

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO		CÓDIGO CENTRO	
Universidad de Vigo		Facultad de Diseño		36020787	
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA			
Grado		Diseño			
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA					
Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad de Vigo					
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO			
Artes y Humanidades		No			
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN			
No					
SOLICITANTE					
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO			
ALFONSO LAGO FERREIRO		Vicerrector de Profesorado, Docencia y Titulaciones			
Tipo Documento		Número Documento			
NIF		76808276Y			
REPRESENTANTE LEGAL					
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO			
Manuel Joaquín Reigosa Roger		Rector			
Tipo Documento		Número Documento			
NIF		36023985M			
RESPONSABLE DEL TÍTULO					
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO			
Marcos Dopico Castro		Decano comisario			
Tipo Documento		Número Documento			
NIF		32673417P			
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN					
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.					
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO		TELÉFONO
Edificio Exeria - Campus Universitario de Vigo		36310	Vigo		626768751
E-MAIL		PROVINCIA			FAX
verifica.grao@uvigo.es		Pontevedra			986813590



### 3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Pontevedra, AM 3 de agosto de 2022
	Firma: Representante legal de la Universidad



# 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 Vigo	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>				
Mención en Diseño Gráfico y Digital				
Mención en Diseño de Moda				
<b>RAMA</b>		<b>ISCED 1</b>	<b>ISCED 2</b>	
Artes y Humanidades		Diseño		
<b>NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA</b>				
<b>AGENCIA EVALUADORA</b>				
Axencia para a Calidade do Sistema Universitario de Galicia				
<b>UNIVERSIDAD SOLICITANTE</b>				
Universidad de Vigo				
<b>LISTADO DE UNIVERSIDADES</b>				
<b>CÓDIGO</b>		<b>UNIVERSIDAD</b>		
038		Universidad de Vigo		
<b>LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS</b>				
<b>CÓDIGO</b>		<b>UNIVERSIDAD</b>		
No existen datos				
<b>LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES</b>				
No existen datos				

## 1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	18
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
48	102	12
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
MENCIÓN		CRÉDITOS OPTATIVOS
Mención en Diseño Gráfico y Digital		48.
Mención en Diseño de Moda		48.

## 1.3. Universidad de Vigo

### 1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

<b>LISTADO DE CENTROS</b>	
CÓDIGO	CENTRO
36020787	Facultad de Diseño

### 1.3.2. Facultad de Diseño

#### 1.3.2.1. Datos asociados al centro

<b>TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO</b>		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
<b>PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS</b>		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN



45	45	45
<b>CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN</b>	<b>TIEMPO COMPLETO</b>	
45	<b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b>	<b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b>
<b>PRIMER AÑO</b>	60.0	60.0
<b>RESTO DE AÑOS</b>	48.0	78.0
	<b>TIEMPO PARCIAL</b>	
	<b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b>	<b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b>
<b>PRIMER AÑO</b>	18.0	47.0
<b>RESTO DE AÑOS</b>	18.0	47.0
<b>NORMAS DE PERMANENCIA</b>		
<a href="https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170630/AnuncioU500-210617-0001_es.html">https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170630/AnuncioU500-210617-0001_es.html</a>		
<b>Lenguas en las que se imparte</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	



## 2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

### 3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
<b>BÁSICAS</b>
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
<b>GENERALES</b>
CG1 - Saber analizar y sintetizar
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
CG4 - Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural
CG6 - Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente
<b>3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
CT1 - Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto
<b>3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
CE2 - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveer 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 y evaluar los resultados obtenidos.
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.



CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
CE7 - Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
CE10 - Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
CE11 - Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
CE12 - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.
CE13 - Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..
CE15 - Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
CE16 - Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
CE17 - Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)
CE18 - Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).
CE19 - Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

## 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

Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes. En su caso, pruebas particulares de acceso o criterios particulares de admisión.

El Artículo 15 del RD 822/2021 del 28 de septiembre por el que se establece el acceso y admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado establece:

1. El procedimiento de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado será el establecido en el artículo 38 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el artículo 42 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, y en sus normas de desarrollo. Asimismo, se estará a lo dispuesto en el Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado.
2. Las universidades garantizarán una información transparente y accesible sobre los procedimientos de admisión, y deberán disponer de sistemas de orientación al estudiantado. Asimismo, asegurarán que dicha información y los procedimientos de admisión tengan en cuenta al estudiantado con discapacidad o con necesidades específicas, y dispondrán de servicios de apoyo y asesoramiento adecuados.
3. Las universidades reservarán, al menos, un 5 por ciento de las plazas ofertadas en los títulos universitarios oficiales de Grado para estudiantes que tengan reconocido un grado de discapacidad igual o superior al 33 por ciento, así como para estudiantes con necesidades de apoyo educativo permanentes asociadas a circunstancias personales de discapacidad, que en sus estudios anteriores hayan precisado de recursos y apoyos para su plena inclusión educativa, teniendo presente lo establecido en el real decreto. Asimismo, las universidades garantizarán la disponibilidad de plazas para estos estudiantes que concurran a las convocatorias extraordinarias de acceso a la universidad, hasta alcanzar el 5 por ciento del cupo de reserva sobre el total de plazas ofertada en dicho título.



### Perfil de ingreso recomendado

Se considera un perfil de ingreso en lo referido a conocimientos, habilidades y capacidades de partida de un nivel de bachillerato. En concreto, las características personales (sensibilidades, aptitudes, capacidades específicas) y académicas de aquellas personas que se consideran más adecuadas para iniciar los estudios de Grado en Diseño son las siguientes:

- Conocimientos básicos sobre el Arte y la Cultura en sus diferentes manifestaciones y contextos.
- Interés y conocimientos básicos del Diseño en sus manifestaciones históricas y contemporáneas.
- Sensibilidad en el ámbito del Diseño y de las Artes Visuales.
- Capacidades para la expresión oral y escrita y para la comprensión lectora.
- Capacidades sensoriales y perceptivas ligadas al ámbito del conocimiento.
- Habilidades sociales básicas para el trabajo en equipo.
- Capacidad de autoaprendizaje y para la toma de decisiones de manera autónoma.
- Habilidades básicas y sensibilidad para el manejo de herramientas, nuevas tecnologías y materiales del ámbito del Diseño y la creación.
- Capacidad de aceptación, interés y sensibilidad ante la diversidad cultural.
- Capacidad de planificación en el trabajo personal.
- Capacidad creativa para la resolución de proyectos y trabajos.
- Capacidad de adaptación ante los cambios culturales y tecnológicos del Diseño y los medios audiovisuales.
- Curiosidad por el entorno material cotidiano y las manifestaciones de la cultura visual.

### Requisitos de acceso y criterios de admisión.

#### Acceso

La Ley orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación, modificada por la Ley orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, prevé en el artículo 36 bis la realización de evaluaciones individualizadas al finalizar la etapa de bachillerato.

Por Real decreto-ley 5/2016, del 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la mejora educativa, se adoptan medidas que afectan la configuración de la evaluación final de bachillerato que se celebrará a la conclusión del curso 2016/2017.

En concreto, en su artículo primero modifica la Disposición final quinta de la Ley orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, de forma que la evaluación de bachillerato para el acceso a la Universidad regulada en el artículo 36 bis de la Ley orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, no será necesaria para obtener el título de bachillerato y se realizará exclusivamente para el alumnado que quiera acceder a estudios universitarios.

Así mismo regula, entre otros aspectos, el régimen jurídico de la prueba señalando, en el artículo 2.4.c) del citado Real decreto-ley, que las administraciones educativas organizarán la realización material de la evaluación final de bachillerato para el acceso a la Universidad en colaboración con las universidades, que asumirán las mismas funciones y responsabilidades que tenían en relación con las Pruebas de Acceso a Universidad. En Galicia estas pruebas estarán reguladas, supletoriamente, y en el que resulten compatible con el nuevo marco normativo, por la Orden de 24 de marzo de 2011, por la que se regulan las pruebas de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y el proceso de admisión a las tres universidades del sistema universitario de Galicia.

Por Orden del Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes e Igualdad PCI/12/2019 de 14 de enero, dictada en desarrollo del Real decreto 310/2016, del 29 de julio, que regula las evaluaciones finales de secundaria, se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad, las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas, a partir del curso 2016/2017.

Teniendo en cuenta este marco normativo, la Xunta de Galicia dictó una resolución de fecha 11 de febrero de 2019 para concretar en Galicia la realización de la evaluación de bachillerato para el acceso a la Universidad (ABAU) a partir del curso 2018/2019 que puede consultarse en el DOG (Diario Oficial de Galicia del 21/02/2019: [https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2019/20190221/AnuncioG0534-110219-0004\\_gi.html](https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2019/20190221/AnuncioG0534-110219-0004_gi.html))

De acuerdo con lo establecido en el artículo 12 de la Orden del Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las cortes e Igualdad ECD/1941/2016 del 22 de diciembre, las universidades asumen las mismas funciones y responsabilidades que venían realizando hasta el curso 2016/2017. Las funciones de organización a las que se hace referencia en dicho artículo serán desempeñadas por la Comisión Interuniversitaria de Galicia (CIUG).

La CIUG es un órgano interuniversitario, sin personalidad jurídica y estará compuesta por los delegados de los rectores de las universidades del sistema universitario de Galicia y por tres profesores o profesoras de educación secundaria nombrados por la Consellería de Cultura, Educación y Ordenación Universitaria.

