

# MEMORIA PARA LA SOLICITUD DE VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES GRADO EN DISEÑO

Universida<sub>de</sub>Vigo

# 1 Descripción del título

## 1.1 Datos básicos

### 1.1.1 Descripción General

Nivel Académico	Grado
Denominación del título ( <u>Castellano</u> )	Grado en Diseño
Título conjunto	Nacional
Rama de conocimiento	Artes y Humanidades
Código ISCED	214 Diseño
Código ISCED secundario	Código - Denominación
Habilita para profesión regulada (Orden CIN/352/2009)	NO
Profesión Regulada	

### 1.1.2 Especialidades

#### **Mención o Especialidad #01**

Denominación	Diseño Gráfico y Digital
Créditos	48

#### **Mención o Especialidad #02**

Denominación	Diseño de Moda
Créditos	48

## 1.2 Distribución de créditos

Créditos formación básica	60
Créditos Obligatorios	102
Créditos Optativos	48
Prácticas externas	18
Créditos trabajo fin de grado	12
Créditos ECTS	240

## 1.3 Universidades y Centros

Solicitante	Universidad de Vigo – Facultad de Diseño
Participantes	

### 1.3.1 Centros en los que se imparte

Modalidad de Enseñanza	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> No presencial <input type="checkbox"/> A distancia
------------------------	--

#### Plazas de nuevo ingreso ofertadas

Plazas en el primer año de implantación	45
Plazas en el segundo año de implantación	45
Plazas en el tercer año de implantación	45
Plazas en el cuarto año de implantación	45

#### ECTS de matrícula necesarios según curso y tipo de matrícula:

	Tiempo completo		Tiempo parcial	
	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima
1er año	60	60	18	47
Resto años	48	78	18	47

#### Normas de permanencia (comprobar si está correcto):

[https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170630/AnuncioU500-210617-0001\\_es.html](https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170630/AnuncioU500-210617-0001_es.html)

#### Lenguas en las que se imparte

Lengua 01	Gallego
Lengua 02	Castellano

## 2 Justificación

### 2.1 Justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo

#### 2.1.1. Experiencias anteriores de la Universidad en la impartición de Títulos de características similares.

Hasta la fecha no ha existido en las universidades del S.U.G. -tanto en un nivel de licenciatura como de grado- una titulación universitaria de Diseño de las características aquí propuestas. Dentro de la Universidad de Vigo, la antigua Licenciatura en Bellas Artes en su primer plan de estudios vigente desde el curso 1990-1991 hasta el curso 2000-2001, incluía la especialidad de Diseño y Audiovisuales dentro del segundo ciclo. Dicha especialidad se impartía en los dos últimos cursos de la antigua licenciatura, incluida dentro de los contenidos de las materias denominadas Método, Proyecto y Análisis. De esta manera la disciplina del diseño correspondía en cuarto curso de la especialidad a la asignatura de Método y en quinto curso a las asignaturas de Proyecto y Análisis. Así mismo, la disciplina de audiovisuales correspondía en cuarto curso a las asignaturas de Proyecto y Análisis y en quinto curso a la de Método. La existencia de estas asignaturas permitió al alumnado de Bellas Artes su especialización en las materias diseño y audiovisuales, con una importante conexión entre ambas disciplinas, y completada con otras asignaturas optativas como Video, Fotografía, Grabado o Arte y Ordenador. Es importante señalar que dentro de los contenidos de las materias de Audiovisuales y Arte y Ordenador se impartían también contenidos de Diseño Web, subdisciplina del diseño que comenzaba a introducirse en los contenidos temáticos. Esta especialización dejó de existir con la implantación del segundo plan de estudios de la Licenciatura en Bellas Artes. Durante la vigencia del plan de estudios (1990/1991 – 2000/2001), el alumnado obtuvo la titulación «Licenciado en Bellas Artes: Especialidad Diseño y Audiovisuales» y supuso la primera generación de diseñadores/as formada en Galicia en el ámbito del Diseño que accede al mercado laboral. Así mismo ha permitido el acceso a estudios de postgrado a nivel de máster y doctorado en diseño.

