arte bi y tridimensionales.

Conocimiento directo y experimentación con los materiales nobles y naturales de la escultura: piedra, madera, metales y fibras naturales.

Dominio de las técnicas de manipulación de los mismos. Conocimiento del comportamiento de los materiales en relación con las formas expresivas.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)

CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)

CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)

CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

No existen datos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	150	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	150	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	150	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	150	0

Tutorías Online (modalidad no presencial)	150	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	150	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Taller experimental (no presencial)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Proyecto Final de Grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	18	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Trabajo Final de Grado. Laboratorio PFG		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	18	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3

ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	18	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>: Coherencia y rigor del desarrollo.</p> <p>Calidad e interés de la propuesta resultado del proyecto.</p> <p>Riesgos asumidos y grado de complejidad del proyecto planteado.</p> <p>Calidad gráfica de la presentación.</p> <p>Adecuación a los estándares de presentación y proyectación profesionales.</p> <p>Comprender los planteamientos profesionales implícitos en todo proyecto de diseño.</p> <p>Elaborar una memoria de proyecto.</p> <p>Distinguir entre el proceso proyectual y el de producción.</p> <p>Comprender y aplicar a los proyectos conceptos relacionados con la ergonomía, la antropometría, la usabilidad, la sostenibilidad, el diseño para todos, las tecnologías de producción y el control de la gestión económica</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Ámbitos o contextos sectoriales de proyectación: Diseño editorial, identidad visual corporativa, producto, diseño de servicios, proyectos de gestión en diseño, diseño de moda, diseño de información, de espacios expositivos y puntos de venta, diseño audiovisual, diseño para las TIC, Design Motions, Diseño de envases, embalajes y packaging, ilustración científica... y otras propuestas innovadoras que se deriven del planteamiento prospectivo del trabajo de investigación previo.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Actividad correspondiente al Trabajo o Proyecto Fin de grado, la materia recoge y debe ayudar al estudiante a demostrar que ha asumido todas las competencias correspondientes a este grado.</p> <p>Para cursar esta materia es necesario haber superado 210 créditos, por lo que su ubicación temporal se concentra en el 8º semestre.</p> <p>En lo referente a la modalidad no-presencial, el Proyecto Final de Grado también responderá a los planteamientos recogidos en la memoria, es decir, por un lado garantizará un contexto donde llevar a cabo un proyecto que intervenga en la realidad. Y, por otro lado, se ofrecerán los seminarios metodológicos online necesarios para capacitar a los alumnos para culminar la tarea con éxito.</p> <p>Tal y como se especifica en el caso de las prácticas externas, UNIBA ha desarrollado una estrategia para responder al requerimiento de la titulación de Diseño <i>online</i> de realizar el Proyecto de Final de Grado como parte de los estudios. Para ello, como ya se ha comentado, se activarán las empresas ya colaboradores del Grupo, especificados en el apartado anterior, y se buscarán nuevas empresas.</p> <p>Del mismo modo que las prácticas externas, UNIBA está implementando un plan para proporcionar a sus alumnos internacionales los centros necesarios para poder concretar el PFG.</p> <p>En todo caso, se ofrece al alumno tanto nacional como internacional la posibilidad de presentar una empresa para que los responsables de UNIBA puedan valorarlo y firmar el correspondiente convenio, si así lo creen conveniente.</p>		

La materia Proyecto Final de Grado, que mantiene el creditaje de 18 ECTS para su realización en la fase de proyectación, presentación y defensa mediante el campus virtual: queda programada para el 2º semestre del 4º curso, es decir, para el último semestre de la carrera. Lleva una única asignatura asociada con la misma denominación que la materia.

Los ámbitos o contextos sectoriales de proyectación serán los siguientes: diseño editorial, identidad visual corporativa, producto, diseño de servicios, proyectos de gestión en diseño, diseño de moda, diseño de información, de espacios expositivos y puntos de venta, diseño audiovisual, diseño para las TIC, Design Motions, diseño de envases, embalajes y packaging, ilustración científica, y otras propuestas innovadoras que se deriven del planteamiento prospectivo del trabajo de investigación previo.

Se contemplan varias modalidades de PFG, desde tesinas de grado, en las que se defiende una investigación en cualquiera de las metodologías adecuadas, hasta proyectos de diseño ambiciosos de productos, sistemas o servicios con carácter pragmático o utópico, en el contexto de la innovación y la transferencia de conocimiento.

