

DIBUJO 1

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Dibujo 1 se plantea como una herramienta de representación y también de interpretación de formas. Se cursa durante el 1.º semestre y se trabajan las bases del dibujo sobre las que se integrarán los aprendizajes.

Principalmente, incide en el uso de los elementos de la expresión gráfico-plástica (línea, plano, textura, color, etc...) y sus relaciones en la composición. Las actividades se dirigen a la representación de formas sencillas, objetos y formas naturales. Por lo tanto, es un instrumento de conocimiento que tiene que proporcionar una base sólida y útil para el diseño pluridisciplinario.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Capacitar al alumnado para la percepción, la observación y el análisis del mundo que le rodea.
- Proporcionar recursos y estrategias para la percepción y la observación, para la representación verosímil de formas sencillas, proporciones y volúmenes, así como para una interpretación creativa, mediante diferentes técnicas.
- Trabajar los elementos de la expresión gráfica y las bases de la composición plástica.

FOTOGRAFÍA E IMAGEN DIGITAL 1

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Fotografía e imagen digital 1 introduce al alumnado en las herramientas, los recursos y las técnicas del lenguaje fotográfico como medio de representación y comunicación visual.

Contempla tanto los aspectos procedimentales asociados a la captura y al tratamiento de imágenes fijas, como la capacidad expresiva y comunicativa del lenguaje fotográfico.

Las actividades formativas estarán dirigidas a alcanzar el conocimiento del lenguaje visual y comunicativo y, principalmente, obtener los resultados de aprendizaje siguientes:

- Controlar el uso de la cámara digital DSLR o equivalente.
- Editar y manipular fotografías mediante programas informáticos.
- Valorar la dimensión expresiva de la fotografía para los proyectos de diseño.

HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO 1

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Historia de las artes y el diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del arte y el diseño 1 introduce al alumnado en el marco conceptual e ideológico y en los hechos y las evidencias más importantes del diseño a lo largo del siglo XIX. Se inicia con los siguientes objetivos:

- Contextualizar, a partir de la historia, el énfasis de las reivindicaciones políticas, fruto de la Revolución Francesa, los cambios sociales producidos por la Revolución Industrial y la aparición de importantes innovaciones tecnológicas.
- Fundamentar los hechos que serán caudales en una nueva estética que presupondrá los inicios de la modernidad y preparará el terreno en todos los cambios de estilos que tendrán el arte y el diseño del siglo XX.
- Conocer sus influencias constantes e interrelaciones a partir del estudio conjunto y paralelo del arte y el diseño.

Las actividades formativas están centradas en el estudio de temas, obras, teorías y/o fenómenos susceptibles de investigación documental para trabajar aspectos de comparación, reseña, friso cronológico y, principalmente, de introducción al razonamiento crítico.

INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS DE LOS MATERIALES

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Ciencia aplicada al diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Introducción a la ciencia de los materiales está enfocada al conocimiento y al análisis de los diferentes materiales de las cuatro especialidades. El objetivo de esta asignatura es entender los materiales como elementos condicionantes del diseño.

La introducción de estos conocimientos científicos permitirá:

- Comprender de qué, cómo y por qué se hacen los diseños y dará herramientas para elegir los materiales más adecuados para cada proyecto.
- Saber la importancia que tienen los materiales en el proceso de diseño y su influencia en la estética de lo que se diseña, teniendo en cuenta su ciclo de vida y los recursos energéticos empleados en su producción, con la finalidad de conseguir un mundo más sostenible y eficiente energéticamente.
- Buscar respuestas a preguntas sobre cómo son, qué coste medioambiental tienen, cómo se comportan, cuánta energía consumen, qué aplicaciones tienen, cómo envejecen, qué nos transmiten, cómo se transforman, cómo interactúan con la luz, cómo se reciclan.
- Experimentar con los materiales para conocerlos con más profundidad, tocándolos, manipulándolos y trabajándolos.

Los materiales son elementos vivos, dinámicos y en constante transformación, por este motivo es preciso estar al día de los nuevos materiales y las últimas tendencias aparecidas, por ello es fundamental el contacto con las empresas.

Cuando termine la asignatura, el alumnado tendrá una visión global de todos los materiales y comprenderá la responsabilidad que tiene como diseñador en la utilización de unos recursos que con frecuencia no son ilimitados.

LENGUAJES DEL DISEÑO Y APLICACIONES 1

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Lenguajes del diseño y aplicaciones 1 proporcionará las bases y los recursos teóricos y expresivos de la representación y la comunicación de los lenguajes del diseño: estructura, forma, color y espacio.

Los fundamentos de los lenguajes son necesarios para poder entender, interpretar y, finalmente, actuar en el ámbito de la representación y comunicación visual. El alumnado conocerá las bases de la expresión gráfica y experimentación para comunicarse gráficamente en el campo del diseño y le aportará unos conocimientos que aplicará al resto de asignaturas.

Es una asignatura teórico-práctica en la que los conocimientos teóricos se aplicarán y experimentarán para desarrollar la comprensión de los conceptos fundamentales del análisis de la forma, composición y percepción en el espacio bidimensional y tridimensional.

Se formará al alumnado en la introducción a los conocimientos de las herramientas informáticas vinculadas al mundo del diseño para que pueda desarrollar propuestas de representación y comunicación visual.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 1

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

Los conocimientos que se imparten en la asignatura Sistemas de representación 1 son de geometría aplicada al diseño. Tienen como finalidad proporcionar las herramientas y los recursos gráficos y visuales al alumnado de los Estudios Superiores de Diseño.

La asignatura tiene como objetivo principal:

- La realización de un dibujo de análisis y representación normalizado con rigor geométrico, a mano y digitalmente, de superficies planas complejas y de objetos de media-baja complejidad.

Las asignaturas de esta materia trabajan conjuntamente, a través de actividades formativas, para que el alumnado pueda tener una «visión poliédrica» de cómo representar y comunicar el diseño.

Para que se produzca un aprendizaje más significativo de la asignatura, se plantean actividades formativas mediante la construcción de prácticas geométricas o modelos dados –en el ámbito del Diseño de Interiores, Diseño de Moda, Diseño de Producto y Diseño Gráfico–, para dibujar posteriormente sus planos técnicos.

TIPOGRAFÍA Y COMPOSICIÓN

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 1S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La tipografía constituye uno de los componentes básicos de cualquier sistema de comunicación visual. En esta asignatura se desarrollan las líneas fundamentales para que el alumnado, mediante el uso del *software* de autoedición, alcance los siguientes objetivos:

- Valorar y aplicar la dimensión expresiva de la tipografía.
- Realizar la composición y maquetación en diferentes soportes con *software* de edición vectorial.
- Elaborar presentaciones gráficas y audiovisuales.
- Capacitar para la aplicación de los requisitos funcionales, estéticos y técnicos necesarios para elaborar documentos destinados a la impresión o a la exposición por pantalla, que faciliten la legibilidad y comprensión de un texto al acabar la asignatura.

DIBUJO 2

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Dibujo 2 incide en el conocimiento y la práctica del uso de los elementos de la expresión gráfico-plástica y sus relaciones en la composición, iniciado en la asignatura de Dibujo 1, llegar a organizar formas más complejas y hacer reinterpretaciones de ellas.

Los contenidos se dirigirán a conseguir que el alumnado sea capaz de organizar formas complejas y proporcionar recursos y estrategias para la representación de espacios interiores y urbanos, espacios naturales y figura humana.

Se estudiarán las relaciones entre aspectos formales y/o cromáticos, así como la posibilidad de trabajar con afectaciones, cambios o variables proporcionales, fruto de relaciones con otras formas o elementos que puedan generarlos, potenciando la imaginación, la propia interpretación y la creación de formas nuevas.

HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO 2

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Historia de las artes y el diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del arte y el diseño 2 introduce al alumnado en el marco conceptual e ideológico y en los hechos y las evidencias más importantes del diseño. Está centrada principalmente en el período comprendido entre los inicios del siglo XX hasta los años cincuenta.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Estudiar de forma paralela el arte y el diseño de manera que nos permita conocer sus constantes influencias e interrelaciones y establecer un hilo conductor que permita relacionar las creaciones de arte y diseño de forma conjunta en su contexto histórico, teniendo siempre presente aquellas innovaciones tecnológicas que las han influido directamente.
- Gestionar la información y la metodología de la investigación documental.
- Desarrollar buena capacidad de síntesis, expresión y comunicación en el lenguaje escrito.
- Establecer conexiones perceptivas.
- Desarrollar el razonamiento crítico.

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 8

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Fundamentos del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Introducción al diseño, de carácter teórico-práctico, se imparte en el 1 r. curso. Comprende contenidos acerca del mundo del diseño, su terminología y sus disciplinas, así como la relación de temas en torno al arte, la artesanía, la neoartesanía y el diseño y sobre las tendencias del diseño actual a partir de referentes significativos **de las cuatro disciplinas** del diseño. Se estudia la forma y la función, los símbolos y los valores que nos aportan. También se trabajan los procesos creativos a partir de diferentes estrategias de la creatividad.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Aportar la formación necesaria para que el alumnado conozca y comprenda la metodología proyectual.
- Introducir a partir de una propuesta de diseño los principios básicos de la metodología del diseño, que se irán desarrollando en las asignaturas de Proyectos de los cursos siguientes.
- Formular una simulación de un proyecto para trabajar las diferentes fases proyectuales: la investigación y el análisis, la conceptualización y las alternativas, la plasmación y la ejecución.

LENGUAJES DEL DISEÑO Y APLICACIONES 2

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Lenguajes del diseño y aplicaciones 2 se imparte en el 2.º semestre y es la continuación de Lenguajes del diseño y aplicaciones 1. Ambas establecen las bases y los recursos teóricos y expresivos de la representación y la comunicación. Tiene como finalidad dotar al alumnado de las herramientas instrumentales y conceptuales necesarias para aplicarlas tanto en proyectos de diseño como en otras asignaturas del plan de estudios.

A partir de los conceptos relacionados con el volumen y el espacio tridimensional, el alumnado trabaja las técnicas y los procedimientos analógicos y digitales de representación y comunicación visual para obtener soluciones efectivas. La asignatura es un espacio de exploración y creación donde el alumnado integra herramientas y recursos, trabaja la metodología proyectual propia del ámbito del diseño en el desarrollo de formas y volúmenes, el uso de técnicas y materiales para la creación de maquetas, prototipos... o la búsqueda y elaboración de calidades y texturas para aplicar al objeto o espacio.

Al acabar el semestre, el objetivo es que el alumnado tenga unas bases y unos recursos teóricos y expresivos de la representación y la comunicación de los lenguajes del diseño, que aplicará tanto durante sus estudios como en su vida profesional.