Así, y como se detalla en la página web de la CIUG (<http://ciug.gal/>) podrán acceder a las enseñanzas universitarias oficiales de grado del Sistema Universitario de Galicia (SUG) las personas que reúnan cualquiera de los siguientes requisitos:

a) Tener superada la ABAU establecida en el Real Decreto Ley 5/2016 de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre.

b) Tener superada la PAU establecida en el RD 1892/2008, de 14 de noviembre, o según las normativas anteriores, estando en posesión de cualquiera de los títulos y certificados que se indican a continuación:

- Título de bachillerato relacionado en los artículos 37 y 50.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Título de bachillerato establecido por la Ley Orgánica 1/1990, del 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.
- Certificado acreditativo de tener superado el curso de orientación universitaria.
- Certificado acreditativo de tener superado el curso preuniversitario.
- Cualquier otro título que el Ministerio de Educación declare equivalente, a estos efectos, al título de bachillerato regulado por la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación.
- Título homologado al título español de bachillerato para estudiantes de sistemas educativos extranjeros.

c) Cumplir los requisitos exigidos para el acceso a la universidad en los sistemas educativos de estados miembros de la Unión Europea o de otros estados con los que España subscribiese acuerdos internacionales en esta materia, según lo previsto en el artículo 38.5 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.





d) Tener superada la Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años, prevista en la disposición adicional vigésimo quinta de la Ley Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de Universidades, o tenerla superada, en el Sistema Universitario de Galicia, según normativas anteriores.

e) Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 45 años, prevista en el artículo 42.2 de la Ley Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, del 12 de abril.

f) Poseer un título de técnico superior de formación profesional, enseñanzas de artes plásticas y diseño o de técnico deportivo superior, a los que se refieren los artículos 44, 53 e 65 de la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación, o títulos equivalentes.#

g) Poseer un título universitario oficial de grado, un título de los correspondientes a la anterior ordenación de la enseñanza universitaria (diplomado, licenciado, ingeniero etc.) o títulos equivalentes.

h) Estar en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones educativas anteriores a la establecida por el RD 1892/2008, del 14 de noviembre, no contempladas en los apartados anteriores#

La entrada en vigor de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa modifica los requisitos de acceso y admisión a las enseñanzas oficiales de grado desde el título de Bachiller o equivalente establecido en el artículo 38 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación e introduce las disposiciones adicionales trigésimo tercera y trigésimo sexta que establecen respectivamente el acceso para los titulados en Bachillerato Europeo e Internacional y alumnos y alumnas procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la UE o de otros con los que se hayan establecido acuerdos internacionales, y el acceso desde las titulaciones de Técnico Superior y Técnico Deportivo Superior y de alumnos y alumnas en posesión de un título, diploma o estudio obtenido o realizado en el extranjero equivalente al título de Bachiller.

De acuerdo con esta nueva redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, el acceso al título de Grado en Diseño se atendrá a las disposiciones del Ministerio, de la Comunidad Autónoma de Galicia, a través de la CIUG, y a lo que se disponga en el desarrollo normativo de la Universidad de Vigo.

No se establecerán pruebas adicionales para el acceso al título de Grado en Diseño, ateniéndose el acceso únicamente a lo establecido por la CIUG.

### Admisión

Las Normas de Gestión Académica para titulaciones de grado reguladas por el Real Decreto 822/2021 de la Universidad de Vigo, establecen en el punto 1 del Título II que #el estudiantado debe formalizar la matrícula en las enseñanzas de grado en la Universidad de Vigo según lo establecido en la convocatoria de matrícula para cada curso académico. En ella se regularán los plazos y los procedimientos relacionados con la misma#.

De acuerdo con esto, en la convocatoria de matrícula de grado en la Universidad de Vigo de cada curso académico, se establecen las condiciones y procedimientos de admisión del alumnado que son los siguientes:

#### 1. Admisión por el proceso convocado por la Comisión interuniversitaria de Galicia (CiUG)

El número de plazas ofertadas para este procedimiento se aprueba, para cada curso académico, por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo. Habrá que solicitar la admisión (preinscripción) a través de los procedimientos telemáticos que establece la CiUG (<http://ciug.gal/>). Al final de este proceso, de no cubrirse todas las plazas ofertadas, la Universidad de Vigo hará pública una convocatoria de plazas vacantes para la admisión y matrícula.

#### 2. Selección para el ingreso en los centros docentes militares de formación

El número de plazas ofertadas para este procedimiento está recogido en la convocatoria de matrícula. El proceso de selección se regirá por la resolución publicada en el Boletín Oficial del Estado.

#### 3. Admisión por reconocimiento de ECTS para quien tenga estudios universitarios oficiales iniciados y no terminados

El número de plazas ofertadas para este procedimiento se aprueba, para cada curso académico, por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo.

#### 4. Admisión para quien inició estudios de grado en la Universidad de Vigo, trasladó el expediente y desee retomar esos estudios

Dado que no está recogido el número de plazas ofertadas para este procedimiento, el órgano de dirección de cada centro atenderá las solicitudes en función de sus posibilidades de organización.

#### 5. Adaptación de una titulación oficial en proceso de extinción al grado que la sustituye

Quien, siendo estudiante de una titulación oficial en proceso de extinción, desee adaptarse al grado que la sustituye, deberá hacer el reconocimiento a través de la secretaría virtual y matricularse en la nueva titulación de grado.

#### 6. Cambio de centro en la Universidad de Vigo entre titulaciones con el mismo plan de estudios

El número de plazas ofertadas para este procedimiento se aprueba, para cada curso académico, por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo.

#### 7. Curso de adaptación al grado (curso puente)

La oferta de plazas para la realización del curso de adaptación al grado, va dirigida a quien esté en posesión de la titulación universitaria oficial de ciclo corto requerida para cada caso, correspondiente al anterior sistema de ordenación de las enseñanzas universitarias.

#### 8. Requisitos formativos complementarios

Quien tenga una resolución favorable de homologación expedida por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) condicionada a la previa superación de complementos formativos, podrá formalizar matrícula en la Universidad de Vigo siempre que entre su oferta formativa se encuentre esa titulación o una equivalente en la nueva estructura de grados.





Los complementos formativos podrán consistir en la superación de una prueba de aptitud, en la realización de un período de prácticas, en la realización de un proyecto o trabajo o en la superación de cursos tutelados. Cuando la resolución permita más de una opción, será la persona interesada la que opte libremente.

9. Titulados en otras universidades que deseen cursar una mención en el mismo grado en la Universidad de Vigo

Esta opción es para quien habiéndose titulado por otra universidad desee cursar una mención en un plan de estudios con la misma denominación.

10. Incorporación y abandono en un Programa Conjunto de Estudios Oficiales de Grado (PCEO)

El estudiantado que se matricule en un PCEO en la Universidad de Vigo, se registrará por la normativa de Programa Conjunto de Estudios Oficiales de Grado en la Universidad de Vigo:

[https://www.uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo\\_gl/DOCUMENTOS/alumnado/Normativa\\_PCEO\\_definitiva\\_CG\\_22\\_07\\_16.pdf](https://www.uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo_gl/DOCUMENTOS/alumnado/Normativa_PCEO_definitiva_CG_22_07_16.pdf)

Quien esté cursando en la Universidad de Vigo un grado objeto de un PCEO y desee cursarlo de forma conjunta con la otra titulación, podrá solicitar su incorporación segundo lo establecido en la mencionada normativa. Asimismo, quien curse un PCEO podrá optar por cualquiera de las dos titulaciones iniciadas y abandonar la otra si se cumple lo establecido en la mencionada normativa.

#### 4.3 APOYO A ESTUDIANTES

##### 4.3 Apoyo a estudiantes

Desde la Universidad de Vigo se ofrecen, a través de diversos servicios y programas, orientación y apoyo al estudiante. Dichos servicios o programas son los siguientes:

- Gabinete Psicopedagógico
- Programa de Apoyo a la Integración del Alumnado con Necesidades Especiales (PIUNE)
- Sección de Información al Estudiante
- Área de Empleo y Emprendimiento
- Oficina de Relaciones Internacionales (ORI)
- Unidad de igualdad

Por otra parte, desde la Facultad de Diseño se organizará la orientación y apoyo al estudiante en base a los siguientes elementos:

Con la incorporación al marco del Espacio Europeo de Educación Superior se han incorporado a todas las titulaciones de los centros protocolos de calidad que garantizan sistemas de seguimiento con el fin de formular planes de mejora continuos. Especialmente relevantes son los Planes de Acción Tutorial (PAT), estrechamente vinculados tanto al diseño de las Memorias de las titulaciones como al Sistema de Garantía de Calidad, y conforman un conjunto de protocolos y actuaciones que complementan la formación de los estudiantes y ayudan a su normal integración, desarrollo, apoyo y orientación en el ámbito universitario.

Esta tutorización implica la atención al estudiante desde una perspectiva complementaria a la docente, atendiendo al espacio de interconexión entre las personas, además de cuidar la interrelación entre los estudiantes y el propio medio donde desarrollan su actividad. Las acciones integradas en el PAT buscan una integración de las personas en las actividades que se generan, apoyándolas y orientándolas en su formación académica y en su desarrollo personal. La docencia en las enseñanzas artísticas y los ámbitos de la creación implica una relación muy estrecha con el alumnado como persona, y dado el alto grado de experimentación y la vocación con la que ha de transcurrir implican una convivencia estrecha e imprescindible para una formación óptima. Esta formación va declinando progresivamente el proceso desarrollado desde la enseñanza cara al aprendizaje.

Los Planes de Acción Tutorial de la Facultad de Diseño serán elaborados de una manera conjunta y coordinada, personalizándose para cada una de las titulaciones del centro a través de un conjunto de actividades de asesoramiento académicas y formativas, en la que participarán y colaborarán diferentes agentes. En estas actividades de apoyo y orientación al estudiantado matriculado se abordarán acciones de carácter transversal, así como otras más específicas desarrolladas en momentos de especial relevancia en el transcurso del recorrido universitario del alumnado. En todas estas actividades se elaborarán y registrarán evidencias que permitan una valoración conjunta de las mismas.

La dirección del centro es el máximo responsable encargado de diseñar y velar por el adecuado desarrollo y funcionamiento del PAT a través del coordinador/a de la titulación, el Coordinador/a del PAT y el Vicedecano de Calidad. Las propuestas e informes han de ser expuestas y aprobadas por la Comisión del SGIC y por la Junta de centro, encargados de su seguimiento y evaluación continua, proponiendo planes de mejora continua. Los docentes coordinadores de cada curso, junto con los coordinadores de asignaturas, son los encargados de la aplicación del PAT en sus diferentes niveles y objetivos. Finalmente los alumnos representantes de cada curso son los encargados de transmitir las incidencias, problemáticas, sugerencias, debilidades y fortalezas a cada coordinador de curso.

Existen momentos dentro del transcurso de la vida universitaria de los estudiantes de la facultad en los que son especialmente relevantes las necesidades de apoyo, tanto a nivel informativo como formativo. Así el ingreso y comienzo de la vida universitaria, la orientación sobre los programas de becas, el conocimiento y uso de los talleres, laboratorios y espacios de trabajo del centro, la incentivación sobre los diferentes programas de movilidad, la ayuda y orientación en lo relativo a la elaboración y tutorización de los Trabajos Fin de Grado, la orientación profesional en los últimos meses de grado, y la orientación sobre la continuidad de la formación a nivel máster y doctorado, suponen puntos donde prestar especial orientación y apoyo al resultar vitales para un buen desarrollo profesional y personal, tanto dentro del periodo de formación reglado como en el futuro laboral.