Los proyectos se desarrollarán de acuerdo con la misma organización que en el formato presencial: los alumnos plantearán, acompañados por un tutor (con quién estarán en contacto mediante la plataforma tecnológica en formato síncrono y asíncrono), una propuesta de PFG. En el caso de no disponer de un entorno donde poder desarrollarlo, el equipo de tutores ayudará a encontrar alternativas. Seguidamente habrá una conceptualización de la propuesta (durante este proceso cada alumno estará acompañado por su tutor online designado). A continuación, el tutor se encargará de hacer un seguimiento y una estimulación para el desarrollo de la tarea mediante el uso de herramientas *online*, donde los estudiantes contarán con una serie de tutorías específicas, tanto individuales como colectivas, durante el desarrollo de su proyecto.

Los materiales a evaluar serán: ensayo o memoria de proyecto, desarrollo del proyecto de diseño y calidad de la presentación material y conceptual del mismo, de la exposición y defensa. Se valorará muy positivamente la posibilidad de presentarlo a concursos internacionales y premios organizados dirigidos a estudiantes de diseño.

El PFG se defenderá ante un tribunal, en formato de videoconferencia. El tribunal estará formado por tres profesores al final del último semestre del grado.

Los criterios de evaluación son los mismos que los establecidos para el Laboratorio de Proyectos de Diseño. Se tendrá en cuenta el riesgo real asumido por el alumno en la elección del tema.

Por lo tanto, los resultados del aprendizaje vinculados al PFG, tal como figuran en la ficha correspondiente a la materia, son como en el caso de la modalidad presencial:

- Realizar un proyecto de diseño ambicioso e innovador en el que se debe demostrar: · Coherencia y rigor del desarrollo. · Calidad e interés de la propuesta resultado del proyecto. · Riesgos asumidos y grado de complejidad del proyecto planteado. · Calidad gráfica de la presentación material del proyecto. · Adecuación a los estándares de presentación y proyectación profesionales.
- Comprender los planteamientos profesionales implícitos en todo proyecto de diseño.
- Elaborar una memoria de proyecto.
- Distinguir entre el proceso proyectual y el de producción.
- Comprender y aplicar a los proyectos conceptos relacionados con la ergonomía, la antropometría, la usabilidad, la sostenibilidad, el diseño para todos, las tecnologías de producción y el control de la gestión económica.

La planificación inicial de PFG contemplaba una fase previa de investigación encaminada a definir los términos y contenidos del proyecto fin de carrera. Dado que, de acuerdo con los descriptores de Dublín, corresponde a los estudios de grado iniciar a los estudiantes en las pautas para la investigación y, en segundo lugar, que la investigación sirve en el ámbito del diseño para definir y fundamentar el planteamiento de un proyecto concreto, se ha reconvertido la asignatura de preparación al PFG en una materia obligatoria prevista en el primer semestre de cuarto curso, cuyo contenido remite al conocimiento, manejo y ejercitación en la investigación que son propios y característicos en la práctica del diseño.

La nueva materia se denomina **Introducción al proyecto final de grado. Investigaciones previas**, lleva asignada una única asignatura con la misma denominación, y sus contenidos presentan y ejercitan al estudiante en los métodos de investigación habituales en el desarrollo de proyectos de diseño. Se trata de una materia de carácter teórico-práctico. Su Plan Docente incorpora la realización del seminario **Métodos y metodologías para la investigación en diseño** planteado de acuerdo con los descriptores de Dublín por lo que concierne a las actividades de investigación propias de los estudios de grado. Se trabajan los métodos y las metodologías que sirven directamente para fundamentar el planteo del PFG. El interés de la materia estriba en la preparación del alumno para llevar a cabo un trabajo personal de hondo calado y afrontar lo que supone trabajar de manera tutelada preparando los materiales necesarios para ser traducidos posteriormente en un proyecto de diseño.

La evaluación de esta materia se registrará por los mismos criterios que el resto de asignaturas y materias cursadas a lo largo de la carrera. Si bien superarla con éxito no supone un requisito para afrontar el PFG, se recomienda haberla desarrollado y cursado con éxito a la hora de afrontar el proyecto. Quien no lo haga deberá resolver la investigación y concretar los requisitos en un *brief*, material con el que concluye toda investigación previa a la realización de un proyecto de diseño en el mundo profesional, que sea viable y que permita al estudiante desarrollar el proyecto de diseño correspondiente al PFG.