MEDIOS AUDIOVISUALES

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Medios audiovisuales introduce al alumnado en la técnica, el tratamiento y la aplicación del lenguaje audiovisual. Contempla tanto los aspectos procedimentales asociados a la captura y edición de imágenes en movimiento, como la capacidad expresiva y comunicativa del lenguaje audiovisual.

Una vez finalizada la asignatura, el alumnado será capaz de:

- Identificar, utilizar y valorar las características expresivas y comunicativas de la creación audiovisual.
- Conocer y utilizar la cámara para la grabación y la edición de un discurso audiovisual de corta duración (de síntesis) con los recursos técnicos y tecnológicos adquiridos y que, posteriormente, utilizará como herramienta de expresión y comunicación en las asignaturas de proyectos de diseño y otras del plan de estudios.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 2

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 2S

Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

El eje de la asignatura es la geometría aplicada al diseño y tiene como objetivo la realización de un dibujo de análisis y representación normalizada –a mano y digitalmente– de objetos de media-alta complejidad y de espacios en sistemas de representación normalizados.

En la asignatura se plantean actividades formativas encaminadas al conocimiento, la identificación, el análisis, la clasificación y construcción de los elementos geométricos de superficies y volúmenes. El alumnado aprenderá a hacer el croquis de objetos de media-alta complejidad, así como con los sistemas de representación diédrico y cónico, sin olvidar la organización de los elementos del dibujo digital y su correspondiente impresión.

ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Fundamentos del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

Esta asignatura pretende concienciar a los futuros profesionales acerca de la importancia de la ergonomía y la antropometría y sentar las bases para su aplicación en el campo proyectual.

El diseño está concebido por personas y para personas, una obviedad que los profesionales olvidan con frecuencia, más preocupados por la estética o la funcionalidad que por los usuarios de sus diseños. Este es un concepto clave que el alumnado aprenderá y valorará, para incorporarlo como una base imprescindible para el diseño.

Los contenidos generales de la asignatura se estructuran en torno al usuario, tanto a nivel físico como psicológico. Es fundamental conocer las características esenciales del cuerpo humano y sus posibilidades biomecánicas. Es igualmente importante comprender las necesidades y los deseos del usuario, teniendo en cuenta su diversidad. Y, por supuesto, estudiar los principios de ergonomía y antropometría, así como su aplicación al diseño.

DISEÑO Y SOCIEDAD

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Cultura del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Diseño y sociedad pretende relacionar el diseño y el contexto social y cultural donde se desarrolla.

Por una parte, es preciso contar con unos conocimientos mínimos de las disciplinas que se han ocupado de estos temas, como la antropología y la sociología. Y, por otra parte, se tiene que analizar el papel que ha desempeñado tradicionalmente el diseño y cuál tendría que cumplir en la sociedad del presente y del futuro. Por lo tanto, la asignatura se plantea como un recorrido que empieza en la antropología, se cuestiona temas como por ejemplo la definición de cultura, el imaginario o la tradición. A continuación, la sociología toma el relevo, entendiendo que los medios de comunicación de masas pasan a ocupar el lugar de la tradición religiosa como transmisores de los modelos sociales. Finalmente, la ética cierra el ciclo al plantear cuál es la actuación que debe desempeñar el diseñador en la sociedad actual.

La intención no es especializar al alumnado en estas disciplinas, sino poner el debate sobre la mesa y hacer que comprenda la necesidad de reflexionar y tomar una posición consciente y reflexionada sobre las cuestiones planteadas.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO GRÁFICO 1

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Cultura del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Herramientas digitales para el diseño gráfico 1 tiene como objetivo dotar a los estudiantes de las competencias relacionadas con el uso de las herramientas y los medios específicos en la especialidad de Diseño Gráfico para adquirir más recursos expresivos, de representación y comunicación, y poderlos aplicar posteriormente a sus proyectos.

Los recursos para la representación y comunicación de ideas y proyectos de diseño gráfico se trabajan a partir del aprendizaje de programas de representación infográfica de dibujo vectorial, maquetación y edición.

El alumnado recibirá una base teórica que le ayudará a contextualizar el aprendizaje y que se combinará con actividades prácticas para ejemplarizar los contenidos tratados en cada sesión. Las actividades que llevará a cabo el alumnado parten de un aprendizaje instrumental de herramientas y recursos, basado en la resolución de problemas con múltiples soluciones y criterios estéticos y visuales.

Para experimentar con los recursos seleccionados, el alumnado deberá realizar distintas actividades formativas de diferentes grados de dificultad.

FOTOGRAFÍA E IMAGEN DIGITAL 2

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La fotografía es un elemento muy importante en la comunicación visual y, al mismo tiempo, el medio más utilizado para dar a conocer los resultados de cualquier proceso creativo. Por este motivo, la asignatura trata la relación entre la fotografía y el diseño desde dos vertientes: como recurso incorporado al propio proceso de diseño y como herramienta para documentar y difundir, a través de distintos canales, los resultados de cualquier trabajo de diseño.

La mayor parte de esta asignatura, sobre todo práctica, se realiza en el estudio fotográfico donde el alumnado, utilizando equipamiento específico, aprenderá técnicas de toma fotográfica, de medición precisa de la luz, de control de los flashes de estudio y de modelado de la luz utilizando un abanico de accesorios. También se profundiza en el tratamiento de la imagen con programas de edición y se incorporan los principios de la gestión del color.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 1

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 8

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Proyectos de diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño gráfico 1 introduce al alumnado en los ámbitos del diseño de identidad visual y del diseño publicitario. La combinación de teoría y práctica dotará al alumnado de las capacidades necesarias para analizar casos y resolver proyectos de iniciación, de manera que, poco a poco, se familiarizará con el lenguaje y la metodología propia del diseño gráfico. Se organizará e interpretará la documentación para definir los objetivos y los condicionantes del proyecto, y se planteará una propuesta lo más adecuada posible al contexto del proyecto, tanto conceptual como gráficamente.

Ante sus propias soluciones, el alumnado apreciará el valor de un trabajo realizado siguiendo la metodología propuesta y se dará cuenta de la importancia del papel del diseño gráfico en nuestra sociedad.

TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Cultura del diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

El significado, la comunicación y la interpretación tienen un papel importante en la sociedad y, por este motivo, es muy interesante conocer qué es la Semiótica. En esta asignatura se estudia qué es el signo y cuáles son sus principales autores y teorías y se aprende a utilizar una serie de herramientas, técnicas y estrategias que permiten conseguir una buena comunicación visual. Con estos recursos, el alumnado es capaz de interpretar y elaborar mensajes, utilizando tanto el lenguaje verbal como el no verbal, tan importantes en el campo de la comunicación gráfica.

La asignatura se estructura en dos bloques: el primero de aspecto más teórico y el segundo más práctico. Por lo tanto, el alumnado, al haber aprendido el aspecto más teórico de la comunicación y el signo, puede aplicar estos conocimientos en soportes propios del diseño gráfico, trabajando el diseño en la comunicación visual.

MAQUETAS

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

Para llevar a cabo cualquier proyecto de diseño de interiores es básica la concepción de la interacción de los diferentes elementos del espacio. En esta asignatura se trabajará la visión de conjunto de forma práctica a partir de modelos tridimensionales en el proceso de investigación y creación de un proyecto de diseño de interiores.

En el transcurso de la asignatura, por una parte, se realizan maquetas volumétricas de experimentación de materiales, conceptuales y de investigación que ayudan al alumnado a desarrollar las ideas previas, a comprender el espacio tridimensional, concretar el concepto, que le conducirá a definir sus cualidades a partir de la percepción, el color, la forma y la luz. En estos casos, se experimenta con materiales rígidos, modelables, de corte complejo, nuevos y alternativos.

Y, por otra parte, se llevan a cabo maquetas de detalle y presentación, más concretas, con un alto nivel de precisión en cuanto a las texturas y la simulación de materiales reales y/o cualidades perceptivas del proyecto de diseño de interiores propuesto.

MATERIALES Y ACABADOS

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Materiales y acabados pretende transmitir los conocimientos necesarios desde el punto de vista tecnológico, formal y funcional de los materiales que configuran el diseño de un espacio interior, en especial los materiales de revestimiento de paredes, techos y pavimentos, pero también maderas, cristales y mobiliario, para que el diseñador pueda realizar con éxito su proyecto de diseño de interiores.

La asignatura incide en la importancia de los criterios de elección, el uso y los valores de los revestimientos que tienen un papel capital en el aspecto final de un espacio. Los materiales de revestimiento influyen tanto en el aspecto visual, como en la percepción sensorial y significativa de los espacios por parte de los que lo utilizan. Por ello es esencial tener un amplio conocimiento en este campo en el contexto local y global, que supondrá uno de los conocimientos básicos de materiales y tecnología aplicada al ejercicio profesional del diseñador.

MODELADO Y RENDERING DIGITAL 1

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En el marco del 2.º curso, la asignatura de Modelado y rendering digital 1 introduce al alumnado en las herramientas digitales para el diseño de interiores, el trabajo de modelado en un entorno 3D reforzando y ampliando simultáneamente el 2D adquirido en el curso anterior.

El dominio de las herramientas para la comprensión y generación volumétrica constituye uno de los componentes básicos de la representación y comunicación de los proyectos de diseño de espacios interiores. Esta habilidad en el trabajo en tres dimensiones es una herramienta absolutamente imprescindible para transmitir información gráfica de un proyecto de manera precisa.

El aprendizaje se plantea de forma gradual: inicialmente se crean y modelan objetos simples de forma aislada y, a continuación, se aplican transformaciones y se realizan operaciones sobre estos primeros modelados para conseguir formas complejas. También es importante la gestión y organización de los elementos creados, así como el uso de estrategias para agilizar el proceso, por ejemplo, usando bloques 3D o componentes dinámicos. Finalmente, es imprescindible completar el trabajo inicial con textos, líneas auxiliares y texturados para dotar de más rigor y precisión a la presentación final de la documentación gráfica generada.

PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES 1

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Proyectos de diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño de interiores 1 introduce al alumnado en los fundamentos de la metodología proyectual del diseño de interiores.

La asignatura, principalmente práctica, propone actividades formativas de ejercicios de poca complejidad, mediante las que el alumnado tendrá que aprender a utilizar el análisis de casos y la reflexión para solucionar los distintos proyectos planteados.

El alumnado irá incorporando y perfeccionando las herramientas de representación y comunicación en todas las fases del proyecto para poder presentar sus propuestas de forma atractiva y comprensible. Las herramientas de representación y comunicación visual, bidimensionales y sobre todo tridimensionales son básicas para obtener una visión global de conjunto de una realidad que, hacia el final de la asignatura, se vuelve un poco más compleja con el proyecto de diseño de interiores de un pequeño apartamento o similar.