Según los datos recopilados desde la secretaría de alumnado de la Facultad de Bellas Artes (véase el gráfico correspondiente en el apartado 2.1.2), la «Especialidad de Diseño y Audiovisuales» ha sido la especialidad más demandada en sus 10 cursos de vigencia con un 46,50%, frente a la de Pintura (33,25%) y Escultura (20,25%).

En el curso 2000/2001 comienza la implantación progresiva del segundo plan de estudios impartido en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo. Atendiendo a una visión más transversal y multidisciplinar de los estudios de Bellas Artes, **desaparecen las especialidades de pintura, escultura y diseño/audiovisuales** en favor de una mayor autonomía y flexibilidad para el alumnado en su formación, repartiendo su tiempo en diferentes campos disciplinares a la vez. Se sustituye el esquema secuencial “método/proyecto/análisis” por otro que pretende distinguir entre procesos y proyectos. En este nuevo plan de estudios la disciplina del Diseño disminuye su presencia y pierde su condición de especialización, limitándose a las asignaturas del tercer curso de carácter obligatorio «Métodos y Procesos de Diseño» (6 créditos), y en quinto curso como asignaturas cuatrimestrales optativas «Proyectos de diseño I y II (4,5 créditos cada una)». Tal y como su denominación indica, la asignatura Métodos y Procesos de Diseño se orienta hacia un conocimiento general de los procesos y metodologías seguidos en el ámbito del Diseño y que puedan suponer una toma de contacto y soporte a la hora de proyectar dentro de cualquier disciplina artística. Las asignaturas optativas de Proyectos de diseño I y II poseen un carácter más específico, centrándose en proyectos prácticos.

En el curso 2008/2009 comienza la implantación de los nuevos planes de estudios denominados Grados en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior. Ya desde la década del 2000, la Universidad de Vigo participa en el proceso de elaboración de los Libros Blancos de los grados en las Facultades de Bellas Artes, que incluían los Grados en Bellas Artes, Grados en Restauración y Conservación de Bienes Culturales

y Grados en Diseño. El documento, elaborado a petición de la ANECA y presentado en 2004 por un grupo de trabajo de diferentes universidades entre las que se incluye la Universidad de Vigo, supuso una guía y un marco de referencia para la elaboración de los grados en diseño que posteriormente fueron implantados en la universidad pública española. En la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo se decide la implantación únicamente del Grado en Bellas Artes limitándose a la transformación de la Licenciatura en Bellas Artes. El nuevo plan de estudios ofrece una visión más específica centrada de la creación artística. La disciplina del Diseño en la titulación de Grado en Bellas Artes se limita a 4º curso con la asignatura optativa Proyectos de Diseño, la cual aborda proyectos prácticos generalistas de diseño gráfico. Se ofrece también la posibilidad a los estudiantes de encauzar su Trabajo fin de Grado dentro de la disciplina del diseño, siendo una de las líneas de tutorización ofertadas. El TFG (Trabajo Fin de Grado) es una asignatura de 18 créditos integrada en el segundo cuatrimestre de 4º curso en la cual los estudiantes eligen libremente un tutor y una o varias líneas de trabajo para el desarrollo de un proyecto libre.

Una de las tradicionales fortalezas de la presencia de las materias de diseño dentro de los estudios de Bellas Artes en la facultad de Pontevedra, ha sido la convivencia y la especial permeabilidad establecida entre Arte-Diseño, o entre Diseño y otras disciplinas más recientes como el campo del Audiovisual, el Net.Art o la Fotografía. Esta convivencia ha posibilitado una formación humanista más global del alumno en los estudios de Bellas Artes, ha configurado un valioso background que ha permitido la formación de profesionales e investigadores del diseño con una visión de conjunto y una integración de saberes. Sin embargo, el carácter generalista y la imposibilidad material y temporal de una especialización de los contenidos de cualquiera de las sub-disciplinas del diseño ha impedido la formación de diseñadores especialistas en imagen corporativa, diseño editorial, diseño de moda, diseño audiovisual y multimedia etc... La ausencia hasta la fecha de unos estudios superiores universitarios específicos de diseño gráfico en el Sistema Universitario Gallego (SUG), ha polarizado la formación superior en diseño en las dos últimas décadas entre la facultad de Bellas Artes de Pontevedra, las escuelas de arte y superior de diseño y la especialización en escuelas privadas o universidades públicas en el exterior –principalmente Madrid, Barcelona y Valencia- en busca de masters o postgrados más especializados, algo que sin duda ha marcado el devenir de las últimas generaciones del diseño gallego.