En formación *online* la planificación de la tarea y el material de soporte para facilitar la tarea del alumno son requisitos de calidad imprescindibles. La experiencia previa en formación *online* del Grupo Planeta le hace conocedor de múltiples modelos de calidad, basados en la implementación de metodologías activas centradas en el estudiante, para llevar a cabo un PFG de calidad y para estimular la creatividad y la rigurosidad de los proyectos realizados.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)
CG5 - Sostenibilidad (capacidad de valorar el impacto social y medioambiental de actuaciones en su ámbito/capacidad de manifestar visiones integradas y sistemáticas)
CG6 - Capacidad comunicativa (capacidad de comprender y de expresarse oralmente y por escrito en catalán, castellano y en una tercera lengua, dominando el lenguaje especializado/capacidad de buscar, usar y integrar la información)
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
CG8 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización, actuación e intervención sobre el universo artificial.
CG9 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Estar familiarizado con el trabajo académico, sus estándares de rigor y sus procedimientos habituales. Saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
No existen datos
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos
CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.
CE6 - Conocer, saber aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE8 - Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)		
CE9 - Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.		
CE10 - Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones (*) en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE12 - Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos de semiosis presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian		
CE13 - Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas		
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.		
CE15 - Conocimiento de la geometría descriptiva básica y habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para diseñar.		
CE16 - Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración		
CE17 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos		
CE18 - Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.		
CE19 - Familiaridad con los métodos de investigación relevantes en diseño y motivación para aplicarlos y desarrollarlos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	100	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	150	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	200	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	100	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	100	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	100	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios (presenciales)		

Elaboración de proyectos (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Seminarios (no presenciales)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	100.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0
NIVEL 2: Optativas de Diseño: Diseño de Montajes Efimeros y de Exposiciones		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño de montajes efimeros y exposiciones		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

LISTADO DE MENCIONES
No existen datos
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Distinguir entre actividad proyectual y producción. ¿ Utilizar herramientas informáticas (CAD/CAM) para el desarrollo y presentación de propuestas. ¿ Comprender conceptos relacionados con la construcción de una exposición. ¿ Redactar un proyecto de montaje de una exposición. ¿ Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la observación y estudio de modelos de referencia. ¿ Utilizar las herramientas metodológicas y formalizadoras adecuadas al diseño de un montaje efímero.
5.5.1.3 CONTENIDOS
<p>Proyecto de una exposición: qué se entiende por proyecto expositivo y de qué se debe ocupar. Los instrumentos del proyecto: relaciones entre los sistemas de representación y la interpretación en el proyecto. Sistemas manuales y mecánicos. La adecuación funcional: necesidades de uso, dimensionado y proporciones. La adopción del tipo: relación entre tipo y modelo de configuración. El afán de experimentación: necesidad de experimentar con las formas y con los materiales. Proyectos que no pueden ser producidos o utópicos. La solución de los elementos: relación entre intención y el sistema constructivo, forma y solución constructiva. El argumento narrativo: necesidad de establecer el hilo argumental que justifica la propuesta.</p>
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG1 - Compromiso ético (capacidad crítica y autocrítica/capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas)
CG2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica/capacidad de tomar decisiones y adaptación a nuevas situaciones)
CG3 - Trabajo en equipo (capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común/capacidad de colaborar en equipos interdisciplinarios y en equipos multiculturales)
CG4 - Capacidad creativa y emprendedora (capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos/capacidad de buscar e integrar nuevos conocimientos y actitudes)
CG7 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
No existen datos
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE2 - Saber diseñar, o sea, desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
CE3 - Saber diseñar implica también ser capaz de identificar aquellos problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones, saber dialogar con los técnicos y otros profesionales implicados en el proceso (cadena de valor) y evaluar los resultados obtenidos