Atendiendo a las especificidades del Plan de Grado en Diseño de la Universidad de Vigo se establecerán unos contenidos dentro del PAT que atiendan a la transversalidad y a la especificidad.

##### Actividades transversales

###### Actividades de carácter informativo

Se trata de aquellas actuaciones que tienen un carácter general para todo el alumnado de cada curso y donde se les aporta una información precisa sobre planos de actuación y posibilidades de diferentes programas y actividades.

Acciones en la fase inicial de los estudios de grado:

- Acto de bienvenida y presentación del plan de estudios.



Es el acto que marca la entrada de los estudiantes en los estudios de Grado en la Facultad de Diseño y se realizará en la primera semana lectiva. Intervendrán en ella el equipo decanal, coordinador/a del grado y coordinador/a de primer curso, así como los docentes que imparten docencia en el mismo. En este acto el decanato realiza un recibimiento y acogida al estudiantado y el coordinador de curso explica los aspectos esenciales del plan de estudios reflejado en las guías docentes, las materias, las competencias a adquirir, el sistema de tutorías, los procedimientos de evaluación y el calendario académico. Una vez introducido el plan de estudios del primer curso, los docentes responsables de cada asignatura introducen al alumnado en las competencias concretas de cada materia, sus resultados de aprendizaje, contenidos, planificación docente, metodologías, atención personalizada, evaluación y recursos bibliográficos, así como resolver cualquier duda que pueda el alumno plantear. Se indica además dónde pueden encontrar esta información detallada y los materiales de cada asignatura.

Se indicará al alumnado -siguiendo el Plan Operativo de Información Pública del centro- los lugares virtuales (web, RRSS, pantallas informativas, listas de correo) y físicos (tabloneros de anuncios) donde se encuentra toda la información relevante a la titulación y el centro, tanto la relacionada con la información pública como la planificación académica, información de orientación al alumnado así como otras actividades complementarias (conferencias, seminarios, jornadas, noticias etc).

Se informa al alumnado de la importancia de la participación de los estudiantes en los órganos colegiados del centro y de la universidad, y de la necesidad de participar en los procesos de evaluación que se llevan a cabo mediante el sistema de encuestas de satisfacción. Desde el vicedecanato de calidad se informa a los alumnos de los aspectos más destacables del Sistema de Garantía Interno de Calidad del centro. Dentro de sus protocolos se informa con detalle del sistema telemático de emisión de Quejas, Sugerencias y Felicitaciones del SGIC como una herramienta imprescindible para la detección de problemas y fortalezas del sistema.

Una vez realizada las presentaciones de los asuntos relativos al plan de estudios por parte de los docentes coordinadores, se da paso a personal específico que da a conocer diferentes servicios del centro y de la universidad. Se comienza con una explicación sobre el organigrama administrativo por parte del personal de apoyo a centros y departamentos que han de atender las diferentes tareas administrativas.

Posteriormente diferentes responsables y coordinadores de servicios realizan presentaciones al alumnado: [Servicio de Información al Estudiante \(SIE\)](#)

#### Campus Virtual y Servicios Informáticos

La Universidad de Vigo ofrece un servicio de Campus Virtual a través de la plataforma FAITIC, un servicio complementario a la docencia presencial que proporciona las herramientas y los recursos necesarios para el desarrollo de la teleformación, la distribución de los contenidos de las materias y la evaluación de las mismas. Los alumnos reciben una breve explicación sobre su funcionamiento de la plataforma, independientemente de que cada docente en sus materias haga un uso específico de la misma.

Una vez realizada la matrícula, todo el alumnado dispondrá de una cuenta de correo del tipo [usuario@alumnos.uvigo.es](mailto:usuario@alumnos.uvigo.es) para su uso en actividades académicas. Además, dispondrá de acceso a internet vía Wifi en todos los centros e instalaciones de la universidad

La secretaría virtual del alumno (<http://secretaria.uvigo.gal>) permite iniciar y consultar diversos trámites a través de Internet; consulta de expediente académico, solicitud de becas propias de la Universidad de Vigo, avisos de notificación de evaluaciones y revisiones de notas etc

#### Atención a la diversidad.

En la búsqueda de la integración total de las personas con necesidades educativas específicas, tanto en el ámbito académico como en el laboral, la Universidad de Vigo dispone del Programa de Apoyo a la Integración de Universitarios con Necesidades Específicas (PIUNE), promovido por el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Internacionales. Este plan fomenta una completa igualdad de oportunidades y su completa integración en la vida universitaria. Mediante este programa los estudiantes podrán recibir:

Atención, acogida y asesoramiento por el Servicio de Extensión Universitaria en coordinación con el Gabinete Psicopedagógico de la universidad.

Soporte al estudio (adaptaciones curriculares, recursos técnicos de apoyo;), Acompañamiento en actividades diversas por voluntarios de la Universidad de Vigo.

Dentro de la Facultad de Diseño existirá una figura de docente encargada de la coordinación de la atención a la diversidad y a las necesidades especiales del alumnado, que al inicio de cada curso académico informará al alumnado de las características de los programas de integración, los requisitos para beneficiarse de los programas, las gestiones administrativas necesarias y los protocolos de actuación. Así mismo también informará a los docentes, en reuniones internas de coordinación, de los protocolos a seguir en estos casos.

La Universidad de Vigo edita una serie de guías de orientación para el trato con estudiantes con trastornos espectro autistas, déficit de atención e hiperactividad, dislexia, conducta disruptiva así como manuales de buenas prácticas y documentos de ámbito general para una universidad más inclusiva. La universidad dispone además de un programa de becas propias de integración dirigida al alumnado que trabaje en la ayuda a la integración de personas con necesidades educativas especiales.

#### Gabinete psicopedagógico.

El Gabinete Psicopedagógico de la Universidad de Vigo es un servicio a la comunidad universitaria centrado especialmente en el alumnado, que ofrece información, asesoramiento y formación en ámbitos tanto personales como académicos. Para ello ofrece las herramientas necesarias y la orientación de tipo psicopedagógico. El Gabinete posee en el Campus de Pontevedra una oficina con personal responsable que explica al alumnado en el acto de bienvenida toda la información relevante sobre los servicios que ofrece.

Este personal está en contacto directo con el responsable de la facultad de Atención a la diversidad para tratar todos aquellos problemas derivados o necesidades de atención que puedan surgir a lo largo del curso. La prestación de sus servicios integra las siguientes actividades:

- Asesoramiento académico
- Asesoramiento individual o colectivo a estudiantes de la Universidad sobre cualquier cuestión relacionada con su proceso formativo.
- Diseño, programación, organización y elaboración de materiales de apoyo para alumnos y alumnas.
  
- Valoración y adecuación de los métodos de estudio personal.
- Desarrollo de estrategias de aprendizaje.
- Desarrollo de técnicas de trabajo intelectual.
- Los servicios de apoyo psicopedagógicos se realizan de dos formas, por un lado mediante la atención individualizada de los estudiantes y, por otro, en grupo realizando talleres y cursos.
- Atención psicológica



- Atención a alumnos y alumnas con problemas psicológicos, de adaptación, familiares, anímicos, etc., que puedan incidir negativamente en su rendimiento académico.
- Promoción, prevención y atención en materia psicológica.
- Estudio mediante entrevistas y seguimientos, buscando la prevención de desajustes, disfunciones y trastornos del comportamiento y salud mental en el entorno universitario.
- Apoyo emocional.
- Entrenamiento de las habilidades de autocontrol.
- Detección de problemas psicológicos.
- Atención no presencial cuando los usuarios y usuarias así lo soliciten o cuando no se pueda cubrir de otra forma.

Dentro de esta labor de apoyo es fundamental el trabajo del docente, en la detección y tratamiento de los problemas. El gabinete psicopedagógico ofrece cursos y talleres orientados a asesorar a estudiantes con problemas. Entre las temáticas que se tratan están: técnicas de estudio, de atención-concentración, tratamiento del estrés, mejora de la autoestima, la motivación, la toma de decisiones, habilidades sociales y relaciones interpersonales, control de la ansiedad ante los exámenes, mejora de las habilidades para hablar en público, entre otros, de carácter práctico y orientados a complementar los programas docentes.

Un tema especialmente relevante es el marco de actuación para la prevención y sanción del acoso sexual y por razones de sexo. La Universidad de Vigo está comprometida con la prevención y erradicación de aquellas situaciones constitutivas de acoso sexual o por razones de sexo cuando estas se produzcan en el ámbito universitario en aras de garantizar los derechos fundamentales de las personas que forman parte de la comunidad universitaria. El alumnado puede consultar e informarse de los medios y procedimientos que la institución pone a su alcance para prevenir y sancionar situaciones de este tipo.

#### Delegación de alumnos

En el centro se creará una Delegación de Alumnos que, aparte de los protocolos establecidos por el Sistema de Garantía de Calidad para la canalización de quejas, sugerencias y felicitaciones, servirá de enlace entre los estudiantes de manera individual o colectiva y el equipo directivo de la titulación. La facultad pondrá a su disposición los medios necesarios y una partida presupuestaria para el cumplimiento de su tarea de representación y otras como facilitar la realización de propuestas e iniciativas del alumnado. La Delegación de Alumnos gestionará sus propias actividades dirigidas al alumnado (charlas, conferencias, talleres, cursos) dentro de la denominada «Franja de actividades», un espacio temporal libre de docencia dentro del horario lectivo en cada cuatrimestre para facilitar la asistencia a las mismas. Alumnado voluntario de la Delegación de Alumnos realiza a su vez una visita guiada a los alumnos de 1º curso por las instalaciones de la facultad.