TECNOLOGÍA DE LA CONSTRUCCIÓN 1

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Tecnología de la construcción 1 es una introducción al mundo de la construcción, que pretende transmitir al alumnado los conocimientos necesarios para que pueda realizar sus proyectos con éxito. Es importante conocer e identificar las características y los sistemas constructivos de los edificios y sus elementos arquitectónicos para que el proceso de diseño se adapte mejor a las necesidades y exigencias del espacio interior.

Esta visión más técnica de los sistemas constructivos y de los criterios tecnológicos a tener en cuenta permite al alumnado desarrollar una comprensión más precisa de la construcción de los espacios, así como reconocer y saber aplicar la normativa vigente propia de los interiores.

Tiene como objetivo conocer cuáles son las posibilidades y los límites de la construcción para que el alumnado pueda utilizar sus conocimientos en cualquier proyecto o encargo.

DIBUJO PARA EL DISEÑO DE MODA

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

El dibujo aplicado a la moda facilita los conceptos y las herramientas para que el alumnado represente de manera personal la figura humana vestida, tanto como estudio de la indumentaria existente, como medio de expresión de sus propias ideas estéticas y creaciones.

Se profundiza en el dibujo de figura, en conceptos previos como la proporción, diferenciando entre tipología y estilización; se proporcionan herramientas al alumnado para que desarrolle su propio lenguaje mediante ejercicios de simplificación, geometrización, exageración, deformación y se insiste en la captación del gesto y el movimiento que fundamentan la expresividad del dibujo.

El objetivo es tener unos buenos recursos, unas buenas herramientas de representación y comunicación visual del vestuario y de los *looks* para todo tipo de proyectos de diseño de moda, así como de los complementos, estampados, para definir las gamas de color, las formas y las texturas de los tejidos.

En la asignatura, el alumnado adquiere los conocimientos en la representación de la pieza plana, el dibujo de la ropa sobre figurín o sobre modelo, sin olvidar la coherencia del *look* de las colecciones. También se fomenta la investigación de creadores, tanto ilustradores como diseñadores, que puedan servir como referencia en su trabajo.

PATRONAJE Y CONFECCIÓN 1

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Patronaje y confección 1 inicia al alumnado en las técnicas para el desarrollo de los patrones base del cuerpo femenino y en los conocimientos básicos sobre los procesos de construcción, confección y verificación de piezas base.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Saber aplicar correctamente las medidas en el desarrollo de patrones para la realización de las bases de mujer y las técnicas de montaje.
- Desarrollar un patrón a partir de tejidos de calada y tejidos de punto circular para realizar cualquier pieza básica de indumentaria.
- Elaborar el patrón a partir de unas medidas y, según el tejido trabajado, cortar la pieza, hacer la prueba y el ajuste para la realización del prototipo, teniendo en cuenta las proporciones y las técnicas de confección y acabados.

En la asignatura de Patronaje y confección 1 se trabajan los patrones base a partir de la modistería y su industrialización. El alumnado aprenderá a trabajar de manera responsable, pensando en una moda más sostenible y así evitar efectos negativos en el medio ambiente.

PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA 1

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Proyectos de diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura contempla diferentes aspectos conceptuales y técnicos respecto al diseño de indumentaria, la adquisición de recursos para la aplicación de lenguajes propios del ámbito del diseño de moda y las metodologías del diseño para el desarrollo de un proyecto de diseño de moda. Facilita las herramientas para que el alumnado represente de manera personal sus propias ideas estéticas y creaciones de indumentaria.

Los conocimientos adquiridos en la asignatura deben capacitar al alumnado para dar respuesta a planteamientos y retos de proyectos de diseño de indumentaria, a través de la conceptualización y formalización de anteproyectos de diseño derivados del estudio y la aplicación de las metodologías proyectuales.

Las primeras actividades formativas son clave para que el alumnado adquiera y utilice los lenguajes propios de la representación y comunicación visual para el diseño de moda, el dibujo de pieza plana, la representación del cuerpo humano y el figurín, nomenclatura y tipología de piezas, tipología y características de piezas según la época y cultura, y el color en el desarrollo del proyecto del diseño de indumentaria.

TECNOLOGÍA DE CONFECCIÓN INDUSTRIAL

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Tecnología de la confección industrial está orientada a dar al alumnado los conocimientos de los procesos de fabricación con una visión técnica.

Concretamente, se inicia al alumnado en el conocimiento y la manipulación de las herramientas y técnicas específicas del sector de la moda en los procesos de construcción y confección de las piezas.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Saber aplicar correctamente los procesos de fabricación a partir del conocimiento de las herramientas y las técnicas del sector, diferenciando la confección seriada de la modistería.
- Estudiar el conocimiento de las nuevas tecnologías para la confección industrial, de la aplicación informática al patronaje y la elaboración de marcadas y escalados a partir de un patrón.
- Se analizan y estudian aspectos técnicos referidos a las uniones entre las partes y las operaciones de montaje de una pieza, así como las formas que componen la pieza confeccionada y la planificación del corte de las telas para minimizar su consumo.

El alumnado aprenderá a trabajar de manera responsable, pensando en una moda más sostenible y así evitar efectos negativos en el medioambiente.

TECNOLOGÍA TEXTIL 1

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

Las asignaturas de Tecnología textil sustentan la base técnica fundamentada en un amplio conocimiento de los materiales, los procesos textiles, las estructuras textiles lineales, tejidos técnicos y tejidos inteligentes, las operaciones de tratamiento y acabados de tejidos.

En la asignatura de Tecnología textil 1 se estudian los textiles, desde las fibras, pasando por hilos y los tejidos de calada, con los procesos correspondientes, la maquinaria, las propiedades de los materiales y las aplicaciones, con un acercamiento a los tejidos con la realización del dossier de tejidos que será una herramienta de consulta y estudio para esta y otras materias.

Al acabar, el alumnado será capaz de conocer, entender, seleccionar y utilizar materiales y productos textiles, tejidos técnicos y tejidos inteligentes; diseñar y justificar razonadamente la utilización de tecnologías y materias adecuadas para una finalidad concreta.

DIBUJO TÉCNICO E INDUSTRIAL

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Dibujo técnico e industrial ofrece al alumnado los recursos de representación y comunicación visual necesarios para transmitir un proyecto mediante planos, dibujados según normativas vigentes, la documentación gráfica de la que consta un proyecto de diseño, que hace posible la fabricación e industrialización de los objetos y sus partes.

Los contenidos de la asignatura forman parte del estudio en el que la comunicación y el desarrollo creativo convergen en todo el proceso proyectual y se plasman en los apartados que integran la documentación gráfica del proyecto.

La representación normalizada, la simbología gráfica, los acabados y las presentaciones forman parte del lenguaje visual al que nos referimos en el proceso de aprendizaje.

MAQUETAS Y PROTOTIPOS 1

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Maquetas y prototipos 1 es una asignatura práctica, que tiene como objetivo principal que el alumnado de Diseño de producto sepa hacer tanto maquetas de trabajo, como maquetas volumétricas.

Las maquetas de trabajo/exploración son una herramienta esencial en la fase de elaboración de las primeras ideas de un proyecto y nos pueden servir tanto para explorar un concepto como para visualizar estas ideas en tres dimensiones y así desarrollarlas progresivamente. Realizaremos este tipo de maquetas con materiales como la cartulina, el cartón, las maderas blandas y algunos plásticos (PVC espumado, poliestireno, metacrilato), que nos permiten construir maquetas de forma rápida y ágil utilizando herramientas y procedimientos relativamente sencillos.

Las maquetas volumétricas permitirán al alumnado investigar cualidades formales de un diseño: las proporciones, la forma, el equilibrio, la masa, el dinamismo... así como cuestiones ergonómicas.

MATERIALES Y TECNOLOGÍA 1

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Materiales y tecnología 1 pertenece a la materia Tecnología aplicada al diseño de producto y se enmarca dentro del área científico-técnica. Tiene como finalidad que el alumnado conozca el campo de los materiales y sus procesos de producción, para que sea capaz de incorporarlos a las decisiones tomadas durante el proceso inicial de diseño, la construcción, fabricación, presentación y otras fases del proyecto.

La asignatura introduce al alumnado en las características generales y específicas de los materiales, de sus propiedades y aplicaciones. El alumnado observa e identifica las propiedades y los comportamientos de los materiales, elige el recurso tecnológico más adecuado en función del objetivo planteado de los materiales empleados en la industria gráfica y la industria del envase y del embalaje: celulosa (papel y cartón), vidrio y cerámica, plástico y metales.

MODELADO Y RENDERING INFORMÁTICO 1

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura introduce al alumnado en las herramientas digitales para el diseño de producto, trabaja en la representación gráfica mediante herramientas informáticas básicas, el modelado y la renderización por ordenador.

El aprendizaje se plantea de forma gradual: inicialmente se realizan operaciones simples y gradualmente se realizan operaciones para conseguir formas más complejas, como modelaje con ensamblajes. También es importante la elaboración de documentación técnica gráfica de planos a diferentes escalas gráficas, la digitalización mimética de productos y parametrización de elementos y conjuntos.

El alumnado aprenderá a utilizar un *software* principal de modelado (Autodesk Inventor, Fusion, Solid Works o Rhino...) y a utilizar un *software* principal de renderización (Keyshot o 3D Studio...) en las versiones educativas. La asignatura tiene continuidad en el 2.º semestre con la asignatura Modelado y rendering informático 2.

PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 3S

Materia: Proyectos producto y sistemas

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño industrial 1 tiene como objetivo introducir al alumnado en la metodología proyectual, con la resolución de un proyecto de diseño de baja complejidad técnica para que interiorice los mecanismos y las herramientas que le son propias.

El alumnado aprenderá a reconocer y aplicar diferentes estrategias de investigación documental para la obtención de datos significativos. Aprenderá a organizar e interpretar la documentación obtenida para definir los objetivos y los condicionantes del proyecto y saber cómo proponer una idea lo más adecuada posible al contexto del ejercicio.

Se utilizan diferentes métodos de investigación y experimentación propios de la materia de proyectos para proponer y evaluar ideas, conceptos y soluciones. Esta asignatura supondrá la inmersión del alumnado en el mundo de la marca a través del estudio de referentes, para conseguir entender los valores propios de cada empresa, diseño o diseñador.