### **Enseñanza del ámbito del Diseño de Moda en la Universidad de Vigo**

Una de las disciplinas del Diseño especialmente relevantes en los últimos años en la oferta formativa de la Universidad de Vigo ha sido la del Diseño de Moda. En los último años la universidad ha dado respuesta a esta demanda de estudios en diseño de moda, primero a través del título propio Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia (ESDEMGA) , y en la actualidad con la creación del Master en Diseño y Dirección Creativa en Moda . El Título Propio, impartido desde el curso 2004/2005 al 2018/2019, incluía una oferta formativa de 180 créditos y fue desarrollado bajo criterios de docencia universitaria, aunque tuviese un carácter no oficial. Esta experiencia ha servido para desarrollar un amplio conocimiento de las necesidades actuales y a medio plazo del sector del diseño de moda. Es por todo lo expuesto que resulta idónea la formación del Grado en Diseño con una base docente muy fortalecida en fundamentos del diseño y ofreciendo orientaciones específicas de mención en Diseño Gráfico y Digital y Diseño de Moda, que permitan ofertar una base común de gran solidez y un desarrollo bien tramado para formar creadores capaces de enfrentar los retos del Diseño desde una perspectiva contemporánea.

Desde el curso 2017/2018 la Universidad de Vigo ofrece el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda. Desarrolla un programa orientado a profesionales creativos y versátiles, con capacidad para entender los cambios sociales, culturales y económicos dentro del mundo de la moda. La importancia del diseño en el contexto de la cultura y la sociedad actual resulta indiscutible. El Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda cuenta con un programa actual conectado con la realidad del mundo profesional estableciendo convenios de prácticas con las principales firmas gallegas: Inditex, Purificación García, CH, Bimba y Lola, Adolfo Domínguez etc... Ofrece una formación basada en el estudio de las herramientas conceptuales, metodológicas y técnicas para la creación de proyectos de moda, contando con la colaboración de expertos del sector.

El Diseño en todas sus facetas se ha revelado como motor de la Innovación y el progreso social. En concreto, la importancia del diseño de moda en el contexto de la cultura y la sociedad contemporáneas resulta indiscutible. La moda es una de las industrias creativas más importantes de nuestro país, hasta el punto de destacarse entre las que contribuyen en mayor medida a nuestro PIB. El diseño textil y de moda femenina, masculina e infantil cuenta con fuerte implantación en Galicia y en todo el país, los diseños de calzado y complementos, en los que España es un referente mundial, las firmas de diseñadores y diseñadoras de primer nivel que acaparan la atención de público y medios internacionales, dan cumplida cuenta del nivel de desarrollo de esta industria.

Galicia es la principal comunidad española que exporta productos textiles, representando cerca del 49% de las exportaciones españolas en la actualidad seguida de lejos por Cataluña con cerca de un 23%. La práctica totalidad de los trabajadores gallegos se distribuye entre el Sector Textil y el Sector de Confección (Moda), representando una proporción más reducida los correspondientes a los sectores de Cuero y Calzado (3,5%). Las empresas del sector moda basada en la oferta de producto de diseño y el valor de la marca representa un nutrido grupo. Empresas de renombre con un reconocido prestigio en el panorama nacional e internacional, a la cabeza de las cuales se sitúa el poderoso grupo Inditex, cuyo epicentro creativo para sus principales marcas (Zara, Trafaluc, Zara hombre, Zara Kids, Zara Home, Pull&Bear) está situado en Galicia. Pero contamos además con empresas de gran volumen como PG y CH marcas del importante grupo Sociedad Textil Lonia o innovadoras y exitosas debutantes como Bimba y Lola o D-Due, que junto a empresas históricas como Adolfo Domínguez, Roberto Verino, Alba Conde, Pili Carrera, Nanos, etc. hacen que Galicia haya adquirido un creciente peso en el conjunto del sector en el ámbito nacional. No hemos de olvidar tampoco la importancia clave y estratégica de futuro que supuso la creación en Septiembre de 2010 del Cluster del Textil, integrado originariamente por 230 empresas del sector pertenecientes a las dos asociaciones existentes, Atexga (Asociación textil de Galicia) y Cointega (Confederación de Industrias Textiles de Galicia). Uno de los puntos cardinales destacados en la creación de este es la posibilidad de combinar políticas públicas y decisiones privadas, capaces de concentrar inversión, innovación tecnológica, así como la búsqueda de nuevos mercados, y especialmente en lo que a formación se refiere el desarrollo de aptitudes en la mano de obra. La creación de este cluster emana del entendimiento del sector textil como sector estratégico para el desarrollo económico en Galicia.