#### Biblioteca

La Biblioteca ubicada en el edificio que albergará la Facultad de Diseño forma parte del conjunto de la Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV), por lo que se rige por el Reglamento de la BUV aprobado en Junta de Gobierno el 27 de febrero de 2002 y por la Normativa de Préstamo. Esta biblioteca será compartida con la Facultad de Bellas Artes y sus titulaciones, y a lo largo de los años, ha ido incorporando a sus fondos publicaciones periódicas y títulos de monografías de acceso directo en sala y préstamo, incorporando la bibliografía específica de cada materia así como todo tipo de publicaciones especializadas de los ámbitos de la creación artística, la fotografía, el diseño, los audiovisuales y multimedia, la didáctica de las artes plásticas y todo tipo de disciplinas de la creación. Cabe destacar que en lo relativo a los temas de diseño gráfico, de producto y diseño de moda, la biblioteca posee una amplia colección de títulos y suscripciones a buena parte de las publicaciones periódicas más relevantes a nivel internacional dentro del mundo del diseño. Entre los servicios ofertados están la lectura en sala, el préstamo a domicilio de fondos de toda la biblioteca universitaria, tomas de corriente en cada mesa para equipos informáticos portátiles, fotocopiadora, escáner e consulta asistida en bases de datos y acceso a internet wifi

#### Área de bienestar, salud y deporte.

El Campus de Pontevedra posee un programa de actividades promovido por el Área de bienestar, salud y deporte de la universidad orientado a actividades físicas saludables. Personal del área explica la disponibilidad a todo el alumnado matriculado de una serie de instalaciones deportivas, actividades, competiciones deportivas, rutas y viajes culturales a través de diferentes programas de abonos. Además existen descuentos en centros deportivos privados de la ciudad colaboradores con el área.

#### Voluntariado

La Universidad de Vigo viene desarrollando desde hace años proyectos de colaboración en el marco de sus programas de voluntariado promovido por el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Internacionales. Esta área promueve la integración del estudiantado en la realidad social como parte fundamental de su formación mediante la realización de actividades de voluntariado y carácter social. En el centro existe la figura de docente/coordinador de proyectos de voluntariado, que en los últimos años ha coordinado proyectos de voluntariado centrados en el área sanitaria. Este docente realiza una presentación de los aspectos más destacables del programa, requisitos para participar, condiciones, ámbitos de actuación.

#### Cursos de idiomas

El Centro de Lenguas, perteneciente a la Fundación Universidade de Vigo, promueve el desarrollo de actividades de formación en lenguas modernas, atendiendo a las necesidades lingüísticas de la comunidad universitaria y de su entorno próximo. Este centro imparte todos los niveles del Marco Común Europeo de Referencia (A1, A2, B1, B2, C1 e C2). En el acto de bienvenida, personal del Centro de Lenguas imparte una charla al alumnado con el objetivo de presentar los servicios ofertados, reconocimientos, exámenes de certificación y resolver las dudas planteadas. Esta charla es especialmente relevante para el caso de aquellos alumnos que opten en los siguientes cursos por los diferentes programas de intercambio con países extranjeros. Por ello el Vicedecanato de Relaciones Internacionales aclara todas aquellas dudas sobre los requisitos a nivel de idiomas de los diferentes destinos. Además, el Área de Normalización Lingüística de la universidad imparte cursos de formación en lengua gallega destinados al alumnado extranjero de programas de intercambio.

#### Bubela

#### Visita guiada a talleres y laboratorios

Sesiones informativas durante el desarrollo de los estudios de grado y en la fase final de los estudios.

Estas sesiones informativas se realizarán a medida que el alumno avanza en el desarrollo de los cursos académicos, en los momentos clave y hacia el final de los estudios de grado.

Presentación de las asignaturas de 2º, 3º y 4º curso.



De igual modo que en la presentación de las asignaturas de 1º curso, en cursos sucesivos en la primera semana lectiva se realiza una presentación en la cual el coordinador de curso explica los aspectos esenciales del plan de estudios reflejado en las guías docentes, las materias, las competencias a adquirir, el sistema de tutorías, los procedimientos de evaluación y el calendario académico. Una vez introducido el plan de estudios de cada curso, los docentes responsables de cada asignatura introducen al alumnado en las competencias concretas de cada materia, sus resultados de aprendizaje, contenidos, planificación docente, metodologías, atención personalizada, evaluación y recursos bibliográficos, así como resolver cualquier duda que pueda el alumno plantear. Se indica además dónde pueden encontrar esta información detallada y los materiales de cada asignatura.

Sesiones informativas sobre programas de intercambio nacional e internacional (Erasmus, Sicue, intercambio internacional).

Las sesiones informativas sobre los programas de intercambio internacional son organizadas por el Vicedecanato de relaciones internacionales y están destinadas al alumnado interesado en la participación de los programas de intercambio. Su objetivo principal es informar de forma detallada sobre todo el procedimiento administrativo de becas, procedimiento de selección, plazos, destinos disponibles, así como resolver todas aquellas dudas sobre materias, créditos y evaluaciones en las universidades de destino. Más allá de la información disponible a través de la Oficina de Relaciones Internacionales ORI de la universidad, el vicedecanato de relaciones internacionales y el/la responsable de Erasmus, junto con el personal de apoyo a centros y departamentos, trabajan de forma conjunta para resolver todas las cuestiones específicas y dudas de los propios alumnos del centro. La experiencia recopilada sobre los diferentes destinos en centros con convenios internacionales permite transmitir a los futuros alumnos una información más precisa y detallada en relación al enfoque de los estudios en la universidad de destino, las características de los planes de estudio, sus especialidades y materias, las metodologías y dinámicas de trabajo, así como las condiciones de vida en las ciudades de destino en base a anteriores experiencias. Estas sesiones están especialmente destinadas a los alumnos de tercer curso de la titulación, al tratarse de momento más idóneo para realizar un intercambio, aunque las sesiones son abiertas a toda la comunidad universitaria.

De igual modo se realizan sesiones informativas del programa SICUE de intercambio de alumnado con universidades españolas. El Vicedecanato de Organización Académica es el responsable en el centro del programa SICUE y realiza anualmente sesiones informativas con el objetivo de aclarar las dudas del alumnado sobre materias, procedimientos administrativos, destinos, convenios etc

Sesiones informativas sobre las titulaciones de máster y doctorado impartidos en la universidad y el centro.

A finales de cada curso académico se realizarán reuniones informativas destinadas al alumnado del último curso de grado interesados en continuar sus estudios de máster en la facultad. Participan en ellas los/las coordinadores/as de los títulos de máster y tienen como objetivo principal facilitar toda la información precisa sobre las mismas (cuestiones administrativas, requisitos y acceso, titulaciones a las que dan accesos una vez obtenido el título, así como los detalles de los contenidos de las titulaciones, sus competencias, materias, profesorado, salidas profesionales, prácticas curriculares etc Estas reuniones se enmarcan dentro de una estrategia de coordinación y promoción de los máster de la facultad entre los coordinadores de las titulaciones con el objetivo de captar alumnado propio. Estas actuaciones implican la actualización de material gráfico y audiovisual de promoción de las titulaciones, así como su distribución entre los centros de interés de futuro alumnado y una potenciación de la información en web y redes sociales.

- Actividades de carácter formativo

Se trata de aquellas actuaciones de carácter transversal que deben desarrollar los estudiantes y para la que se precisa una tutorización que garantice el completo desarrollo y aprovechamiento de las mismas.

Cada actividad diseñada por curso tendrá la figura del profesor/a tutor/a encargado del seguimiento y desarrollo de las mismas organizando y velando por su aprovechamiento e inserción en la docencia general de los estudiantes.

Se diseñarán los grupos de acuerdo a las características y necesidades de cada actividad.

- Talleres y ciclos formativos. Son aquellos talleres y ciclos donde el estudiante desarrolla una práctica y adquiere una información complementaria que le permite un mejor aprovechamiento y eficacia en los trabajos que han de realizar en el aula. Estas actividades complementan la formación y posibilitan una mejor inserción en las actividades de la titulación. Se familiarizan con el manejo de técnicas y herramientas así como con el cuidado y la seguridad en el trabajo con las mismas. Se proponen una serie de acciones de carácter transversal:
- Informar sobre los talleres multiusos, con conocimiento y familiarización con los espacios, las herramientas y el personal técnico especialista.
- Planificar los cursos complementarios a la docencia.
- Recomendar y planificar visitas, según las guías docentes, a centros y museos relacionados con el arte contemporáneo, el diseño y la creación que han de situar y conocer, aprendiendo cómo se accede a la información y las actividades que se desarrollan en ellos.
- Seminarios y talleres específicos que se puedan programar cada curso académico.
- Ciclos de conferencias pre-profesionales encaminados a la inserción en el mundo laboral.
- Sesiones informativas sobre la posibilidad de continuidad de los estudios mediante doctorado.

**4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS**

**Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias**

MÍNIMO	MÁXIMO
30	36

**Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios**

MÍNIMO	MÁXIMO
30	36

**Adjuntar Título Propio**

Ver Apartado 4: Anexo 2.

**Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional**

MÍNIMO	MÁXIMO
6	36

Reconocimiento de actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación



El RD 822/2021 en su artículo 10. Procedimiento de reconocimiento y transferencia de créditos académicos en los títulos universitarios oficiales punto 9.C. establece que, Serán objeto de estos procedimientos los créditos con relación a la participación del estudiantado en actividades universitarias de cooperación, solidarias, culturales, deportivas y de representación estudiantil, que conjuntamente equivaldrán a como mínimo seis créditos. De igual forma, podrán ser objeto de estos procedimientos otras actividades académicas que con carácter docente organice la universidad. En ningún caso podrán suponer la totalidad los créditos objeto del reconocimiento establecido en esta letra c) de este artículo, más del 10 por ciento del total de créditos del plan de estudios. En concreto, en el Grado en Diseño se reconocerán un mínimo de 6 créditos por realizar actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

#### Reconocimiento de créditos de otras titulaciones oficiales de grado

En cumplimiento de lo dispuesto en el Real decreto 822/2021, del 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, el Consello de Goberno de la Universidade de Vigo en su sesión de 21 de marzo de 2018 acordó aprobar la NORMATIVA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITO.

Para los estudiantes procedentes de otras titulaciones de Grado, la normativa de la Universidad de Vigo recoge también el reconocimiento de materias de formación básica así como el resto de créditos que pueden ser reconocidos teniendo en cuenta #la coherencia académica y formativa de los conocimientos, las competencias y las habilidades que definen las materias o asignaturas a reconocer con las existentes en el plan de estudios del título al que se quiere acceder# (RD 822/2021, de 28 de septiembre, artículo 10.9, apartado b).