ECOEficiencia y SOSTENIBILIDAD

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Ciencia aplicada al diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura introduce, mediante el análisis de casos de los artefactos de diseño (de materiales y procesos convencionales), a la identificación de los principales problemas del diseño a partir de la consideración de los parámetros económicos, sociales y ambientales y al conocimiento de los principales conceptos de sostenibilidad y decrecimiento.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Sensibilizar al alumnado de tal manera que lo conduzca a reflexionar a partir de modelos de interacción del ser humano con el medio, de su huella ecológica.
- Valorar críticamente la problemática ambiental de nuestra sociedad.
- Emplear ejemplos de casos significativos que tengan en cuenta la ecoeficiencia y sostenibilidad como valores incorporados a los procesos de diseño.
- Hacer un replanteamiento más ético de la profesión.
- Influir de manera transversal en futuros proyectos y prácticas profesionales.

HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO 3

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Historia de las artes y el diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del arte y el diseño 3 introduce al alumnado en el marco conceptual, ideológico y en los hechos y las evidencias más importantes de la cultura de masas, del Pop Art hasta la actualidad.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Conocer y valorar a los grandes referentes del diseño de los últimos años y de la actualidad.
- Saber establecer hilos conductores que relacionen las creaciones de arte y diseño según su contexto histórico, los hechos sociales y culturales, las innovaciones tecnológicas, etc. que más han incidido en el mundo contemporáneo.
- Gestionar la información de obras y documentos: clasificación, documentación, identificación y selección con criterio.
- Aplicar referencias bibliográficas con estilo APA y citar según los modelos dados.
- Analizar e identificar ideas centrales y secundarias e indicadores del contexto histórico.
- Valorar la función y el significado del arte y el diseño en la sociedad.
- Argumentar y emplear de forma expresiva con el lenguaje escrito las ideas propias y ajenas.
- Desarrollar y profundizar en el razonamiento crítico.

DISEÑO TIPOGRÁFICO

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Tipografía

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La tipografía es una herramienta básica en la comunicación visual y, por lo tanto, imprescindible para el desarrollo de los proyectos de diseño gráfico. El seguimiento de la asignatura Diseño tipográfico debe permitir al alumnado adquirir conocimientos históricos, culturales, estéticos y funcionales de tipografía, recursos y habilidades expresivas, comunicativas y un grado de experimentación y creación de nuevas formas tipográficas.

- Como resultado, estos conocimientos tienen que permitir:
- Contextualizar y escoger con criterio las formas tipográficas para realizar propuestas de trabajo adecuadas a las necesidades comunicativas.
- Comprender y relacionar los contextos sociales, artísticos y culturales que determinan la diversidad tipográfica para aplicarla de manera crítica y razonada.
- Conocer y utilizar las fuentes para realizar soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos y características de cada proyecto.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO GRÁFICO 2

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Herramientas digitales para el diseño gráfico 2 pretende dotar a los estudiantes de las competencias relacionadas con el uso de las herramientas y los medios específicos en la especialidad de diseño gráfico para adquirir más recursos expresivos, de representación y comunicación, para poderlos aplicar posteriormente a sus proyectos basados en el aprendizaje de programas de representación infográfica de tratamiento de imágenes y presentaciones de animación e interactivas.

- La asignatura tiene como objetivos:
- Impartir una base teórica que le ayudará a contextualizar el aprendizaje y que se combinará con actividades prácticas para ejemplarizar la temática tratada en cada sesión. Las actividades que llevará a cabo el alumnado parten de un aprendizaje instrumental de herramientas y recursos, enfocado a un aprendizaje basado en la resolución de problemas con soluciones múltiples y criterios estéticos y visuales.
- Experimentar con los recursos seleccionados, con los que el alumnado deberá realizar distintas actividades de diferente grado de dificultad.

MATERIALES Y SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura pertenece a la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico y se enmarca en el área científico-técnica. Tiene como finalidad que el alumnado conozca el campo del comportamiento de la forma, de la materia y del espacio.

La visión técnica es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones técnicas en sus proyectos de diseño.

Los bloques principales de la asignatura Materiales y sistemas de reproducción e impresión son tres: preimpresión, impresión y postimpresión. Se profundizará en el conocimiento de estas fases y las tareas que se llevan a cabo en cada una de ellas.

La asignatura tiene como objetivos:

- Configurar de forma adecuada los archivos para imprenta.
- Diferenciar las técnicas de impresión industrial y analógica y sus particularidades.
- Interpretar las características de los proyectos gráficos para elegir el sistema de impresión, preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
- Adquirir la terminología específica relacionada con la producción gráfica impresa.
- Conocer los diferentes soportes de impresión y sus características.
- Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial y los aspectos ecológicos implícitos en el desarrollo de cada proyecto.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 2

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 8

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Proyectos de diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño gráfico 2 se configura como una continuidad de Proyectos de diseño gráfico 1, en la que el alumnado ha adquirido una metodología de diseño que deberá seguir desarrollando para progresar en su aprendizaje.

Proyectos de diseño gráfico 2 introducirá al alumnado de la especialidad de gráfico en nuevos ámbitos de estudio como son las publicaciones periódicas, el diseño de información y la campaña publicitaria. Por lo que respecta al diseño de publicaciones periódicas, se definirán las particularidades de cada medio, origen, evolución, tendencias actuales, condicionamientos técnicos, funcionales y comunicativos de este entorno específico.

Mediante la realización práctica, el alumnado prestará especial atención al uso de la tipografía, los elementos compositivos, la maquetación, la imagen fotográfica o ilustración aplicada a las publicaciones, la gestión del proyecto, los materiales de presentación y acabados. Finalmente, habrán dos proyectos: uno en el diseño de información, donde se transmitirá una información de forma gráfica y una campaña publicitaria que se desarrollará en distintos medios (*online* y *offline*).

La asignatura quiere concienciar acerca de que la importancia del diseño no reside simplemente en las herramientas y capacidades técnicas (necesarias) sino, básicamente, en los conceptos implícitos en cualquier trabajo de diseño: despertar el interés por el entorno social donde se desarrollará su trabajo y la curiosidad para conocer los aspectos de la cultura, la política y la economía del mundo que les rodea.

ACONDICIONAMIENTO DE ESPACIOS E INTRODUCCIÓN A LAS INSTALACIONES

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Acondicionamiento de espacios e introducción a las instalaciones se encuentra en la materia Tecnología aplicada al diseño de interiores.

En esta asignatura se imparten los conocimientos y se proporcionan las herramientas para que el alumnado tenga la capacidad de transformar los espacios interiores de manera que mejoren sus prestaciones por lo que respecta, sobre todo, al confort y la seguridad.

El objetivo principal de la asignatura es trabajar las estrategias necesarias para obtener unos espacios con buenos requisitos lumínicos, acústicos, de accesibilidad, de seguridad ante un incendio y de calidad del aire (temperatura, humedad y ventilación). Para ello, será preciso considerar las distintas normativas de obligada aplicación y las innovaciones tecnológicas del sector. Forma parte del objetivo la comprensión, por parte del alumnado, de que lo que proyectamos debe poder realizarse según los requisitos.

DETALLES CONSTRUCTIVOS DE INTERIORISMO

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura imparte los contenidos y desarrolla los procedimientos para que el alumnado pueda desarrollar una buena definición ejecutiva de un proyecto de diseño de interiores.

La asignatura tiene como objetivos:

- Aprender a plasmar unas instrucciones técnicas cuanto más precisas mejor en forma de detalles constructivos dibujados con medios técnicos (ordenador).
- Fomentar la capacidad de explicación constructiva sin necesidad de soportes informáticos, solo con un lápiz y una superficie donde poder dibujar.

La asignatura tiene una estructura de complejidad creciente, empezando por actividades sencillas y de poca duración, para acabar con unas actividades finales más complejas que aglutinen lo que se ha aprendido y practicado en las actividades anteriores.

Se utilizarán indistintamente técnicas de representación a mano alzada o a CAD (2D o 3D) en función de cada actividad y del criterio del profesor que imparte la materia.

MODELADO Y RENDERING DIGITAL 2

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Modelado y rendering digital 2 tiene como objetivo dotar al alumnado de una esmerada capacidad de representación gráfica en el campo del diseño de interiores, profundizando en las herramientas de representación, expresión y comunicación necesarias para transmitir con exactitud sus ideas de diseño.

La intención de esta asignatura no es tan solo explicar las funciones principales de los programas tratados, sino exponer una mecánica de trabajo orientada a la obtención de modelos e imágenes con orden y claridad. Por lo tanto, la metodología siempre priorizará la organización del archivo. Se persigue racionalizar el proceso de trabajo y facilitar las tareas de iluminación, mapeado y renderización.

La combinación de los programas presentados y las diferentes posibilidades que ofrecen generan la gran diversidad de presentaciones de los proyectos que podemos ver actualmente en el mundo profesional y se espera que el alumnado sea capaz de seguir ampliando conocimientos de forma autodidacta a partir de este momento. Los programas utilizados para la renderización serán Vray, Arlantis, Revit o Lumium. Para la actividad de postproducción se utilizarán programas de tratamiento de imágenes como Photoshop y para la de final de plafón se usarán programas de diseño editorial como Indesign.

PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES 2

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 4S

Materia: Proyectos de diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En la asignatura de Proyectos de diseño de interiores 2 se desarrolla la capacidad creativa y emprendedora del alumnado, a partir de la aplicación de los conocimientos adquiridos hasta ahora, a pequeños encargos de proyecto de diseño que se resuelven hasta un nivel de anteproyecto.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Iniciar al alumnado en la planificación y la gestión del proyecto de interiorismo y sus fases.
- Potenciar el conocimiento de referentes formales y estilísticos de proyectos de la especialidad.
- Documentar y realizar el proyecto de diseño de interior aplicando las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño en fase de anteproyecto.
- Iniciar al alumnado en el trabajo en equipo y en la exposición de ideas.

Las tipologías de proyecto seguidas serán:

- Proyectos de espacio de trabajo. Renovación de imagen/configuración de un espacio de trabajo a través de elementos de mobiliario y compartimentación ligera (espacio máximo de 140 m² de superficie útil).
- Proyectos de espacios comerciales. Renovación de imagen/configuración en un local simple (espacio máximo de 140 m² de superficie útil).

TECNOLOGÍA DE LA CONSTRUCCIÓN 2

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Tecnología de la construcción 2 dotará al alumnado de los conocimientos necesarios de la tecnología del diseño de espacios para que adquiera la base necesaria para que en su futuro profesional realice sus proyectos con éxito.

La asignatura tiene como objetivos principales:

Proporcionar sistemas y soluciones constructivas con un criterio tecnológico, para que el alumnado desarrolle una comprensión de la tecnología general, una idea del lenguaje de la tecnología y pueda responder con soluciones técnicas constructivas a sus propuestas de diseño.

Capacitar al alumnado para que pueda conocer, adaptarse e incorporar los cambios tecnológicos y de innovación del sector de diseño de interiores.