En base a esta tradición y experiencia formativa dentro de la Universidad de Vigo, el Grado en Diseño propuesto pretende abarcar una oferta formativa que incluya dos orientaciones de mención: Por un lado la orientación/mención en «Diseño Gráfico y Digital» que da respuesta a las necesidades de formación en el ámbito del diseño gráfico, audiovisual e interactivo más innovador en un sector en constante cambio. Por otro la orientación «Diseño de Moda» que da respuesta a las necesidades de formación que antes analizábamos en uno de los sectores estratégicos y punteros de la industria y la cultura gallegas.

## **Estudios Superiores de Diseño en Galicia**

Dentro de la comunidad autónoma de Galicia, la formación especializada en Diseño Gráfico y Moda se limita a las Escuelas de Arte y Superior de Diseño (EASD) que ofrecen la titulación de Estudios Superiores en Diseño, especificando la especialidad correspondiente, quedando incluida en el nivel 2 del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES) equivalente a grado. Estas escuelas ofrecen las especializaciones en Diseño Gráfico, Diseño de Moda, Diseño de Producto y Diseño de Interiores.

Estos estudios no pertenecen al SUG y a nivel legislativo, los estudios superiores se rigen por el Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo (BOE Núm. 137) y en el Decreto 172/2015 del 29 de octubre, por el que se establece el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia (DOG Núm. 223) y por la Orden del 21 de noviembre de 2016. Estos Estudios Superiores de Diseño están implantados en todo el territorio nacional en las diferentes comunidades autónomas y regidos por el citado Real Decreto 633/2010 y por las propias legislaciones de cada comunidad. La implantación de estos estudios superiores en España han coincidido con la implantación de las titulaciones de Grados

Universitarios en Diseño en las Universidades públicas españolas, conviviendo en las comunidades autónomas del País Vasco, Madrid, Cataluña, Canarias y Comunidad Valenciana que poseen grados universitarios en diseño similares al aquí propuesto. Esta convivencia ha permitido ofrecer una formación en diseño complementaria en función de los intereses del alumnado en todo el territorio nacional.

Tanto el sistema de acceso del alumnado como la formación y especialización del profesorado son diferentes a los grados universitarios impartidos en las universidades. El alumnado de estas escuelas, a diferencia de los Grados Universitarios del SUG, puede acceder sin superar las pruebas EBAU o Selectividad a través de pruebas específicas de acceso. Con carácter general, para el acceso a estos estudios se requiere estar en posesión de título de Bachillerato o título declarado equivalente, o tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años, y superar una prueba específica de acceso. Los aspirantes que no estén en posesión del título de bachillerato o equivalente y tengan 19 años cumplidos deberán superar una prueba establecida en el artículo 69.5º de la Ley orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación, y el/la aspirante deberá acreditar sus conocimientos y la madurez en relación con los objetivos propios del bachillerato. Podrán acceder a los estudios sin realizar la prueba específica, los/las aspirantes que estén en posesión de un título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño.