En ningún caso se reconocerá el Trabajo de Fin de Grado

La experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán para los efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título. El número de créditos que sea objeto de reconocimiento a partir de la experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyan el plan de estudios. No obstante, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado en el párrafo anterior o, de ser el caso, ser reconocidos en su totalidad siempre que el correspondiente título propio sea extinguido y sustituido por un título oficial. En todo caso, no podrán ser reconocidos los créditos correspondientes al Trabajo de fin de grado. La normativa completa puede consultarse en:

[https://www.uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo\\_gl/DOCUMENTOS/alumna-do/Normativa\\_de\\_transferencia\\_e\\_reconocimiento\\_de\\_crxditos\\_CG\\_21\\_03\\_2018..pdf](https://www.uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo_gl/DOCUMENTOS/alumna-do/Normativa_de_transferencia_e_reconocimiento_de_crxditos_CG_21_03_2018..pdf)

#### Reconocimiento de créditos cursados en enseñanzas superiores oficiales no universitarias.

Mínimo: 30

Máximo: 36

Debe ser un mínimo de 30 ECTS de acuerdo con el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior. En el artículo 6.4 del Real Decreto se establece que #Cuando el reconocimiento se solicite para cursar enseñanzas conducentes a la obtención de un título que dé acceso al ejercicio de una profesión regulada, deberá comprobarse que los estudios alegados responden a las condiciones exigidas a los currículos y planes de estudios cuya superación garantiza la cualificación profesional necesaria.#

La Xunta de Galicia tiene publicado un catálogo de créditos y materias reconocidas en las titulaciones oficiales de grado en función de la titulación de formación profesional de grado superior del alumno que accede al Grado

<http://www.edu.xunta.es/fp/validacions-ciclos-superiores-fp-estudios-universitarios>

#### Reconocimiento de créditos cursados en títulos propios.

Mínimo: 30

Máximo: 36



Título propio: TITULADO SUPERIOR EN DISEÑO TEXTIL Y MODA DE GALICIA, GRADUADO SUPERIOR EN DISEÑO TEXTIL Y MODA DE GALICIA (ESDEMGGA)

Titulado Superior en diseño textil e Moda de Galicia

180 créditos

3 cursos

Plan de estudios

Primer curso			
Cuatr.	Materia	Tipo	Créditos
1	Fundamentos artísticos I	T	9
1	Fundamentos científicos	T	6
1+2	Historia y teoría del arte y del diseño	T	10
2	Proyectos básicos	T	5
1	Psicología de la percepción	T	4
2	Sistemas de representación	T	5
1+2	Teoría y técnica del color	T	7
1	Fundamentos Informáticos del diseño	E	4
2	Materias y estructuras textiles	E	6
2	Inglés profesional I	D	4
			60
Segundo curso			
1	Fundamentos artísticos II	T	9
2	Proyectos de diseño textil y moda	E	6
2	Administración y organización de empresa	E	4
1	Antropología y sociología del consumo y de la moda	E	4
1+2	Diseño de moda por ordenador y nuevas tecnologías aplicadas	E	10
2	Estilismo y estética	E	4
2	Patronaje industrial y escalado de tallas	E	6
2	Tecnología de procesos y ennoblecimiento de materias textiles	E	5
1	Tecnologías textiles y operaciones básicas	E	5
1	Inglés profesional II	D	4
1	Patronaje por ordenador	D	6
			63



Tercer curso				
1	Análisis de tendencias	E	6	
1	Fotografía aplicada al diseño y a la moda	E	6	
1	Mercadotecnia y logística de la moda	E	4	
1	Modelismo y prototipos ( <i>moulage</i> )	E	4	
2	Prácticas en empresas	D	10	
1	Creación de Portfolio	D	4	
1	Expresión artística	D	5	
1	Proyectos de diseño textil y moda II	D	8	
1	Géneros de punto	D	6	
			53	
Proyecto fin de estudios			E	4

Especialista profesional en diseño de moda

112 créditos

2 cursos

Plan de estudios

Primer curso			
Cuatr.	Materia	Tipo	Créditos
1	Fundamentos artísticos	T	9
2	Proyectos de diseño textil y moda	E	6
2	Administración y organización de empresa	E	4
1	Antropología y sociología del consumo y de la moda	E	4
1+2	Diseño de moda por ordenador y nuevas tecnologías aplicadas	E	10
2	Estilismo y estética	E	4
2	Patronaje industrial y escalado de tallas	E	6

2	Tecnología de procesos y ennoblecimiento de materias textiles	E	5
1	Tecnologías textiles y operaciones básicas	E	5
1	Patronaje por ordenador	D	6
			59
Segundo curso			





1	Análisis de tendencias	E	6
1	Fotografía aplicada al diseño y a la moda	E	6
1	Mercadotecnia y logística de la moda	E	4
1	Modelismo y prototipos ( <i>moulage</i> )	E	4
2	Prácticas en empresas	D	10
1	Creación de Porfolio	D	4
1	Expresión artística	D	5
1	Proyectos de diseño textil y moda II	D	8
1	Géneros de punto	D	6
			53

Reconocimiento de créditos cursados por acreditación experiencia laboral y profesional.

Mínimo: 6

Máximo: 36

Véase Anexo 1

El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios (36 ECTS). No obstante, lo anterior, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado en el párrafo anterior o, en su caso, ser objeto de reconocimientos en su totalidad<sup>1</sup> siempre que el correspondiente título propio haya sido extinguido y sustituido por un título oficial.

<sup>1</sup> Excepto el TFG

ación.

**4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS**

No procede



## 5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS
Ver Apartado 5: Anexo 1.
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS
Actividades teóricas
Actividades prácticas
Prácticas externas
Trabajo autónomo del estudiantado
Prueba de evaluación
Tutorización de trabajos o proyectos
Salidas de estudio
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES
Actividades introductorias
Lección magistral
Eventos científicos
Resolución de problemas
Presentación
Estudio de casos
Debate
Seminario
Taller
Prácticas en aulas de informática
Prácticas de laboratorio
Salidas de estudio
Prácticas externas
Estudio previo
Trabajo tutelado
Resolución de problemas de forma autónoma
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje basado en proyectos
Portafolio/Dossier
Design thinking
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN
Examen de preguntas objetivas
Examen de preguntas de desarrollo
Resolución de problemas y/o ejercicios
Estudio de casos
Prácticas de laboratorio
Trabajo
Informe de prácticas externas
Proyecto
Portafolio/Dossier
Presentaciones



Debate		
Observación sistemática		
<b>5.5 NIVEL 1: Proyectos</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Diseño de identidades</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Aproximación al diseño de identidades y creación de marca. Conceptos clave en el diseño de identidades: Entorno gráfico, Marca gráfica, Símbolos identificadores básicos, Arquitectura gráfica. Aproximación a la semiosis y la construcción de significado con signos. Programa gráfico. Sistemas de identidad. Tipografía para el diseño de identidades.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		



CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	80
Actividades prácticas	60	58.3
Trabajo autónomo del estudiantado	80	15
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Trabajo	50.0	60.0
<b>NIVEL 2: Diseño de publicaciones</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Aproximación al diseño de productos editoriales: libro, publicaciones periódicas impresas y digitales, editoriales de moda y portfolios. Anatomía de los productos editoriales. Dirección de Arte. El rol de la tipografía y la maquetación. Fotografía y tratamiento de la imagen editorial. Productos editoriales e identidad visual. Producción de productos editoriales. Productos editoriales y usuario: Funcionalidades, lecturabilidad, usabilidad, forma/función, cinética.		



<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	80
Actividades prácticas	60	58.3
Trabajo autónomo del estudiantado	80	15
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Estudio de casos	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Diseño audiovisual: motion graphics</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico y Digital		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción al diseño audiovisual y el motion graphics en soporte pantalla para cine, TV, broadcasting, proyecciones e instalaciones, web e interactivos). Principios de comunicación del diseño audiovisual y el motion graphic. Componentes gráficos y tipográficos, compositivos, espacio-temporales, sonoros y narrativos (retículas compositivas, relación espacial de elementos, layout y formatos). Imagen gráfica y videográfica. Gestión de un proyecto de diseño y gráfica audiovisual (planos, encuadres, campo, cámara, storyboard, guión).</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
CE17 - Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)		
CE18 - Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	30	50
Actividades prácticas	55	63.6
Trabajo autónomo del estudiantado	65	6.7
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		



Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Estudio de casos	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Proyectos de moda I</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño de Moda		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Fundamentos de la investigación en diseño para moda. Principios básicos de metodología de investigación y de conceptualización a partir de una propuesta dada. Análisis de problemas versus el diseño como herramienta de resolución. Adquisición de herramientas prácticas que fomentan la comprensión del volumen y la silueta así como el óptimo uso de materiales y procesos de enriquecimiento y transformación de los mismos. El cuaderno de campo en diseño de moda. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación. Introducción en la comprensión de la dirección 146 formal y el desarrollo de una familia de propuestas a selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		





5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
CE19 - Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	20	50
Trabajo autónomo del estudiantado	80	25
Prueba de evaluación	4	25
Tutorización de trabajos o proyectos	42	47.6
Salidas de estudio	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Presentación		
Estudio de casos		
Salidas de estudio		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Presentaciones	10.0	20.0
NIVEL 2: Ilustración para el 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
		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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Experimentación con los métodos, técnicas, recursos plásticos y conceptuales para el desarrollo de proyectos de ilustración digital en los ámbitos del diseño: ilustración de moda, ilustración en prensa, ilustración tipográfica, ilustración para el entorno del diseño digital interactivo y transmedia.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
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		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	30	33.3
Trabajo autónomo del estudiantado	65	7.7
Prueba de evaluación	4	50
Tutorización de trabajos o proyectos	51	74.5
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Trabajo tutelado		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Presentaciones	30.0	40.0
<b>NIVEL 2: Diseño de tipografía digital</b>		



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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico y Digital		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Proyectos de diseño de tipografía digital. Análisis de la base caligráfica y modular en el dibujo de letras. Anatomía de la letra y clasificaciones. Procesos de bocetado y dibujo de letras. Del dibujo de letras a la tipografía. Geometría y percepciones ópticas. Introducción al software de diseño tipográfico y el dibujo con vectores. Formatos digitales, lenguajes y codificaciones de la tipografía.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE7 - Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	25	40
Trabajo autónomo del estudiantado	70	42.9
Tutorización de trabajos o proyectos	55	27.3
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Trabajo tutelado		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Proyecto	50.0	60.0
<b>NIVEL 2: Laboratorio de prototipado de moda</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño de Moda		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Conceptos básicos e introducción. Localización de puntos anatómicos para toma correcta de medidas directas. Estudio y aplicación de figuras geométricas al patronaje. Introducción a la creación sobre maniquí, manipulación del tejido y transformaciones artísticas. Técnicas de drapeado, clásico, plano, asimétrico ... Técnicas Zero Waste.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		