Capacitar al alumnado para la toma de decisiones respecto a la adecuación de las soluciones técnicas, los métodos de construcción, las especificaciones del detalle y de los acabados según la expresión estética y los valores de su proyecto de diseño.

Esta asignatura se trabajará en paralelo con la asignatura de Proyectos de diseño de interiores 2, para que el alumnado vaya solucionando técnicamente su proyecto de diseño.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO DE MODA 1

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En la asignatura Herramientas digitales para el diseño de moda 1, el alumnado aprenderá a transmitir sus ideas mediante varias técnicas de representación y comunicación gráfica digital.

La asignatura es básicamente práctica e introduce al alumnado en la representación y comunicación del diseño de indumentaria, que es esencial para la interrelación entre los diferentes profesionales que intervienen.

La asignatura tiene como objetivo principal:

- Dotar al alumnado de un abanico lo suficientemente amplio de herramientas para poder abordar tanto el dibujo de figurines y la ilustración de moda, como la representación más técnica, a través de piezas planas y fichas técnicas. Con esta finalidad, se explorarán las posibilidades que ofrece el *software* de dibujo vectorial y de mapas de bits aplicados a este ámbito.

MOULAGE

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Moulage proporciona al alumnado los contenidos para el conocimiento de las técnicas para pasar del plano al volumen.

La asignatura introduce al alumnado en el moulage, una técnica de corte y confección que se utiliza en el proceso creativo de diseño de moda: diseño y patrón se realizan directamente sobre un maniquí o sobre el cuerpo.

La asignatura tiene como objetivos:

- Conocer y profundizar en la técnica del moulage desarrollando el patrón, su ajuste, el corte de la prenda, el montaje y la confección con los acabados.
- Conocer los procedimientos a partir de la búsqueda de formas y volúmenes sobre el cuerpo.
- Conocer las técnicas de modelado y las técnicas del drapeado.
- Aprender de una buena observación en la manipulación de los tejidos con los que trabajará.

PATRONAJE Y CONFECCIÓN 2

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Patronaje y confección 2 muestra al alumnado las técnicas para las transformaciones de los patrones base de mujer y los procesos de construcción de las transformaciones de las bases. Concretamente, el alumnado conocerá las transformaciones de los patrones de modistería, como la manga sastre, con la realización de un prototipo y su verificación y, por otra parte, se iniciará al patronaje *zero waste* que considera cero residuos durante el proceso de fabricación.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Saber aplicar correctamente las medidas en el desarrollo de patrones a partir del sistema de transformación de patrones y las técnicas de montaje.
- Desarrollar un patrón y transformarlo para realizar cualquier prenda de indumentaria.
- Elaborar patrones a partir de unas medidas, seleccionar los tejidos más adecuados, cortar las prendas, hacer la prueba y el ajuste para la realización de prototipos, teniendo en cuenta las proporciones y las técnicas de confección y acabados.
- Aprender a diseñar de manera responsable sin residuos, favoreciendo así el proceso creativo.

PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA 2

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Proyectos de diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de indumentaria 2 introduce al alumnado en el anteproyecto de diseño. Mediante el uso de diferentes metodologías, el alumnado trabajará gradualmente en el conocimiento de las modalidades y el género en el diseño de moda, el análisis de mercado sectorial y las tendencias actuales.

- El objetivo de la asignatura es que el alumnado sea capaz de:
- Reconocer y obtener datos significativos para concebir una propuesta de diseño a partir del análisis de marcas de moda.
- Desarrollar proyectos de diseño de moda por fases, partiendo de conceptos desde una mirada propia, teniendo en cuenta el contexto actual y la filosofía de la marca.
- Mostrar la propuesta creativa ante otras personas y/o profesionales.
- Comparar, medir y relacionar ideas propias y de otros compañeros.

TECNOLOGÍA TEXTIL 2

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En la asignatura Tecnología textil 2 el alumnado aprenderá la base técnica fundamentada en un amplio conocimiento de los tejidos de punto y todo lo que comporta la tecnología, los procesos, la maquinaria y las especificaciones técnicas que acompañan el diseño de una prenda de punto.

Además, el alumnado se introducirá en el conocimiento técnico de la parte de ennoblecimiento textil, los aprestos y acabados, las operaciones de estampación, pastas, maquinaria y procesos.

La asignatura tiene como objetivos generales:

- Conocer y profundizar en el conocimiento técnico de los materiales, los procesos y las estructuras textiles, telas, operaciones de tratamiento y acabados textiles.
- Saber justificar razonadamente la utilización de tecnologías relacionadas con productos y procesos textiles.

BIÓNICA

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Biónica es afín a la materia Ciencia aplicada al diseño, orientada a estudiar y adquirir los conocimientos científicos y las herramientas básicas necesarias para que el diseñador llegue a tener la capacidad de analizar, modelizar, calcular y resolver los problemas técnicos en la práctica profesional.

La asignatura introduce gradualmente los contenidos de los antecedentes de la Biónica, su definición y los ámbitos de referencia. También el alumnado obtendrá una base de los conceptos de las formas y estructuras de la naturaleza, los fractales, los colores en la naturaleza, microcosmos y macrocosmos, con ejemplos y referentes naturales.

La asignatura tiene entre sus principales objetivos:

- Concienciar al alumnado de la relación existente entre el acto de diseñar y su repercusión en el medio ambiente.
- Mostrar al alumnado que el medio ambiente, la naturaleza, es capaz de proporcionarnos referentes y soluciones eficientes y sostenibles, con millones de años de experiencia, que podemos incorporar como referentes en el proceso de diseño.
- Aplicar el método biónico en el estudio de estos referentes naturales.

ERGONOMÍA 1

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Ergonomía 1 fomenta una actitud responsable en el alumnado como futuros profesionales de diseño respecto a los usuarios finales de los productos.

La asignatura trabaja con metodologías que promueven que, durante el proceso de diseño, se ponga énfasis en las personas para que los objetos se ajusten a sus necesidades y parámetros físicos.

Los contenidos generales se centran en la relación del ser humano con los objetos, tanto en el ámbito perceptivo como cognitivo y físico. Así, se estudia cómo el ser humano interactúa con herramientas, elementos de iluminación y dispositivos informativos o de control.

La asignatura tiene como objetivos:

- Analizar y distinguir elementos, dispositivos y entornos en función de las necesidades ergonómicas del usuario.
- Aplicar criterios ergonómicos en el diseño.
- Observar y estudiar datos antropométricos de la población.
- Definir posibles patologías provocadas por el diseño o su uso.

MAQUETAS Y PROTOTIPOS 2

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Maquetas y prototipos 2 profundiza en el conocimiento de las maquetas de presentación para que el alumnado pueda presentar un proyecto en 3 dimensiones a un futuro cliente y representar de forma precisa los diferentes componentes de un diseño, con atención al detalle constructivo, a los materiales y acabados. La asignatura está basada en metodología de la práctica.

El conocimiento adquirido permitirá mostrar las cualidades formales (proporciones, forma, equilibrio, masa, dinamismo...), aspectos funcionales y de uso, así como cuestiones ergonómicas.

La asignatura tiene como objetivos:

- Realizar maquetas de presentación y prototipos funcionales a escala real.
- Ampliar el abanico de conocimiento de materiales (placa mecanizable, silicona, resina de poliuretano).
- Introducir el uso de máquinas de taller, así como herramientas más especializadas para conseguir unos acabados más profesionales.
- Realizar prototipos funcionales de madera para evaluar las cualidades formales, testar aspectos funcionales, de uso y cuestiones ergonómicas, así como detectar problemas de montaje y fabricación.

MATERIALES Y TECNOLOGÍA 2

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura se inicia con una introducción a las características generales y específicas de los materiales, de sus propiedades y aplicaciones. Concretamente, se centra en los contenidos de los materiales empleados en la industria del diseño de producto y mobiliario.

La asignatura tiene los siguientes objetivos:

- Observar y analizar los materiales empleados en la industria de producto y mobiliario, maderas, cerámica y plásticos.
- Introducir al alumnado en las tecnologías de fabricación digital (prototipado rápido) que cada vez están más extendidas en la sociedad y producen objetos con un lenguaje propio.
- Mostrar a través de aplicaciones, procesos de producción, costes y consideraciones técnicas su utilización.

MODELADO Y RENDERING INFORMÁTICO 2

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Herramientas para el diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Modelado y rendering informático 2 profundiza en la representación gráfica en un nivel más avanzado, mediante herramientas informáticas, el modelado y la renderización por ordenador.

El alumnado aprenderá un *software* principal utilizado de modelado (Autodesk Inventor, Fusion, Solid Works o Rhino...) y un *software* principal utilizado de renderización (Keyshot o 3D Studio...) en las versiones educativas.

La asignatura tiene como objetivos:

- Conocer y dominar las herramientas digitales para el diseño de producto. Modelado y rendering informático.
- Resolver problemas de expresión y comunicación con los programas infográficos de la especialidad.
- Representar gráficamente piezas complejas a través de curvas y superficies.

PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 4S

Materia: Proyectos de envases i embalajes

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño industrial 2 se centra en el diseño de envases y embalajes. El alumnado profundizará en aspectos de metodología proyectual teniendo en cuenta la identidad, la simbología y el lenguaje, así como su comunicación.

Se trabaja la realización de un proyecto largo y unos ejercicios cortos, teniendo en cuenta los requisitos del proyecto, considerando el producto a envasar, los hábitos del consumidor y las expectativas del mercado.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Conocer y profundizar en el diseño de packaging de productos.
- Conocer y profundizar en los factores clave de innovación y competitividad clave en la diferenciación.
- Observar y analizar tanto los factores sociales y económicos (protección, preservación, promoción, presentación, elección de materiales y sistemas de producción, sostenibilidad...), como las variables referentes a la comunicación y el marketing (identificación y diferenciación en un mercado segmentado, estudios de tendencias y consumos referentes al usuario...).
- Experimentar, proponer y evaluar ideas, conceptos y soluciones de envases y embalajes.
- Comunicar y defender un proyecto de diseño.
- Capacitar para trabajar y gestionar el trabajo en equipo.

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Historia del diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del diseño gráfico profundiza en diferentes autores clave de la especialidad, los sitúa en el contexto transversal de la historia y reflexiona sobre la influencia del diseño en la evolución social, económica y productiva de la sociedad contemporánea.