El perfil del profesorado en las escuelas superiores no incluye entre sus tareas la investigación, las figuras de profesorado son diferentes a las universitarias y no existen las estructuras de investigación propias de un centro universitario. Esta situación provoca la imposibilidad por parte del alumnado de realizar una trayectoria de investigación en el entorno de las escuelas, ni cursos de doctorado ni una integración en grupos de investigación al carecer de estas estructuras. Por lo tanto los perfiles de ambas titulaciones, la de los Estudios Superiores, centrada en la práctica profesional, y las de los Grados universitarios, con una formación más completa, son diferentes. La implantación del Grado en Diseño, junto con la creación de la Facultad de Diseño, supondrá dentro del SUG la creación de unos estudios universitarios de grado y futuros niveles superiores de posgrado y doctorado, y una complementariedad en la formación del diseño en Galicia.

### **Ámbito de investigación en Diseño dentro del Campus de Pontevedra (Campus CREA-S2i)**

En el ámbito de la investigación, dentro de la oferta formativa de la EIDO (Escuela Internacional de Doctorado de la UVigo), existen dos programas de doctorado dentro del Campus de Pontevedra que ofertan líneas de investigación en Diseño. Por un lado el «Programa de Doctorado Creatividad e Innovación Social Sostenible» perteneciente al Campus Crea-S2i de Pontevedra, que ofrece la línea de investigación «Diseño e Innovación Social», que a su vez posee dos sub-líneas:

1. «Sistemas de producción», línea de investigación centrada en preparar agentes generadores de innovación en el sector diseño en varios de sus ámbitos de materialización con capacidad para liderar y coordinar equipos.
2. «Diseño y Desarrollo Social», línea de investigación que pretende abordar el diseño en relación al desarrollo social capaz de dar respuestas transformadoras en su contexto de aplicación. Contempla las habilidades del diseñador actual en el ámbito de la innovación social que requieren del entendimiento de la tecnología, del establecimiento de redes y la creación de prototipos. Esta sub-línea incluye, entre otros, ecodiseño, diseño y género ejes norte-sur, lo g-local, trabajos en comunidades, diseño y salud.

Por otra parte, existe el «Programa de Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo», que se imparte en la Facultad de Bellas Artes, que incluye el Módulo «Contexto y cultura visual» con las líneas de investigación en Historia del Diseño y la Tipografía. En la actualidad están en marcha dos tesis doctorales sobre el diseño gráfico adscritas a esa línea de investigación.

En ambas líneas de investigación participan hasta 14 docentes e investigadores de diferentes departamentos del campus que imparten docencia a nivel de grado y máster.

A través de grupos de Investigación con sede en el Campus de Pontevedra, se han realizado diferentes proyectos de I+D+i y contratos de investigación financiados en convocatorias competitivas de

administraciones autonómicas y nacionales dentro del terreno del diseño gráfico, diseño de moda y la creación audiovisual. Así mismo, se han defendido tesis doctorales en el ámbito del diseño gráfico y la tipografía, la creación audiovisual y multimedia, el diseño de moda y el diseño de objetos, adscritas a anteriores programas de doctorado.

### 2.1.1 Datos y estudios acerca de la demanda potencial del Título y su interés para la sociedad. Demanda potencial de la titulación dentro de la Universidad de Vigo

Dado que la Universidad de Vigo nunca ha ofertado una titulación específica de Diseño, tal y como se indicaba anteriormente, **podríamos tomar como referencia de una demanda potencial del título Grado en Diseño los datos de matrícula e indicadores relativos a las titulaciones que se han impartido en el Campus de Pontevedra en nivel de licenciatura y actualmente en nivel de máster que presentan una relación directa con la formación especializada en diseño. El interés en estas titulaciones hace prever una potencial demanda en los estudios de Grado en Diseño.**

Si observamos los datos de la Facultad de Bellas Artes, en sus tres planes diferentes de estudios implantados hasta la actualidad, podremos sacar algunas conclusiones. La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo ha impartido siempre contenidos de la disciplina del Diseño, bien como especialidad en la antigua Licenciatura o bien **en menor medida** como contenidos del Grado en Bellas Artes. Además se ha configurado en las últimas décadas como un polo formativo esencial en Galicia, y sus diferentes titulaciones de grado, máster, títulos propios y doctorado han servido para atraer a estudiantes de los diferentes ámbitos de la creación. Estas titulaciones han sido muy permeables y buena parte del estudiantado ha cursado más de una de estas titulaciones para completar su perfil formativo. Analizaremos por tanto los datos de las titulaciones de Licenciatura y Grado en Bellas Artes como principales referentes.