CE4 - Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.		
CE5 - Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.		
CE7 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.		
CE11 - Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.		
CE14 - Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (modalidad presencial)	50	100
Actividades tuteladas (modalidad presencial)	50	20
Trabajo Autónomo (modalidad presencial)	50	0
Actividades Online (modalidad no presencial)	50	0
Tutorías Online (modalidad no presencial)	50	0
Trabajo Autónomo Online (modalidad no presencial)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Elaboración de proyectos (presencial)		
Taller experimental (presencial)		
Foros y debates online (no presencial)		
Taller experimental (no presencial)		
Elaboración de proyectos (no presencial)		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales (presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (presencial)	0.0	50.0
Pruebas orales (no presencial)	0.0	50.0
Trabajos realizados por los estudiantes (no presencial)	0.0	50.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Barcelona	Profesor Visitante	1.3	0	1,4
Universidad de Barcelona	Profesor Titular	42.6	100	45,8
Universidad de Barcelona	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	28.4	0	,1
Universidad de Barcelona	Ayudante Doctor	9	100	9,7
Universidad de Barcelona	Catedrático de Escuela Universitaria	.7	100	,7
Universidad de Barcelona	Catedrático de Universidad	11.6	100	12,5
Universidad de Barcelona	Profesor Titular de Escuela Universitaria	.7	0	,7
Universidad de Barcelona	Profesor Colaborador o Colaborador Diplomado	6.5	10	7
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
50	20	85
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>La UB dentro del marco del sistema interno de aseguramiento de la garantía de calidad de las titulaciones, tal como se indica en el punto 9, tiene establecido en su programa AUDIT-UB el proceso de análisis y evaluación de los resultados de aprendizaje a través de tres acciones generales:</p> <p>a) Resultados de aprendizaje</p> <p>La Agencia para la Calidad de la UB, se encarga de recoger toda la información para facilitar el proceso del análisis de los datos sobre los resultados obtenidos en cada centro respecto a sus diferentes titulaciones. Anualmente se envían al decano/director, como mínimo los datos sobre rendimiento académico, abandono, graduación y eficiencia para que las haga llegar a los jefes de estudios correspondientes para su posterior análisis.</p> <p>También en el momento de diseñar un nuevo plan de estudios, el centro hace una estimación de todos los datos históricos que tiene, justificando dicha estimación a partir del perfil de ingreso recomendado, el tipo de estudiantes que acceden, los objetivos planteados, el grado de dedicación de los estudiantes en la carrera y otros elementos de contexto que consideren apropiados. Estas estimaciones se envían a la Agencia para la Calidad de la UB.</p> <p>Anualmente, el Consejo de Estudios hace un seguimiento para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes. También revisa las estimaciones de los indicadores de rendimiento académico, tasa de abandono y de graduación y define las acciones derivadas del seguimiento que se remiten al decanato/dirección del centro.</p>		

b) Resultados de la inserción laboral

AQU Catalunya en colaboración con los Consejos Sociales de las siete universidades públicas catalanas gestiona, con una periodicidad de 3 años, las encuestas de inserción laboral de los graduados del sistema universitario catalán. Una vez realizada la encuesta, AQU Catalunya remite los ficheros a la Universidad con dichos datos.

La Agencia para la Calidad de la UB, a su vez, remite estos datos al decano/director del centro.

El decanato/dirección del centro analiza los datos y elabora un informe ¿resumen¿ para conocer las vías por las que se hace la transición de los graduados al mundo laboral y para conocer el grado de satisfacción de los graduados con la formación recibida en la universidad. Dicho informe se debate en la Junta de Centro.

c) Resultados de satisfacción de los diferentes miembros de la comunidad universitaria del centro

La Agencia para la Calidad de la UB, remite al decano/director, jefe de estudios, coordinadores de máster y directores de departamento los resultados de la encuesta de opinión de los estudiantes sobre la acción docente del profesorado.

Los directores de departamento informan de los resultados en el consejo de departamento. Los jefes de estudio/coordinadores de máster solicitan a los jefes de departamento que elaboren un informe sobre la acción docente del profesorado, como también, las acciones que se llevarán a cabo para mejorarla.

El jefe de estudios/coordinador de máster, con los resultados de la encuesta de opinión de los estudiantes sobre la acción docente del profesorado, y los informes elaborados por los directores de departamento elaboran un documento de síntesis que presenta al consejo de estudios/comisión de coordinación de máster para analizarlo.

La administración del centro gestiona las encuestas de satisfacción de los usuarios respecto a los recursos y servicios del centro y elabora un informe de los resultados de satisfacción de los usuarios respecto a los recursos y servicios del centro junto con la propuesta de mejora. El informe se debate en la Junta de centro.

La memoria de seguimiento está elaborada por cada consejo de estudios de grados, y tiene que ser presentada para discusión y posterior aprobación al centro. Ésta tendrá que incluir las siguientes acciones específicas que vienen condicionadas por la peculiaridad de cada titulación:

