

GRADO EN DISEÑO

COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS

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

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

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

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

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

MÓDULO ÁMBITOS DE CREACIÓN	
MATERIA	AUDIOVISUAL
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Dominar la edición y producción fotográfica.	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.	
Dominar el diseño básico y sus principios.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones.	
Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	
MATERIA	ESPACIAL
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.	
Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos.	
Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.	

MATERIA	GRÁFICO
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Obtener apreciación estética.	
Dominar el diseño básico y sus principios.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Adquirir la capacidad de perseverancia.	

MATERIA	INDUSTRIAL
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Conocer los fundamentos de geometría descriptiva.	
Adquirir conocimientos básicos de los procesos de desarrollo del producto.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).	
Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	

MATERIA	MODA
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.	
Adquirir conocimientos básicos de fabricación.	
Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos.	
Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones.	
Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.	

MÓDULO CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

MATERIA	EMPRESA
COMPETENCIAS GENERALES	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Adquirir conocimientos básicos de ciencias humanas, factores humanísticos y ergonomía.	
Adquirir principios empresariales y ética profesional.	
Conciencia y conocimiento de los problemas medio ambientales.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Adquirir la capacidad de perseverancia.	
Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.	
Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.	
Ser capaz de comunicar oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación.	
Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.	

MATERIA	GESTIÓN CULTURAL
COMPETENCIAS GENERALES	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Adquirir conocimientos básicos de los aspectos legales del diseño (patentes y marcas, copyright, propiedad intelectual).	
Analizar condicionantes y definir criterios.	
Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.	
Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos.	
Adquirir conocimientos básicos de estudios culturales.	
Adquirir conocimientos básicos de ciencias humanas, factores humanísticos y ergonomía.	
Adquirir principios empresariales y ética profesional.	
Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	
Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.	

MÓDULO DISCIPLINAS HISTÓRICO-CRÍTICAS	
MATERIA	HISTORIA
COMPETENCIAS GENERALES	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.	
Obtener apreciación estética.	
Conocer la historia del diseño, del arte y de la arquitectura y su evolución técnica.	
Adquirir conocimientos básicos de estudios culturales.	
Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte.	
Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.	
Ser capaz de comunicar oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación.	
MATERIA	ANTROPOLOGÍA
COMPETENCIAS GENERALES	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).	
Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.	
Adquirir conocimientos básicos de estudios culturales.	
Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.	

MÓDULO HERRAMIENTAS DEL DISEÑO	
MATERIA	HERRAMIENTAS BÁSICAS
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Obtener apreciación estética.	
Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	

MATERIA	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
Adquirir soltura en el dibujo a mano alzada.	
Dominar la edición y producción fotográfica.	
Adquirir conocimientos y dominar la tipografía.	
Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.	
Obtener apreciación estética.	
Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Adquirir técnicas de ilustración.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Adquirir la capacidad de perseverancia.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	

MÓDULO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL DISEÑO

MATERIA EDICIÓN

COMPETENCIAS GENERALES

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Plantear y resolver problemas de diseño.

Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Adquirir técnicas y programas de ilustración.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

MATERIA	PRODUCCIÓN
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.	
Dominar el diseño básico y sus principios.	
Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.	
Adquirir la capacidad de síntesis e integración del conocimiento: familiarizarse con las estrategias para la integración de sistemas.	
Conocer las posibilidades de los ordenadores y familiarizarse en el manejo de programas.	
Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción.	
Adquirir la capacidad para proveerse de datos y detalles adecuados sobre producción.	
Adquirir técnicas y programas de ilustración.	
Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	
Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.	

MÓDULO METODOLOGÍA PARA PROYECTOS DE DISEÑO

MATERIA FUNDAMENTOS TEÓRICO-PRÁCTICOS

COMPETENCIAS GENERALES

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Plantear y resolver problemas de diseño.

Conocer los fundamentos de geometría descriptiva.

Dominar el dibujo técnico.

Adquirir conocimientos básicos y diseñar métodos de investigación relevantes.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.

Adquirir métodos de evaluación de usabilidad.

Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

MATERIA	CREATIVIDAD
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).	
Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Dominar el diseño básico y sus principios.	
Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.	
Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.	
Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.	
Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.	
Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.	

MATERIA	MATERIALIZACIÓN DEL PROYECTO
COMPETENCIAS GENERALES	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	
Plantear y resolver problemas de diseño.	
Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.	
Adquirir conocimientos básicos de los procesos de desarrollo del producto.	
Adquirir conocimientos básicos de economía y marketing.	
Adquirir conocimientos básicos de los aspectos legales del diseño (patentes y marcas, copyright, propiedad intelectual).	
Adquirir conocimientos básicos sobre técnicas para la organización del trabajo y gestión de costes.	
Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.	
Analizar condicionantes y definir criterios.	
Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).	
Adquirir la capacidad de comunicación.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	

MÓDULO TRABAJO FIN DE GRADO Y PRÁCTICAS EXTERNAS

MATERIA TRABAJO FIN DE GRADO

COMPETENCIAS GENERALES

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Plantear y resolver problemas de diseño.

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Adquirir conocimientos básicos sobre técnicas para la organización del trabajo y gestión de costes.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Ser capaz de comunicar oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación.

MATERIA	PRÁCTICAS EXTERNAS
COMPETENCIAS GENERALES	
Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.	
Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.	
Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.	
Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.	
Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.	
Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.	
Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.	
Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
Adquirir principios empresariales y ética profesional.	
Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.	
Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.	
Adquirir la capacidad de perseverancia.	
Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.	
Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.	
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.	
Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.	
Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.	
Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.	
Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.	