Cuantitativamente, tanto en la licenciatura como en el grado en Bellas Artes se han cubierto holgadamente las plazas ofertadas desde la implantación del primer plan de estudios en el curso 1990/1991. En la siguiente tabla podemos observar la matrícula de nuevo ingreso en la Licenciatura en Bellas Artes, en sus dos planes de estudio:

<b>MATRÍCULA DE NUEVO INGRESO LICENCIATURA EN BBAA</b>		
Curso académico	Plazas ofertadas	Matrícula de nuevo ingreso
90/91	120	118
91/92	120	118
92/93	120	122
93/94	120	131
94/95	120	128
95/96	120	127
96/97	120	131
97/98	120	129
98/99	120	138
99/00	120	122
00/01	120	131



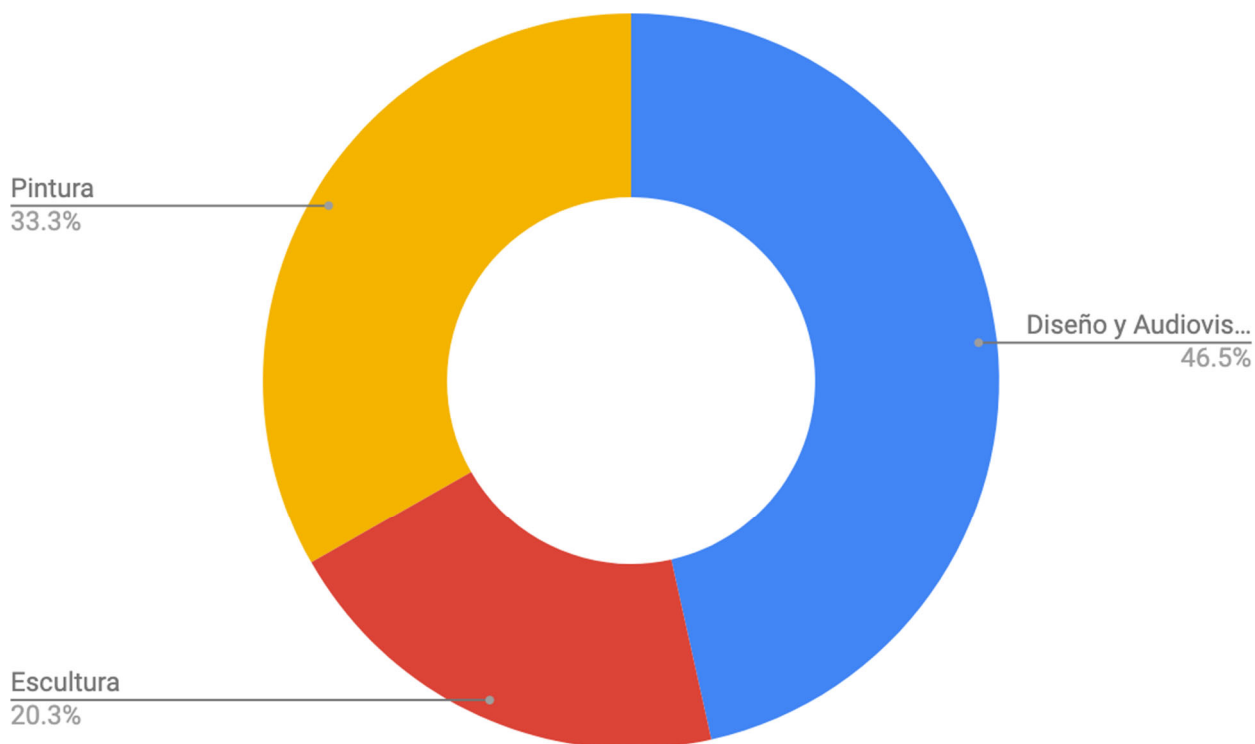
01/02	130	140
02/03	130	143
03/04	130	130
04/05	130	140
05/06	130	132
06/07	130	136
07/08	130	133
08/09*	130	356
09/10*	130	155

\* Cursos de transición de la licenciatura a grado en el que el alumnado pudo solicitar reconocimiento de créditos entre los dos planes. Los datos aparecen «contaminados» por la circunstancia y no pueden ser tomados como referencia.