- En el caso del trabajo de fin de grado cada titulación tendrá que disponer de los resultados de la evaluación del comité externo, que puede estar compuesto por miembros del consejo asesor o personas propuestas por el mismo, que evaluarán la calidad de los mismos y su adecuación a las necesidades del sistema productivo y de innovación.
- Prácticas externas, la UB dispone de una normativa para regular el proceso de prácticas externas y analizar su calidad, donde los tutores de prácticas en la empresa i/o institución y el tutor interno, mediante un protocolo establecido evaluará la situación del estudiante y los progresos obtenidos, así como en función de los puntos débiles destacados se propondrán mejoras en el programa. Este feed-back también se extiende, al análisis de las encuestas realizadas y a la opinión expresada en las encuestas que mediarán la satisfacción del estudiante en las prácticas realizadas.
- Los consejos asesores de cada centro tienen entre sus funciones la de asesorar al centro sobre las competencias necesarias de los titulados que contratan y los resultados obtenidos en el mercado de trabajo, de acuerdo a sus experiencias de contratación.
- Por último, está previsto en los próximos años desarrollar un programa de seguimiento específico de grupos de control en determinadas titulaciones que permita en un periodo de cinco años, poder evaluar las competencias, habilidades y destrezas adquiridas por el estudiante. La progresión salarial y profesional del estudiante integrante de dicho grupo de control, será el mejor indicador para llevarlo a cabo.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.ub.edu/agenciaqualitat/academicodocent/desenvolupament/suport.html
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

CURSO DE INICIO	2010
-----------------	------

Ver Apartado 10: Anexo 1.

10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

Previamente a la implantación del nuevo título, cada centro aprobará el calendario de extinción de todas las asignaturas del plan de estudios que se ha venido impartiendo así como la tabla de reconocimiento entre las asignaturas del plan preexistente y las de la nueva titulación que le sustituye.

Esta información se hará pública a través de los medios usuales de difusión a los estudiantes.

La tabla de reconocimiento entre el estudio preexistente y la nueva titulación de grado que la sustituye se hará tomando como referencia los contenidos, competencias y habilidades que se han desarrollado en el plan de estudios cursado y los que están previstos en el nuevo plan de estudios de grado.

En la tabla de reconocimiento se relacionarán las asignaturas con los créditos de cada una de ellas en el actual plan de estudios y su equivalencia, cuando así corresponda, en el nuevo plan de estudios.

La tabla de reconocimiento podrá contemplar otras medidas complementarias que impidan que los estudiantes resulten perjudicados por el cambio.

10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO
--------	------------------

3021000-08033006	Licenciado en Bellas Artes-Facultad de Bellas Artes
------------------	---

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934035511	

11.2 REPRESENTANTE LEGAL

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934035511	

El Rector de la Universidad no es el Representante Legal

Ver Apartado 11: Anexo 1.

11.3 SOLICITANTE

El responsable del título es también el solicitante

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934035511	

Apartado 2: Anexo 1

Nombre : apartado_2_v2.pdf

HASH SHA1 : AB2A4AEF429828D586F72AFE955CE9B3E2EC63BF

Código CSV : 164021868214455579637543

Ver Fichero: apartado_2_v2.pdf

Apartado 4: Anexo 1

Nombre : apartado_4.1.pdf

HASH SHA1 : A8D957E3212E153DFB1D2AD7CA4D6E1736B027BD

Código CSV : 130284712069598411560259

Ver Fichero: apartado_4.1.pdf

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :apartado_5.1_v2.pdf

HASH SHA1 :89A70B55CCD60A7A53726C05370A4AE086C5EA99

Código CSV :164021761824802783361099

Ver Fichero: apartado_5.1_v2.pdf

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :apartado_6.1_v2.pdf

HASH SHA1 :57E2FB3AE95903039BA5EA67C291C44051394693

Código CSV :163805888363572128557337

Ver Fichero: apartado_6.1_v2.pdf

Apartado 6: Anexo 2

Nombre : apartado_6.2.pdf

HASH SHA1 : FE07B267CBBA80892B99F19ED7113BF59AB04E37

Código CSV : 152288051762593939596375

Ver Fichero: apartado_6.2.pdf

Apartado 7: Anexo 1

Nombre : apartado_7_v2.pdf

HASH SHA1 : 03D9E9B23CABCFEC5E957D7DD889C63A4699B4B5

Código CSV : 163806148525996661706559

Ver Fichero: apartado_7_v2.pdf

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :apartado_8.1_v2.pdf

HASH SHA1 :0D9341BE50F16FF2F077CFC08DAE1DA76EF340AE

Código CSV :163806416823642195523599

Ver Fichero: apartado_8.1_v2.pdf

Apartado 10: Anexo 1

Nombre :apartado_10.1-2.pdf

HASH SHA1 :F9A0B6F5FB5075EBFDD0DAE9E81B9C3BEB8D0C3F

Código CSV :152288195123177847801077

Ver Fichero: apartado_10.1-2.pdf

Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACION RECTOR UB EN VICERRECTOR.pdf

HASH SHA1 :6B871B0328BE7C500BCD6E575250D73936D000C9

Código CSV :131330592916611170545463

Ver Fichero: DELEGACION RECTOR UB EN VICERRECTOR.pdf