Tiene como objetivos principales:

- Conocer y utilizar metodologías de búsqueda e investigación.
- Consultar fuentes de referencia en diferentes idiomas.
- Argumentar razonadamente ideas propias y ajenas.
- Sintetizar de forma clara y concisa las ideas propias.
- Reflexionar acerca de la influencia positiva del diseño.
- Mostrar un nivel óptimo de expresión escrita.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 3

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 8

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 5S

Materia: Proyectos de diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En la asignatura Proyectos de diseño gráfico 3 se desarrollarán proyectos enmarcados en el ámbito del diseño editorial, el diseño de identidad visual y el diseño de sistemas de señalética. Sin embargo, es preciso considerar que los límites entre las diferentes especialidades con frecuencia son difusos y, por esta razón, con mucha frecuencia se trabajarán propuestas de diseño en las que se interrelacionen diferentes ámbitos del diseño gráfico.

Por lo que respecta al diseño editorial y el diseño de identidad visual, dado que ya se ha realizado una introducción en estos ámbitos en el curso anterior, se desarrollarán proyectos más complejos a nivel conceptual, funcional y técnico-productivo. En el ámbito del diseño editorial, como novedad respecto al curso anterior, habrá también una aproximación al diseño de productos editoriales en soporte digital.

En el diseño de señalética, la aportación del diseño gráfico hace comprensible un espacio al usuario, al tiempo que le confiere identidad. Un buen estudio del espacio, de los flujos de uso y de las tipologías de información a transmitir al usuario son la base de estos proyectos. El sistema tiene que contemplar el diseño de los elementos básicos (tipografías, pictogramas, códigos de color, materiales...), y sus combinaciones y distribuciones en el espacio para una implantación eficiente. Tiene que prever las soluciones técnicas que hagan posible su instalación.

Se trabajará siempre a partir de proyectos concretos que pueden variar por lo que respecta a número y complejidad. Está previsto desarrollar un mínimo de cuatro proyectos, que se desarrollarán siguiendo la pauta establecida en la materia Proyectos. También se contempla la posibilidad de trabajar proyectos complejos que engloben más de una de las especialidades del diseño que se trabajen en la asignatura.

TÉCNICAS GRÁFICAS TRADICIONALES

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Técnicas gráficas tradicionales introduce al alumnado los contenidos, los recursos y las técnicas para la resolución de un grafismo, grabado o señal en una superficie, hasta su estampación y reproducción.

El alumnado utilizará diferentes técnicas gráficas tradicionales de grabado de obra gráfica, aplicadas a la encuadernación y propuestas gráficas bidimensionales y tridimensionales.

La asignatura tiene entre otros objetivos:

- Adquirir conocimientos aplicados de las diferentes técnicas gráficas a partir del análisis y estudio de casos reales.
- Saber integrar los conocimientos en los procesos de creación, impresión y reproducción gráfica e interpretarlas también como medios expresivos y comunicativos en la resolución práctica de propuestas de diseño a partir de prácticas tuteladas.
- Obtener una visión más amplia, flexible y adecuada a las necesidades del diseño utilizando la unión del conocimiento técnico y resolutivo con la práctica y la aplicación de recursos formales, de expresión y de la comunicación gráfica para la resolución de problemas.

TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL Y ANIMACIÓN 1

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Tecnología audiovisual y animación 1 es una introducción a la animación y a las técnicas de animación y postproducción audiovisuales en un campo conocido como gráficos animados (*motiongraphics*). En un mismo proyecto audiovisual se reúnen recursos de video y sonido, imágenes, mapa de bits y gráficos vectoriales.

El objetivo principal de la asignatura es generar y procesar imágenes que se muevan y desarrollen en el tiempo. También pretende que el alumnado tenga un primer contacto con el lenguaje de la animación y explore la expresividad de este conjunto de técnicas que beben del cine y la televisión.

En un marco social donde la imagen en movimiento está muy divulgada a través de las redes, el *motiongraphics* es una herramienta fundamental de comunicación para diseñadores gráficos.

TECNOLOGÍA DE LAS REDES INFORMÁTICAS

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Tecnología de las redes informáticas introduce al alumnado en los principios, las estrategias, las técnicas y los procedimientos empleados en la concepción, el diseño, la producción y publicación de diferentes tipos de páginas web, incluidos sus diferentes tipos de contenidos (textos, gráficos y multimedia).

Presenta un enfoque práctico, combinando cápsulas de contenidos teóricos, técnicas y procedimientos, con la práctica y realización de actividades que sean significativas para el alumnado.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Analizar y estudiar casos reales y adaptarse a los cambios tecnológicos del sector.
- Trabajar con las principales herramientas de este ámbito (editores de código, *software* de edición de contenidos y otros recursos de la red para generar y editar contenidos).
- Realizar actividades que cubran todo el proceso, desde la concepción hasta la publicación del producto final.

HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Historia del diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del diseño de interiores profundiza en diferentes autores clave de la especialidad, los sitúa en el contexto transversal de la historia y reflexiona sobre la influencia del diseño en la evolución social, económica y productiva de la sociedad contemporánea.

La asignatura tiene como objetivos principales:

- Conocer y utilizar metodologías de búsqueda e investigación.
- Consultar fuentes de referencia en diferentes idiomas.
- Argumentar razonadamente ideas propias y ajenas.
- Sintetizar de forma clara y concisa las ideas propias.
- Reflexionar acerca de la influencia positiva del diseño.
- Mostrar un nivel óptimo de expresión escrita.

INSTALACIONES

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Instalaciones profundizará en los conocimientos necesarios desde el punto de vista tecnológico y formal de las instalaciones que configuran el espacio interior.

El conocimiento de los aspectos técnicos de las instalaciones es uno de los campos que el alumnado tiene que controlar para realizar con éxito sus futuros proyectos en el mundo real. Sin este conocimiento, sería imposible conseguir integrar con éxito las redes de instalaciones en un proyecto de espacio interior y, por este motivo, es preciso adquirir los conocimientos pertinentes en este campo.

El objetivo principal es que el alumnado conozca y tenga criterio para seleccionar el sistema más adecuado para cada caso y asuma las previsiones necesarias de reserva de espacios, condiciones de trazado y servidumbres de paso, en coordinación con las funcionalidades y apariencia para realizar con éxito su proyecto de diseño de interiores.

PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES 3

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 10

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 5S

Materia: Proyectos de diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Proyectos de diseño de interiores 3 integra los conocimientos y las competencias adquiridos en el 1.º y 2.º curso con el desarrollo de un proyecto de diseño de interiores que se resuelve hasta un nivel de proyecto básico y de introducción al proyecto de ejecución en el espacio público desde cualquiera de los siguientes ámbitos: espacio comercial, de pública concurrencia, administrativo y equipamientos culturales.

El proyecto básico implica la definición precisa y exhaustiva de las características generales de la obra mediante la adopción y justificación de soluciones genéricas. Como introducción al proyecto de ejecución se desarrollarán soluciones concretas y detalladas sobre la definición técnico-constructiva, los detalles constructivos, los criterios de acondicionamiento higrotérmico, acústico y lumínico del espacio y los acabados y materiales.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Introducir al alumnado en el estudio de las interrelaciones que se producen entre la definición formal, funcional y conceptual de un proyecto y su materialización técnica y constructiva.
- Aportar soluciones viables desde una óptica profesional a nuestras propuestas de diseño de interiores.
- Trabajar a partir de un encargo real o simulado aplicado en espacios existentes visitables con el objetivo de que el alumnado pueda captar sus características in situ y practicar las mediciones y los reconocimientos necesarios.
- Desarrollar un proyecto con un grado de complejidad medio, tanto por lo que respecta a su programa como a la superficie de actuación (*superficie útil máxima de 200 m²*). Incluirá el estudio de la comunicación vertical y la relación entre diferentes niveles o plantas.

REHABILITACIÓN

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Rehabilitación proporcionará las herramientas y los conocimientos para capacitar al alumnado para dar respuesta a encargos de rehabilitación interior de espacios, entendiendo como rehabilitación aquella acción constructiva o edificatoria que se realiza para mejorar alguna de sus características: de habitabilidad, seguridad estructural y constructiva, protección, contar con la presencia de patologías, de las instalaciones, accesibilidad, eficiencia energética, condiciones de iluminación, etc.

Los principales objetivos son:

- Adaptarse a las nuevas tecnologías y los nuevos materiales para innovar en las propuestas de diseño.
- Profundizar en el conocimiento, identificar, clasificar y justificar el uso de los materiales y acabados con criterios técnicos en una propuesta de diseño de interiores.
- Interpretar y saber aplicar la normativa vigente propia de los espacios de interiores con conocimiento de las competencias profesionales del diseñador de interiores.

RESISTENCIA DE MATERIALES Y ESTRUCTURAS

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Resistencia de materiales y estructuras se centra principalmente en el conocimiento básico de la resistencia de los materiales y las estructuras en la edificación en general y en el diseño de interiores en particular.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer la aplicación práctica de los conceptos de estabilidad, resistencia y deformación en el diseño de interiores.
- Saber que los elementos que se diseña están sometidos a unas leyes de la física y que, por lo tanto, forman parte del diseño. Al mismo tiempo, es preciso que el alumnado considere que sus intervenciones de diseño de interiores serán en espacios (edificios, montajes efímeros...) que están sometidos a estas leyes de la física y no pueden hacer acciones que las contradigan.
- Entender y aplicar el comportamiento de los materiales y las estructuras de forma básica en sus diseños de interiores con conocimiento de las competencias profesionales del diseñador de interiores.

ESTILISMO, MODA Y COMUNICACIÓN

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Estilismo

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

En la asignatura de Estilismo, moda y comunicación se trabajan los contenidos de carácter teórico-práctico con el objetivo de facilitar los conceptos y las herramientas necesarias para que el alumnado sea capaz de crear un estilo estético personal, siendo capaces de detectar y anticipar respuestas y soluciones a las futuras tendencias estéticas y a las nuevas necesidades del mercado de la moda.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Proporcionar conocimientos para conectar las exigencias y necesidades a través de diferentes medios: editoriales de prensa especializada, desfiles, catálogos, escaparates, puntos de venta, publicidad y cine.
- Desarrollar el pensamiento analítico y crítico.
- Dominar las técnicas de investigación y la generación de proyectos e ideas con el fin de ser capaz de analizar la imagen de moda.

HISTORIA DEL DISEÑO DE MODA

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 5S

Materia: Historia del diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del diseño de moda profundiza en diferentes autores clave de la especialidad, los sitúa en el contexto transversal de la historia y reflexiona sobre la influencia del diseño en la evolución social, económica y productiva de la sociedad contemporánea.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer y utilizar metodologías de búsqueda e investigación.
- Consultar fuentes de referencia en diferentes idiomas.
- Argumentar razonadamente ideas propias y ajenas.
- Sintetizar de forma clara y concisa las ideas propias.
- Reflexionar acerca de la influencia positiva del diseño.
- Mostrar un nivel óptimo de expresión escrita.