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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Estudio de casos	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Diseño de embalaje</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	



No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño Gráfico y Digital		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Proyectos de diseño de embalajes, envases y gráfica de sus elementos. Procesos de diseño, desarrollo y producción de embalajes. Materiales y técnicas de impresión. Volumen, técnicas de plegado, ensamblaje y construcción del embalaje y sus elementos. Historia y tipologías de embalaje. Aspectos históricos, culturales y de consumo del embalaje. Criterios de selección de materiales para embalajes. Ecodiseño, reciclaje de materiales, reutilización y transformación. Aspectos legales y normativas de aplicación.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE15 - Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
CE16 - Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Taller		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Estudio de casos	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Proyectos de moda II</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	



<b>ECTS NIVEL 2</b>		6
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño de Moda		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Profundización en los fundamentos de la investigación en diseño para moda. Desarrollo de metodologías de investigación y de conceptualización a partir de propuestas temáticas definidas así como en el uso del diseño como herramienta de resolución de problemas. Profundización en las herramientas prácticas que fomentan la comprensión del volumen y la silueta así como el óptimo uso de materiales y procesos de enriquecimiento y transformación de los mismos. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación. Selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.</p>		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE2 - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveer 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
CE19 - Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		





CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	20	50
Trabajo autónomo del estudiantado	80	25
Prueba de evaluación	4	25
Tutorización de trabajos o proyectos	42	47.6
Salidas de estudio	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Presentación		
Estudio de casos		
Salidas de estudio		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Presentaciones	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Infografía</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		



5.5.1.3 CONTENIDOS		
Proyectos de representación gráfica de la información, diseño de la información y visualización de datos. Organización, análisis y tratamiento sistemático de datos. Semiótica, simbología, iconografía, pictogramas y diagramación. Aplicación de la infografía y visualización de datos a diferentes medios, soportes y dispositivos. Infografía en el medio audiovisual y digital. Infografía e interactividad.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Estudio previo		
Resolución de problemas de forma autónoma		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Estudio de casos	20.0	30.0
NIVEL 2: Técnicas auxiliares para complementos de moda		
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Concepción y creación de objetos y complementos tridimensionales de moda. Procesos básicos de prototipado y desarrollo volumétrico. Técnicas de construcción destinadas a elaborar prototipos y modelos de objetos y complementos de piezas que convivan con una colección de moda, prestando especial atención al campo abierto por las tecnologías de impresión 3D y microfusión, moldes, etc.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
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		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE11 - Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	80	6.3
Tutorización de trabajos o proyectos	10	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Taller		



Resolución de problemas de forma autónoma		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Prácticas de laboratorio	10.0	20.0
Proyecto	50.0	60.0
<b>NIVEL 2: Diseño de interfaces</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Proyectos de diseño gráfico de interacción para dispositivos móviles, tablets y soportes interactivos. de usuario. Tratamiento de la imagen, la animación y el sonido en soportes digitales interactivos. Tipologías de Apps. Diseño gráfico e interactivo para Apps y wireframing con software de prototipado. Usabilidad y experiencia de usuario en aplicaciones interactivas.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		



CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.

CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

#### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Trabajo autónomo del estudiantado	116	4.3
Prueba de evaluación	4	50
Tutorización de trabajos o proyectos	20	25

#### 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Lección magistral
Estudio de casos
Aprendizaje basado en proyectos

#### 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	30.0	40.0
Presentaciones	10.0	20.0

#### NIVEL 2: Fotografía para moda y producto

##### 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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

##### LISTADO DE MENCIONES

No existen datos
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

##### 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

--



5.5.1.3 CONTENIDOS		
Proyectos de fotografía orientados al sector de la moda. Profundización en aspectos técnicos específicos de los proyectos de moda: Iluminación, tipos de luz, temperatura de color. El retrato y la fotografía de grupo. Selección de modelo, estilismo, dirección de arte, preparación de sesiones. La fotografía de moda y las tendencias actuales en publicaciones de moda (catálogos, books, webs..). Aspectos legales de la fotografía de moda.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
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 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	70
Trabajo autónomo del estudiantado	80	6.3
Tutorización de trabajos o proyectos	10	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Trabajo tutelado		
Resolución de problemas de forma autónoma		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Portafolio/Dossier	50.0	60.0
NIVEL 2: Laboratorio de diseño gráfico y digital		
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		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño Gráfico y Digital		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Proyectos experimentales de diseño gráfico y digital. Integración y articulación de las diferentes subdisciplinas del diseño gráfico; Tipografía, editorial, identidad, señalización, audiovisual, sonido e interactividad. Planificación, desarrollo y producción de un proyecto integrado de diseño gráfico y digital.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
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		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2 - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveer 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	20	50
Trabajo autónomo del estudiantado	80	25
Prueba de evaluación	4	25
Tutorización de trabajos o proyectos	42	47.6





Salidas de estudio	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Actividades introductorias		
Presentación		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Estudio de casos	10.0	20.0
Proyecto	50.0	60.0
Presentaciones	30.0	40.0
<b>NIVEL 2: Laboratorio de creación de moda</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño de Moda		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Elaboración de propuestas de Diseño de Moda desde una perspectiva práctica e integral en el taller con la finalidad de concretar proyectos únicos, identificando y resolviendo los problemas de prototipado en una colección propia. Propuestas de desarrollo de colección atendiendo a patrones de coherencia formal y proyectual en cuanto a uso de color, tejidos, estampados, efectos, línea, prendas y looks adecuados.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		



CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	20	50
Trabajo autónomo del estudiantado	80	25
Prueba de evaluación	4	25
Tutorización de trabajos o proyectos	42	47.6
Salidas de estudio	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Actividades introductorias		
Lección magistral		
Presentación		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Estudio de casos	10.0	20.0
Proyecto	50.0	60.0
Presentaciones	30.0	40.0
<b>5.5 NIVEL 1: Conocimientos contextuales</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Teoría, crítica e historia del diseño I</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Historia
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción a la historia y a la teoría del diseño. Antecedentes y orígenes del Diseño en el siglo XX. Las Vanguardias históricas. El diseño moderno y sus implicaciones sociales, económicas y políticas, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la Posmodernidad. El diseño en el contexto gallego. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño moderno. Prácticas de análisis de casos de estudio.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4 - Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo 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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE10 - Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.		
CE13 - Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	50	70
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
Prueba de evaluación	2	100
Salidas de estudio	8	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Debate		
Salidas de estudio		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen de preguntas de desarrollo	30.0	40.0



Proyecto	50.0	60.0
Debate	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Diseño y estudios culturales</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Antropología
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
La dimensión cultural del Diseño. La construcción del sentido de los objetos: experiencias, percepciones, significados, y prácticas. La interpretación del diseño y su rol social. Aproximación cultural al diseño a través de pensar el comportamiento y las acciones de los otros.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
CG4 - Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo 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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT1 - Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	98	8.2
Prueba de evaluación	2	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Debate		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Proyecto	70.0	80.0
Presentaciones	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Teoría, crítica e historia del diseño II</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Historia
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
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
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a la historia y a la teoría del diseño contemporáneo. El Diseño en el siglo XX y principios del XXI. La Posmodernidad y sus implicaciones sociales, económicas y políticas. El diseño en el cambio de milenio hasta la actualidad. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño desde la Posmodernidad hasta la actualidad. El diseño actual en el contexto gallego. Prácticas de análisis de casos de estudio.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG4 - Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo 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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE10 - Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.		
CE13 - Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	50	70
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
Prueba de evaluación	2	100
Salidas de estudio	8	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Debate		
Salidas de estudio		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
No existen datos		
<b>NIVEL 2: Diseño y sociedad</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Sociología
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No



ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Comparación de las condiciones sociales de la producción, distribución y uso de las producciones creativas en distintos tipos de sistemas. Identificación de agentes sociales, discursos, representaciones, marcos normativos e institucionales sobre las prácticas creativas. Creatividad y diseño en sociedades complejas: sostenibilidad, ecodiseño, desigualdad, diseño universal.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG4 - Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.		
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT1 - Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE13 - Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	50	60
Trabajo autónomo del estudiantado	88	9.1
Prueba de evaluación	2	100
Tutorización de trabajos o proyectos	10	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Debate		
Resolución de problemas de forma autónoma		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Presentaciones	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Análisis de tendencias</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	



<b>ECTS NIVEL 2</b>		6
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Relación de las tendencias contemporáneas del diseño con los ámbitos socioculturales, económicos y políticos. Análisis crítico de las teorías, las prácticas, las tendencias y las ideas del diseño en sus diferentes etapas. Análisis de los diferentes discursos modernos y contemporáneos del Diseño de un criterio personal fundamentado. Introducción a la crítica del diseño a partir de análisis de proyectos. Herramientas de estudio y análisis de tendencias, recursos profesionales para la observación de cambios en las tendencias del diseño y su impacto económico y social.</p>		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE13 - Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	98	8.2
Prueba de evaluación	2	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		





Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas de desarrollo	30.0	60.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Trabajo	50.0	60.0
<b>NIVEL 2: Didáctica del diseño</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Marco disciplinar y modelos formativos aplicados al ámbito del diseño: Aprendizaje basado en proyectos, Design thinking, Metodologías basadas en la investigación. El diseño como herramienta transversal.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT1 - Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		



CE10 - Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	25	40
Trabajo autónomo del estudiantado	70	42.9
Prueba de evaluación	5	40
Tutorización de trabajos o proyectos	50	16
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Actividades introductorias		
Lección magistral		
Aprendizaje basado en proyectos		
Design thinking		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas de desarrollo	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Debate	10.0	20.0
<b>5.5 NIVEL 1: Habilidades instrumentales</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Expresión artística: Fundamentos del dibujo</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		



Introducción al conocimiento de los principios de proporción, composición y uso de la luz en los sistemas de representación gráfica. Introducción al conocimiento y manejo de técnicas artísticas y métodos de representación bidimensional. Desarrollo de métodos de dibujo personales adecuados para la representación bidimensional. Prácticas con materias y materiales básicos.

**5.5.1.4 OBSERVACIONES**

**5.5.1.5 COMPETENCIAS**

**5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES**

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

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 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..