PATRONAJE Y CONFECCIÓN 3

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 5S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Patronaje y confección 3 muestra al alumnado los procesos para el desarrollo de los patrones base del cuerpo masculino en el ámbito de la sastrería: las prendas básicas de camisería y vestido.

Actualmente, los procedimientos de la sastrería a medida, tanto artesanal como industrial se han adaptado a las necesidades cambiantes del consumidor. El desafío del *tailoring* es preservar la calidad técnica y el valor de lo artesanal.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer estas formas de trabajo artesanal, tanto desde el punto de vista técnico como desde el punto de vista conceptual.
- Trabajar con criterios técnicos en los procesos de sastrería en el desarrollo de patrones, corte, prueba y afinamiento de la prenda (como entretelas, bolsillos interiores, sisa, manga, lados, largo, cuello, peso del tejido, etc.).
- Trabajar de manera responsable, pensar en una moda más sostenible y así evitar efectos negativos en el medio ambiente.

PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA 3

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 10

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Proyectos de diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Proyectos de indumentaria 3 integra los conocimientos y las competencias adquiridos en el 1.º y 2.º curso con el desarrollo de varios proyectos, uno de los cuales es un proyecto de un encargo real.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Clasificar, organizar y gestionar la búsqueda de información.
- Experimentar, proponer y evaluar ideas, conceptos y soluciones.
- Profundizar en los distintos ámbitos y metodologías del diseño de moda, dependiendo del tipo de empresa, taller o diseñador, partiendo de conceptos propios y/o tendencias generales.
- Analizar las vías de comunicación, promoción, marketing y venta del producto.
- Valorar los roles y el contexto actual del diseño de moda.

TECNOLOGÍA TEXTIL 3

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Tecnología textil 3 profundiza en la base técnica fundamentada en un amplio conocimiento de los materiales, los procesos textiles, las estructuras textiles lineales y telas no tejidas (tejidos técnicos y tejidos inteligentes), las operaciones de tratamiento y acabado de tejidos.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Estudiar las operaciones de tintura, los procesos y la maquinaria.
- Estudiar los tejidos técnicos e inteligentes y realizar colaboraciones externas (EURECAT...).
- Analizar el entorno sectorial de la industria textil.
- Conocer, entender, seleccionar y utilizar materiales y productos textiles, tejidos técnicos y tejidos inteligentes.
- Diseñar y justificar razonadamente la utilización de tecnologías relacionadas con productos y procesos textiles.

HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Historia del diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Historia del diseño de producto profundiza en diferentes autores clave de la especialidad, los sitúa en el contexto transversal de la historia y reflexiona sobre la influencia del diseño en la evolución social, económica y productiva de la sociedad contemporánea.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer y utilizar metodologías de búsqueda e investigación.
- Consultar fuentes de referencia en diferentes idiomas.
- Argumentar críticamente ideas propias y ajenas.
- Sintetizar de forma clara y concisa las ideas propias.
- Reflexionar acerca de la influencia positiva del diseño.
- Mostrar un nivel óptimo de expresión escrita.

MATERIALES Y TECNOLOGÍA 3

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 10

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Materiales y tecnología 3 profundiza en el campo de los materiales y sus procesos de producción para que el alumnado sea capaz de incorporarlos a las decisiones tomadas durante el proceso inicial de diseño, la construcción, fabricación, presentación y otras fases del proyecto, centrándonos en los materiales empleados en la industria del diseño de producto y de mobiliario.

La asignatura se inicia con el conocimiento de las características generales y específicas de los materiales, de sus propiedades y aplicaciones.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Analizar y observar los materiales empleados en la industria de producto y mobiliario: metales, aglomerantes y conglomerantes, materiales naturales (pétreos y fibras), vidrio y materiales compuestos.
- Conocer aplicaciones, procesos, costes y consideraciones técnicas para su uso.
- Profundizar en los procesos de fabricación digital (introducidos en la asignatura Materiales y tecnología 2).

PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 10

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Proyectos de productos y sistemas

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño industrial 3 integra los conocimientos y las competencias adquiridas con el desarrollo de proyectos de diseño de producto, que se centran en el diseño de una colección o familia y el diseño de un sistema o programa.

La asignatura tiene como objetivos:

- Aprender a crear el ADN de una colección y crear un sistema para que funcione en un programa.
- Analizar y estudiar casos de colecciones de familias y sistemas de productos.
- Trabajar la capacidad de conectar y hacer reconocibles un conjunto de elementos y evidenciar la manifestación de rasgos diferenciales identitarios de la colección.
- Adquirir la capacidad de generar soluciones con un grupo de elementos similares a diferentes situaciones.
- La asignatura profundiza en el concepto de diseño de familia que se consigue a través de una serie de leyes variables que se repiten en cada objeto. Puede ser a partir de un concepto común, una misma idea, contexto, utilizando el mismo material; puede ser un proceso de producción parecido o un detalle visible en una forma o invisible en un gesto. La creación de una colección comporta una serie de objetos que forman parte de una misma familia.
- La asignatura también profundiza en un programa, que se trata de un sistema pensado para que un conjunto de variables, elementos o materiales se puedan organizar, programar y sistematizar. Durante el semestre, se realizarán tres proyectos: un proyecto de larga duración, uno de corta duración y un ejercicio rápido.

RESISTENCIA DE MATERIALES Y ESTRUCTURAS

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 5S

Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Resistencia de materiales y estructuras introduce al alumnado en conceptos básicos de la física como: magnitudes, dimensiones y sus unidades, fuerzas y momentos de fuerzas. Desarrolla los conocimientos técnicos en las estructuras a través de los vectores y operaciones de cálculo sencillo de estructuras necesarios para que el alumnado los aplique al diseñar. También se repasan los conocimientos simples matemáticos básicos como: geometría, trigonometría y operaciones de cálculo.

La asignatura tiene como objetivos:

- Adquirir una base de conocimiento de las fuerzas que actúan sobre los materiales que forman los productos.
- Conocer el comportamiento de estos materiales respecto a los esfuerzos.
- Prever la deformación de los objetos durante su uso.
- Realizar cálculos de resistencia y de estructuras simples.
- Finalmente, el alumnado tiene que estar capacitado para conocer el campo de los materiales y sus procesos de producción para poder incorporarlos en las decisiones tomadas durante el proceso inicial de diseño, la construcción, fabricación, presentación y otras fases del proyecto.

ENTORNO PROFESIONAL Y ECONÓMICO DEL DISEÑO

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 6S

Materia: Gestión del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Entorno profesional y económico del diseño introduce al alumnado en los conocimientos del mundo laboral y económico de su futuro profesional.

La asignatura aporta las bases del marco legal de las actividades profesionales relacionadas con el diseño, las fuentes de ocupabilidad, las herramientas para afrontar la inserción y los conocimientos del marco empresarial y sus recursos.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Trabajar para la consecución de las competencias relacionadas con los conocimientos personales, sociales, estratégicos, tácticos y operativos del mundo del emprendimiento, el sistema económico y el marco normativo y legal.
- Analizar estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo y ejecución de proyectos de diseño.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de gestión empresarial a demandas de mercado.
- Es una asignatura teórico-práctica en la que los conocimientos teóricos se aplicarán y experimentarán para desarrollar la comprensión de los conceptos fundamentales de la asignatura.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 4

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 6S

Materia: Proyectos de diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño gráfico 4 tiene como ejes principales dos ámbitos del diseño gráfico muy importantes en el actual entorno profesional gráfico: el diseño interactivo y el diseño de envases y embalajes. El primero está relacionado con los dispositivos digitales y el otro con el volumen y su contenido. En ambos casos el diseño gráfico se aplica para mejorar la relación del usuario con el producto, aportando comunicación. La usabilidad será clave para resolver con éxito los proyectos planteados.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Introducir al alumnado en el diseño interactivo trabajando la capacidad de organización de contenidos en dispositivos digitales de formatos diversos (diseño adaptable), en discurso no lineal y basado en códigos estándar (HTML, CSS, JavaScript...) y la adaptación a los soportes digitales.
- Estudiar las tipologías de elementos a embalar, sus necesidades de protección, información, ergonomía, comunicación, situación en el espacio de venta, la experiencia de uso y sostenibilidad.
- Conocer y desarrollar proyectos de diseño de envases y embalajes para prever soluciones técnicas adecuadas.
- Integrar, aplicar y consolidar los conocimientos y las habilidades previamente adquiridos, y poner en práctica las metodologías de proyectación haciendo aportaciones innovadoras en situaciones verosímiles y de cierta complejidad.
- Comunicar sus soluciones de forma comprensible y convincente.

TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL Y ANIMACIÓN 2

Especialidad: Gráfico

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 6S

Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura profundiza en las técnicas audiovisuales y de animación con trabajos complejos que proporcionarán al alumnado más habilidades en las soluciones gráficas.

La metodología se centra en la experimentación de técnicas y recursos, como la animación dentro de un espacio tridimensional, el uso de cámaras y diferentes efectos.

La asignatura tiene entre sus principales objetivos:

- Profundizar, adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial y digital.
- Dominar y elegir los recursos tecnológicos de la comunicación visual más adecuados.
- Elaborar propuestas para solucionar problemas gráficos.
- Idear, preparar y planificar un trabajo de gráficos animados utilizando la terminología adecuada.

PROGRAMACIÓN DE OBRAS. PRESUPUESTOS

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 6S

Materia: Gestión del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Programación de obras y presupuestos aportará los contenidos para la elaboración correcta del proyecto profesional del diseñador de interiores, entendiendo este como un conjunto único desde el inicio del encargo hasta el final de su ejecución constructiva y, específicamente, los aspectos de definición técnica y control económico, de gestión y planificación.

Los contenidos de la asignatura inciden en el ámbito y rol profesional de la gestión del diseño de interiores, como son la gestión de los recursos, la planificación, la organización y el control de proyecto, las técnicas de programación de obras, medición y presupuestos, entre otros. Cómo actúan los profesionales del diseño de interiores y cómo se desarrolla, dirige, se organiza y controla una obra y su coste.

La asignatura tiene entre sus principales objetivos:

- Conocer el marco económico y legal actual: conceptos de unidades, precios, porcentajes, impuestos y relaciones administrativas de un proyecto de diseño de interiores.
- Dominar las competencias, los marcos normativos y legales para el desarrollo de la actividad profesional del diseñador de interiores.
- Dar respuestas adecuadas de planificación de obra, mediciones y presupuesto de un proyecto de diseño de interiores.

PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES 4

Especialidad: Interiores

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 6S

Materia: Proyectos de diseño de interiores

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Proyectos de diseño de interiores 4 se centra en un proyecto ejecutivo desarrollado de forma integral en el que el alumnado tendrá una hoja de encargo lo más real posible.

El alumnado, respondiendo a los objetivos planteados, profundizará en todos los aspectos que conforman el diseño de interiores, detallando materiales y acabados y todos los elementos relativos al espacio y ambiente, en una superficie que no supere los 300 m².

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Reflexionar sobre un espacio complejo que puede estar vinculado a espacios híbridos, concretamente en los ámbitos de uso colectivo público o privado como son el hotelero, oficinas, servicios, espacio comercial y actividades de restauración.
- Analizar la ubicación, las necesidades del cliente y la normativa que les afecta.
- Concebir, planificar y desarrollar un proyecto integral a nivel de proyecto ejecutivo según los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Asesorar, gestionar y proyectar en el sector integral del diseño de interiores con un buen conocimiento del mobiliario de espacios de uso colectivo (muebles, iluminación, textiles, equipamientos, etc.).

PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA 4

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 6S

Materia: Proyectos de diseño de moda

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de Indumentaria 4 se centra en el diseño de producción y vestuario en las artes escénicas.

Esta asignatura se estructura en diferentes proyectos de diseño de indumentaria en el ámbito escénico, introduciendo al alumnado en los ámbitos del lenguaje performativo, teatral y de cine.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer y profundizar en los diferentes lenguajes de las artes escénicas a través de la investigación y estudio de casos.
- Desarrollar proyectos como la prenda artística conjuntamente con otras asignaturas.
- Comprender los agentes que intervienen en la realización de un film y, muy especialmente, la parte que ocupa el diseñador de moda.
- Idear y desarrollar una propuesta de diseño de creación artística del vestuario teatral o cinematográfico.
- Idear y desarrollar una propuesta de diseño para performance en la que intervengan diferentes elementos como indumentaria, sonidos, olores, material escenográfico, etc., en un espacio y tiempo determinados.

PROTOTIPOS

Especialidad: Moda

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 6S

Materia: Patronaje y confección

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Prototipos se centra en la fase proyectual del proceso creativo de los proyectos de diseño en la que el alumnado observa, analiza, modifica, valida, etc., su propuesta.

El alumnado desarrollará una pieza prototipo relacionada con la propuesta de diseño de la asignatura de Proyectos de indumentaria 4.

La asignatura tiene como objetivos:

- Conocer e identificar propiedades y comportamientos de los materiales: la percepción y el comportamiento de la forma, la materia, el espacio, el movimiento y el color.
- Experimentar con materiales reales y posibles técnicas.
- Verificar prototipos.
- Justificar el criterio técnico de la utilización de los materiales y valorar críticamente el resultado.

ANÁLISIS DEL CICLO DE VIDA

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 3

Curso: 2021/2022

Semestre: 6S

Materia: Materiales y tecnología aplicada al diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Análisis del ciclo de vida introduce al alumnado en el ecodiseño y amplía su visión del desarrollo de producto más allá de la fase de conceptualización, producción y uso de forma que entienda que un producto o servicio forma parte de un sistema más amplio donde se tienen que valorar todas las etapas por las que pasa el producto, desde que nace hasta que muere.

La asignatura tiene como objetivo principal:

- Conocer y profundizar en el campo de los materiales y sus procesos de producción para que sea capaz de incorporarlos a las decisiones tomadas durante el proceso inicial de diseño, la construcción, fabricación, presentación y otras fases del proyecto.
- La asignatura se desarrolla en tres bloques temáticos:
- Introducción a los conceptos de huella ecológica, análisis del ciclo de vida y producto como sistema.
- Marco normativo, metodología y herramientas de análisis del ciclo de vida.
- Evaluación de estrategias de mejora ambiental, *ecobriefing*, y aplicación de mejoras ambientales en el diseño de productos y servicios, ecodiseño.

PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 4

Especialidad: Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022 **Semestre:** 6S

Materia: Proyectos de diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos de diseño industrial 4 se centra en el diseño de interfaces, es decir, en el diseño de la interacción entre la persona y la máquina (o entre el usuario y el producto) para permitir una acción eficaz, precisa, segura, rápida y que el usuario se sienta feliz y satisfecho.

Los conceptos de diseño centrado en el usuario (*user centered design*) de usabilidad (*usability*) y de innovación en la experiencia del usuario (*user experience innovation*) serán los ejes sobre los que pivotará esta asignatura. Así pues, se tendrán que tener muy presentes todos los aspectos ergonómicos y los relacionados con los factores humanos (*human factors*).

El proyecto presenta, además, una complejidad técnica superior, que forzará al alumnado a entender y comprender productos con una parte tecnológica o con componentes electrónicos a través del análisis, el estudio y el trabajo de la parte interior (estructura) y exterior (piel) del elemento. Ello se consigue a través de comprender la parte interior y la exterior como un todo e incorporar metodologías que incidan en las necesidades reales del usuario.

PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

Especialidad: Gráfico / Interiores / Moda / Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 6S

Materia: Proyectos de diseño gráfico / Proyectos de diseño de interiores / Proyectos de diseño de moda / Proyectos de diseño de producto.

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Proyectos interdisciplinarios se centra en una tipología de proyecto de diseño que tiene como principal característica el trabajo en equipo interrelacionado con la aportación de las diferentes disciplinas para la consecución de un único proyecto, si es posible real, en el contexto social y cultural actual de proximidad.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Trabajar en grupos interdisciplinarios internos o externos al centro.
- Compartir conocimientos específicos de otras disciplinas.
- Aprender a formar parte de un proceso participativo, en el que los diferentes miembros tienen que dar una respuesta conjunta al reto real de un encargo, asumiendo los roles y las funciones que surjan en la dinámica de los grupos.
- Planificar, gestionar y establecer las estrategias para resolver los problemas que puedan aparecer en un trabajo en equipo para consensuar las decisiones para obtener el resultado adecuado.
- Trabajar y mejorar las habilidades comunicativas.
- Valorar las aportaciones de los demás.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Especialidad: Comuna

Tipo: Formación Básica

Créditos ECTS: 4

Curso: 2021/2022

Semestre: 7S

Materia: Cultura del diseño

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura Metodología de investigación profundizará en el contexto de investigación de su especialidad para localizar las preguntas que lo conducirán a recabar datos, al correspondiente análisis, la hipótesis, la propuesta de valor y el *briefing* que le ayuden a poder desarrollar su Trabajo de Final de Grado.

La asignatura tiene como objetivos:

- Conocer, analizar y valorar los intereses personales y/o estímulos profesionales, definiendo los ámbitos de interés.
- Definir problemas o necesidades en un contexto determinado.
- Elegir metodología de investigación según los objetivos planteados con un alto grado de autonomía.
- Analizar y valorar los resultados de la investigación.
- Focalizar en la detección de un problema o una necesidad significativa de diseño o una oportunidad.
- Presentar y comunicar públicamente el *briefing* con la propuesta de valor ante los profesores y compañeros de la asignatura y, si es posible, de los tutores del Trabajo Final de Grado de la especialidad.

GESTIÓN DEL DISEÑO

Especialidad: Gráfico / Interiores / Moda / Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 7S

Materia: Gestión del diseño gráfico / Gestión del diseño de interiores / Gestión del diseño de moda / Gestión del diseño de producto

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Gestión del diseño aporta una serie de conocimientos estratégicos, tácticos y operativos en relación al entorno profesional y social donde opera el diseñador, así como los relacionados con el marco conceptual de la empresa y el sistema económico en el que se desarrolla la actividad profesional del diseño.

La asignatura tiene como objetivos:

- Definir las principales funciones y flujos de trabajo y aportar una visión del actual contexto de actuación del diseñador y de los roles que este puede desarrollar.
- Mostrar los planteamientos de diseño etnográfico (*Design thinking*, diseño centrado en el usuario...) para comprender el proyecto e identificar las oportunidades.
- Contribuir también al conocimiento de las principales herramientas y técnicas de gestión del proyecto que permiten establecer un orden lógico de los distintos niveles de intervención en la dirección y ejecución del proyecto de diseño (Scrum, Trello, Canvas, Asana...).

PRÁCTICAS PROFESIONALES

Especialidad: Gráfico / Interiores / Moda / Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Curso: 2021/2022

Semestre: 8S

Materia: Prácticum de diseño gráfico / Prácticum de diseño de interiores / Prácticum de diseño de moda / Prácticum de diseño de producto.

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Prácticas profesionales integra al alumnado en el mundo profesional real para transferir los conocimientos adquiridos como inicio del ejercicio profesional.

Las prácticas profesionales están situadas juntamente con el Trabajo Final de Grado en la fase final de los estudios superiores y se hacen mediante un acuerdo con centros de trabajo colaboradores donde el alumnado realiza actividades relacionadas con su especialidad.

Con la realización de las prácticas profesionales, el alumnado alcanzará los objetivos siguientes:

Completar, ampliar y consolidar los conocimientos y habilidades adquiridas durante sus estudios.

Gestionar y planificar el trabajo de forma eficaz, responsable y motivadora.

Tomar decisiones de forma autónoma, siguiendo las directrices de la empresa o estudio de diseño.

Integrarse en equipos de trabajo reales.

Reflexionar críticamente sobre la propia práctica y la experiencia adquirida y relacionarla con temas de interés, como es la incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

TRABAJO FINAL DE ESTUDIOS

Especialidad: Gráfico / Interiores / Moda / Producto

Tipo: Formación Obligatoria

Créditos ECTS: 22

Curso: 2021/2022

Semestre: 8S

Materia: Trabajo final de estudios de diseño gráfico / Trabajo final de estudios de diseño de interiores / Trabajo final de estudios de diseño de moda / Trabajo final de estudios de diseño de producto.

Idioma impartición: cat / cast

Prerrequisitos:

Presentación de la asignatura

La asignatura de Trabajo Final de Estudios tiene como objetivo principal que el alumnado ejecute un proyecto de diseño original con un alto grado de autonomía. Así, pues, es el punto que culmina la formación y que recaba todo lo que el alumnado ha aprendido y ha ido incorporando con la realización de las materias del plan de estudios. Durante el último semestre de sus estudios, el alumnado tiene que demostrar con la defensa y presentación del proyecto ante una comisión evaluadora, que ha alcanzado las competencias, habilidades y destrezas que lo capacitan para el ejercicio profesional de su especialidad o para seguir con la investigación y los estudios de tercer nivel.

Así pues, uno de los objetivos principales es poder comunicar de una manera organizada, clara y precisa, los resultados, las aportaciones y las conclusiones a los que el estudiante ha llegado con la realización de su Trabajo Final de Grado.

El Trabajo Final de Grado sigue la normativa específica, la guía de TFG y la rúbrica de evaluación publicada en el web de ESDAP Catalunya.