**5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6

**5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES**

Lección magistral

Resolución de problemas

Taller

Resolución de problemas de forma autónoma

**5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Observación sistemática	20.0	30.0

**NIVEL 2: Laboratorio de materiales**

**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
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	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Materia y material. Reconocimiento básico de materiales. Análisis y composición de materiales: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles. Transformación básica y experimentación con materiales.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE11 - Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	20	50
Actividades prácticas	50	70
Trabajo autónomo del estudiantado	75	6.7
Salidas de estudio	5	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Salidas de estudio		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	30.0	40.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Expresión artística: Fundamentos del diseño I</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	



<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Elementos básicos del diseño. Principios fundamentales de la organización visual. Principios semánticos. Soportes y formatos. Principios fundamentales de la imagen. Principios fundamentales de la tipografía. Fundamentos de la composición. Interacción del color en el diseño. Principios de la forma y el volumen.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE8 - Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	15	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	85	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		



Lección magistral		
Resolución de problemas		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	30.0	40.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Sistemas de representación</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Introducción a los métodos básicos de la representación. Aplicaciones prácticas de perspectiva, escala y representación bi y tridimensional. Introducción a los sistemas diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico y aplicación de sus lenguajes y técnicas gráficas en proyectos de diseño. Ejemplos de aplicaciones prácticas de interés: desarrollos, teselación, anidamiento, etc. Introducción elemental a las herramientas informáticas de representación.</p>		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
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		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE7 - Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	82
Trabajo autónomo del estudiantado	86	5.8
Prueba de evaluación	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Resolución de problemas		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas objetivas	30.0	40.0
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Expresión artística: Fundamentos del color</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No



ITALIANO		OTRAS	
No		No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3			
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>			
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>			
Introducción al conocimiento de los principios y propiedades del color. Introducción a la representación del color: modos y modelos de color. El color en el entorno del diseño: racionalización, aplicación y presentación del color. El color como elemento expresivo. Gestión del color en entornos digitales.			
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>			
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>			
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>			
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			
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>			
No existen datos			
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>			
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).			
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..			
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD	
Actividades teóricas	10	50	
Actividades prácticas	50	90	
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6	
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>			
Lección magistral			
Resolución de problemas			
Taller			
Resolución de problemas de forma autónoma			
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>			
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0	
Observación sistemática	20.0	30.0	
<b>NIVEL 2: Laboratorio integrado: Procedimientos I</b>			
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>			
CARÁCTER	Obligatoria		
ECTS NIVEL 2	6		
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>			
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
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción básica a la estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación; impresión en hueco, impresión en relieve, impresión planográfica, impresión digital. Técnicas básicas de cosido y bordado experimental sobre diferentes soportes. Técnicas básicas de encuademación artesanal y artística.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Taller		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Observación sistemática	20.0	30.0



NIVEL 2: Expresión artística: Fundamentos del diseño II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Principios fundamentales del diseño y la organización visual en medios digitales. Transmisión de la información audiovisual en soportes digitales. Fundamentos de la composición y organización de la información en soporte pantalla. Formatos y soporte pantalla. Introducción a la arquitectura de la información. Principios de interactividad. Elementos audiovisuales del diseño.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
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		
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 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Actividades teóricas	15	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	85	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	30.0	40.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Laboratorio integrado: procedimientos II</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a la gráfica en los soportes objetuales y tridimensional. Aspectos volumétricos, estructurales y de producción de productos de embalaje, señalización y objetos gráficos. Técnicas de plegado, papercraft y origami. El libro objeto, sus aspectos constructivos y estructurales como propuestas creativas.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		



CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE11 - Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
CE15 - Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
CE16 - Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Taller		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	70.0	80.0
Observación sistemática	20.0	30.0
<b>NIVEL 2: Expresión artística: ilustración</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>RAMA</b>	<b>MATERIA</b>
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
<b>ECTS NIVEL2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No



ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Aproximación a las bases de la Ilustración a través del dibujo, tanto analógico como digital, y sus aplicaciones plásticas al mundo del diseño y la comunicación visual. Aprendizaje de los procesos de ilustración desde el concepto, el desarrollo del proyecto y la presentación del arte final.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG1 - Saber analizar y sintetizar		
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		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	11.1
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	60.0	70.0
Estudio de casos	20.0	30.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Fundamentos de tipografía</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	



<b>ECTS NIVEL 2</b>		6
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Principios fundamentales de la tipografía y el tratamiento de texto. Conceptos básicos: Caligrafía, lettering y tipografía. Microtipografía y macrotipografía. Ortotipografía y diseño. Anatomía de la letra y principios básicos del diseño de tipografías. La tipografía en sus diferentes contextos (editorial, Diseño de identidades, señalética, web y soportes interactivos). Tipografía digital: Codificaciones y formatos. Gestión de la tipografía: la tipografía como software.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE6 - Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	30	33.3
Actividades prácticas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	70	7.1
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Resolución de problemas		



Estudio de casos		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Estudio de casos	30.0	40.0
Presentaciones	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Introducción a la fotografía digital de producto</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a los procedimientos y procesos de la imagen fotográfica digital. Naturaleza conceptual de la fotografía. Manejo básico de las herramientas fotográficas, tanto de generación, manipulación y procesamiento como de reproducción de la imagen fotográfica. Conceptos básicos y uso del lenguaje y vocabulario fotográfico. La fotografía de producto en los ámbitos del Diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		



5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	80
Actividades prácticas	70	42.9
Trabajo autónomo del estudiantado	60	16.7
Prueba de evaluación	10	20
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Presentación		
Prácticas de laboratorio		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Trabajo	50.0	60.0
Presentaciones	10.0	20.0
NIVEL 2: Fundamentos del diseño de moda		
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		





No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción al proceso creativo en el diseño de moda. Conceptos de Diseño. Técnicas y herramientas de creatividad. Fundamentos básicos de la creación en diseño para moda. El equilibrio en la propuesta, selección de líneas, tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes. Metodología de recopilación y análisis de datos. Desarrollo creativo y proceso/diseño experimental. El cuaderno de campo en diseño de moda. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	15	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	85	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Taller		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Laboratorio integrado: procesos de producción</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		



<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a los procesos de producción en el campo del diseño. Análisis de materiales y procedimientos. Estudio de las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales usados en el diseño contemporáneo.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE15 - Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
CE16 - Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5.6
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		



Lección magistral		
Resolución de problemas		
Taller		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas objetivas	30.0	40.0
Resolución de problemas y/o ejercicios	50.0	60.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Técnicas gráficas aplicadas al diseño</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a las técnicas gráficas orientadas al diseño gráfico, la ilustración y la estampación textil. Prácticas básicas en los diferentes procedimientos de impresión y estampación: serigrafía, risografía, estampación textil.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos,		



fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

CE14 - Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular..

**5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	20	50
Actividades prácticas	55	63.6
Trabajo autónomo del estudiantado	75	6.7

**5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES**

Lección magistral
Taller
Resolución de problemas de forma autónoma

**5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución de problemas y/o ejercicios	20.0	30.0
Proyecto	70.0	80.0

**NIVEL 2: Fundamentos de prototipado de moda**

**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
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
Sí	No	No
Sí	No	No
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

**LISTADO DE MENCIONES**

Mención en Diseño de Moda
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

**5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

**5.5.1.3 CONTENIDOS**



Técnicas de patronaje creativo e industrialización de patrones: piquetes, costuras, control de recorridos de las diferentes piezas, líneas de referencia para a colocación y dirección del tejido para situar el patrón sobre a la hora de cortar : hilo, contrahilo y biés. Toma de medidas directa. Puntadas y costuras: definiciones, tipos e características. Lorzas, nervios, baleas, xaretas, gomas, niño de abella, vainicas, miriñaques, etc. Vocabulario téxtil de uso frecuente. Operaciones textiles básicas. Materiales, tejidos y fornituras.

#### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

#### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

##### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Ser capaz de organizar y planificar

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

CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

##### 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales

CE21 - Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

#### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	15	50
Actividades prácticas	50	90
Trabajo autónomo del estudiantado	85	5.6

#### 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Lección magistral

Taller

Resolución de problemas de forma autónoma

#### 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
No existen datos		

#### 5.5 NIVEL 1: Tecnología

##### 5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1

##### NIVEL 2: Modelado 3D

##### 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
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	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción a la geometría computacional. Conocimiento práctico de los programas y aplicaciones especializados en modelado digital, prototipado e impresión 3D. Introducción a las tecnologías de impresión 3D. Introducción a las tecnologías sustractivas de prototipado. Introducción a la animación 3D.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE7 - Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
CE11 - Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	20	50
Actividades prácticas	30	100
Trabajo autónomo del estudiantado	96	6.3
Prueba de evaluación	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Prácticas en aulas de informática		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas objetivas	50.0	60.0



Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Prácticas de laboratorio	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Diseño para la web</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>		
Mención en Diseño Gráfico y Digital		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Desarrollo web frontend. Soportes y formatos en Diseño para la web. Creación de imágenes y gráficos para el Diseño para la web. UX Usabilidad y experiencia de usuario. Diseño responsive. Accesibilidad y arquitectura de la información. Herramientas de prototipado web. Diseño de información, navegación e interfaz.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE17 - Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)		



CE18 - Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	30	50
Actividades prácticas	55	63.6
Trabajo autónomo del estudiantado	65	6.7
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Estudio previo		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Estudio de casos	10.0	20.0
Proyecto	50.0	60.0
<b>NIVEL 2: Técnicas de informática I: Imagen digital</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de imágenes digitales. Tratamiento y manipulación de la imagen de mapa de bits. El dibujo vectorial, formatos y técnicas de creación. Introducción al manejo de software para el diseño gráfico y el Diseño de publicaciones.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		





5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
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 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE7 - Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	20	50
Actividades prácticas	30	100
Trabajo autónomo del estudiantado	96	11.5
Prueba de evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Resolución de problemas		
Prácticas en aulas de informática		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen de preguntas objetivas	50.0	60.0
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Observación sistemática	10.0	20.0
NIVEL 2: Técnicas de informática II: Imagen digital		
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
	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	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de la imagen en movimiento. Tratamiento y edición de vídeo y gráficos en movimiento para el diseño audiovisual. Introducción al manejo de software para la animación, edición de vídeo y motion graphics.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE4 - Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE5 - Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE9 - Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	20	50
Actividades prácticas	30	100
Trabajo autónomo del estudiantado	96	11.5
Prueba de evaluación	4	100
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Prácticas en aulas de informática		
Resolución de problemas de forma autónoma		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen de preguntas objetivas	50.0	60.0
Resolución de problemas y/o ejercicios	30.0	40.0
Observación sistemática	10.0	20.0
<b>5.5 NIVEL 1: Gestión</b>		



5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
<b>NIVEL 2: Diseño para todas las personas: transmisión y mediación</b>		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Marco jurídico del diseño para todas las personas. Principios del diseño universal. Planificación y estrategias del diseño para la inclusión. Usabilidad universal		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE20 - Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	25	40



Trabajo autónomo del estudiantado	70	42.9
Prueba de evaluación	5	40
Tutorización de trabajos o proyectos	50	16
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Debate		
Aprendizaje basado en proyectos		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Examen de preguntas de desarrollo	30.0	40.0
Proyecto	50.0	60.0
Debate	10.0	20.0
<b>NIVEL 2: Portfolio</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Diseño de portfolio profesional de proyectos y aplicaciones relacionadas (diseño y gestión de marca propia, gráfica, portfolio en formato publicación editorial y on-line, lookbook, portfolio de moda y gráfica audiovisual). Producción, impresión y encuadernación editorial de portfolio en soporte físico. Aplicaciones digitales de portfolios online e interactivos.</p>		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE12 - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	80
Trabajo autónomo del estudiantado	80	6.3
Salidas de estudio	10	50
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Salidas de estudio		
Portafolio/Dossier		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	20.0	30.0
Portafolio/Dossier	70.0	80.0
<b>NIVEL 2: Diseño y mundo profesional</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción al conocimiento del ámbito y el mundo profesional del Diseño y su gestión. Introducción a la actividad dentro del contexto específico de los agentes, mecanismos, dispositivos, principios económicos y patrimoniales, y condiciones de las diferentes industrias dentro de los campos del Diseño. Perfiles profesionales del diseño. Diseño, asociacionismo y entidades de promoción del diseño.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT2 - Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	10	50
Actividades prácticas	50	70
Trabajo autónomo del estudiantado	80	6.3
Salidas de estudio	10	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Estudio de casos		
Salidas de estudio		
Aprendizaje colaborativo		
Portafolio/Dossier		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Portafolio/Dossier	70.0	80.0
Observación sistemática	20.0	30.0
NIVEL 2: Prácticas		
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
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
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
Sí	No	No
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
Realización de prácticas profesionales externas. Desarrollo y puesta en práctica de las competencias adquiridas en la titulación en estudios de diseño, agencias de publicidad, departamentos áreas de diseño de empresas e instituciones.		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>		
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
CG5 - Conocer, identificar y enumerar los valores del patrimonio cultural		
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		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Prácticas externas	450	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Prácticas externas		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Informe de prácticas externas	100.0	100.0
<b>5.5 NIVEL 1: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Trabajo de Fin de Grado</b>		



5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
Sí	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Realización de un trabajo, proyecto o estudio perteneciente al ámbito profesional del diseño en cualquiera de sus disciplinas, y en el que el/la alumno/a demuestre la adquisición de las competencias del título.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Ser capaz de organizar y planificar		
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		
CT3 - Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
CT4 - Tener la capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes con flexibilidad y creatividad		
CT5 - Ser capaz de coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		





CE1 - Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.

CE2 - Saber identificar 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 y evaluar los resultados obtenidos.

CE10 - Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

CE12 - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.

CE19 - Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

#### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades teóricas	30	66.7
Trabajo autónomo del estudiantado	252	0
Prueba de evaluación	10	20
Tutorización de trabajos o proyectos	8	100

#### 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades introductorias

Presentación

Trabajo tutelado

Design thinking

#### 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Proyecto	70.0	80.0
Presentaciones	20.0	30.0



## 6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Vigo	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	45.5	0	38,5
Universidad de Vigo	Catedrático de Universidad	13.6	100	15,4
Universidad de Vigo	Profesor Titular de Universidad	27.3	100	33,8
Universidad de Vigo	Profesor Contratado Doctor	13.6	100	15,4
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 %								
60	15	90								
CODIGO	TASA	VALOR %								
1	Tasa de rendimiento	25								
2	Tasa de éxito	90								
Justificación de los Indicadores Propuestos:										
Ver Apartado 8: Anexo 1.										
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS										
<p><b>8.2 Procedimiento general para valorar el progreso y los resultados.</b></p> <p>El Sistema de Garantía de Calidad de todos los Centros de la Universidad de Vigo, teniendo en cuenta los criterios y directrices para el aseguramiento de la calidad en Espacio Europeo de Educación Superior (ESG). (ENQA, 2015), incorpora varios procedimientos documentados destinados a seguir, controlar y mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Procedimientos del SGIC de los Centros de la Universidad de Vigo</th> <th>Criterios ENQA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza</td> <td>1.3. Enseñanza, aprendizaje y evaluación centrados en el estudiantes</td> </tr> <tr> <td>DE03 P1 Revisión del sistema por la dirección</td> <td>Criterio 1.7 Gestión de la Información</td> </tr> <tr> <td>DE02 P1 Seguimiento y Medición</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>8.2.1 La DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza</b></p> <p>finalidad de este procedimiento del sistema de calidad del centro que alcanza a todos los grados y másteres del mismo, es garantizar que la planificación y desarrollo de la enseñanza es coherente con la memoria de la titulación se adecúa al perfil del alumnado destinatario e incluye elementos adecuados de información pública que permite la mejora continua.</p> <p><b>8.2.2 DO03 P1 Revisión del sistema por la dirección</b></p> <p>Este procedimiento centraliza el análisis global anual de todos los resultados del centro y particularmente de sus titulaciones. El resultado de este procedimiento es la aprobación de un informe anual completo y público que recoge y analiza todos los resultados de las titulaciones y determina las acciones de mejora necesarias para alcanzar mejores resultados, tal y como se recoge a continuación:</p>			Procedimientos del SGIC de los Centros de la Universidad de Vigo	Criterios ENQA	DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza	1.3. Enseñanza, aprendizaje y evaluación centrados en el estudiantes	DE03 P1 Revisión del sistema por la dirección	Criterio 1.7 Gestión de la Información	DE02 P1 Seguimiento y Medición	
Procedimientos del SGIC de los Centros de la Universidad de Vigo	Criterios ENQA									
DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza	1.3. Enseñanza, aprendizaje y evaluación centrados en el estudiantes									
DE03 P1 Revisión del sistema por la dirección	Criterio 1.7 Gestión de la Información									
DE02 P1 Seguimiento y Medición										



**8.2.3 DE02 P1 Seguimiento y medición**

Este procedimiento supone la puesta en marcha de herramientas de seguimiento y medición que permiten a los centros/títulos la toma de decisiones. Centraliza un panel de indicadores de satisfacción, de rendimiento académico, de matrícula, etc.

**9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD**

<b>ENLACE</b>	<a href="https://www.uvigo.gal/universidade/calidade">https://www.uvigo.gal/universidade/calidade</a>
---------------	---

**10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN**

<b>10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN</b>	
<b>CURSO DE INICIO</b>	2022
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
<b>10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN</b>	
No procede al no haber plan de estudios anterior	
<b>10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN</b>	
<b>CÓDIGO</b>	ESTUDIO - CENTRO

**11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD**

<b>11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO</b>			
<b>NIF</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
32673417P	Marcos	Dopico	Castro
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
Maestranza, s/n	36162	Pontevedra	Pontevedra
<b>EMAIL</b>	<b>MÓVIL</b>	<b>FAX</b>	<b>CARGO</b>
mdopico@uvigo.es	986801800	986801800	Decano comisario
<b>11.2 REPRESENTANTE LEGAL</b>			
<b>NIF</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
36023985M	Manuel Joaquín	Reigosa	Roger
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
Edificio Exeria - Campus Universitario de Vigo	36310	Pontevedra	Vigo
<b>EMAIL</b>	<b>MÓVIL</b>	<b>FAX</b>	<b>CARGO</b>
verifica.grao@uvigo.es	626768751	986813590	Rector
<b>11.3 SOLICITANTE</b>			
El responsable del título no es el solicitante			
<b>NIF</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
76808276Y	ALFONSO	LAGO	FERREIRO
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
Edificio Ernestina Otero - Campus Universitario de Vigo	36310	Pontevedra	Vigo
<b>EMAIL</b>	<b>MÓVIL</b>	<b>FAX</b>	<b>CARGO</b>
vicprof@uvigo.gal	661047558	986813590	Vicerrector de Profesorado, Docencia y Titulaciones



## Apartado 2: Anexo 1

Nombre :2\_Justificación\_resultados\_movilidad\_v02.pdf

HASH SHA1 :AE84395E224A2886D44C1DB5F74AA0F017AABD94

Código CSV :617502536866314913470782

Ver Fichero: 2\_Justificación\_resultados\_movilidad\_v02.pdf



#### **Apartado 4: Anexo 1**

Nombre :4.1 e informe.pdf

HASH SHA1 :4249DCEC505E57D57E478FCEE4E074BB78405BAD

Código CSV :538034715062809582009724

Ver Fichero: 4.1 e informe.pdf



## Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5\_Planificación\_enseñanzas.pdf

HASH SHA1 :10924BDC1E7BFCA3DE2F8B3E66192DA29D7F359E

Código CSV :617499145380385322540256

Ver Fichero: 5\_Planificación\_enseñanzas.pdf



## Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1\_Profesorado.pdf

HASH SHA1 :F33B918EA7B7224E1E50C1A3A9D82857FF94EF70

Código CSV :617506941512738986053062

Ver Fichero: 6.1\_Profesorado.pdf



## Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2\_ Otros recursos.pdf

HASH SHA1 :D9E30AD89C81BEFB0CA01B0297DEC300EE24E4D3

Código CSV :617509577292486690174410

Ver Fichero: 6.2\_ Otros recursos.pdf





## Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7\_Materiales\_recursos\_certificación.pdf

HASH SHA1 :65D34F86A7BC511DC701C30E08BC5B0F106BF214

Código CSV :617511451500619403904530

Ver Fichero: 7\_Materiales\_recursos\_certificación.pdf



## Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8.1 Estimación de valores cuantitativos.pdf

HASH SHA1 :92C357BEFBEBF5944F0B00F0CBDE6EA285B8266B4

Código CSV :424553913528190739083315

Ver Fichero: 8.1 Estimación de valores cuantitativos.pdf



## Apartado 10: Anexo 1

Nombre :10\_calendario implantación.pdf

HASH SHA1 :9095C7117574E1C9B4A04D118C57E11D32F27C30

Código CSV :617512237141377082221945

Ver Fichero: 10\_calendario implantación.pdf