Datos extraídos del servicio UNIDATA de la Universidad de Vigo

En relación a la formación en Diseño, una referencia fiable es la de la demanda de alumnado en la Especialidad de Diseño y Audiovisuales que durante 10 años se impartió en el primer plan de estudios de Licenciatura en Bellas Artes. En el siguiente gráfico podemos observar como de un total de 815 alumnos licenciados, 379 lo hicieron con la especialidad de Diseño y Audiovisuales, frente a 271 de Pintura y 165 de Escultura. Esto significa que un porcentaje cercano al 50% del total (46,5%) del alumnado ha elegido la especialidad de Diseño y Audiovisuales.

**Porcentaje de alumnado licenciado en Bellas Artes en las tres especialidades en el primer plan de estudios de Licenciado en BBAA desde el año 1995 hasta la implantación del 2º plan de estudios de licenciatura.**



Licenciatura en Bellas Artes. Plan de Estudios BOE 17/03/1987 1990-2000

TOTAL DE ALUMNADO LICENCIADO: 815

ESPECIALIDAD DE DISEÑO Y AUDIOVISUALES: 379 (46,50%)

ESPECIALIDAD DE PINTURA: 271 (33,3%)

ESPECIALIDAD DE ESCULTURA: 165 (20,3%)

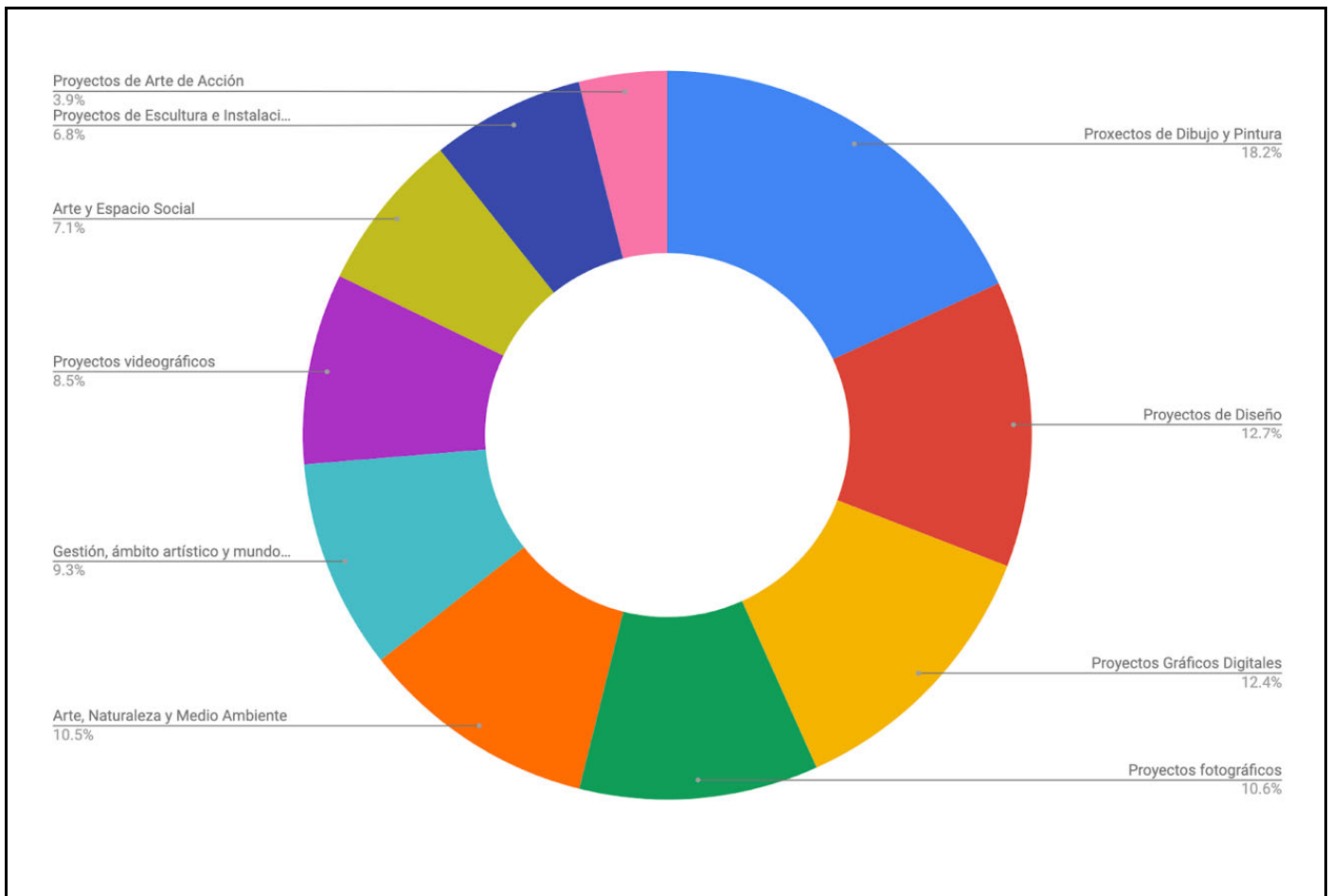
Datos extraídos de la secretaría de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo

Dado que en la titulación de Grado en Bellas Artes no existe una especialidad o itinerario de Diseño no podemos extraer datos tan precisos como en el caso de la licenciatura. Sin embargo podemos tomar como referente el número de matrículas de la única asignatura optativa con contenidos específicos de diseño en 4º curso. Tal y como puede observarse se trata de la segunda optativa con un mayor número total de matrículas, muy por encima de otras asignaturas que en cursos previos sus contenidos son introducidos y profundizados. Estos datos denotan un gran interés del alumnado por los contenidos de diseño.

#### Matrículas totales en las asignaturas optativas del Grado en BBAA desde su implantación hasta la actualidad

Asignatura	Curso	Matrículas totales
Proyectos de Dibujo y Pintura	4º	829

Proyectos de Diseño	4º	581
Proyectos gráficos digitales	4º	567
Proyectos fotográficos	4º	484
Arte, naturaleza y medio ambiente	4º	480
Gestión, ámbito artístico y mundo profesional	4º	424
Proyectos videográficos	4º	389
Arte y espacio social	4º	324
Proyectos de escultura e instalaciones	4º	310
Proyectos de arte de acción	4º	179



Datos extraídos del servicio UNIDATA de la Universidad de Vigo

A nivel de máster, si observamos los datos de dos de las titulaciones impartidas en el Campus de Pontevedra relacionadas con el diseño de moda y la dirección de arte, vemos como han sido una de las salidas formativas que porcentualmente más ha elegido el alumnado de los estudios de Bellas Artes, Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas como un área de interés y camino hacia su especialización. Este hecho demuestra el interés del alumnado en el ámbito del diseño y la creación.

Así, el caso del Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda, impartido en la Facultad de Bellas Artes, ofrece una formación especializada para los profesionales de la moda con un profundo conocimiento de los procesos y herramientas de investigación, análisis y predicción de tendencias. Atiende a los campos de la dirección creativa, el estilismo y el diseño de moda, el diseño gráfico y la ilustración para moda. En las dos ediciones que se han impartido hasta la fecha, un 46,8% del alumnado accede al máster a través del título de Graduado en Bellas Artes, siendo la titulación de la que proviene más alumnado. En menor medida también acceden al master titulados superiores de diseño, graduados/as en publicidad y relaciones públicas, graduados/as en comunicación audiovisual y arquitectura.

Tabla de alumnado por titulación de procedencia				
Titulación	Curso académico	Estudio Acceso	Nº ingresos	%
Máster universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda	Del 2017/2018 al 2018/2019	Graduado en Bellas Artes	14	46,8
		Titulado Superior de Diseño	4	12,5
		Estudios realizados en el extranjero	4	12,5
		Graduado en Publicidad y Relaciones Públicas	3	9,37
		Titulado Superior de Arte Dramático	2	6,25
		Título de arquitectura del sistema universitario español	2	6,25
		Graduado en Diseño	2	6,25
		Graduado en Comunicación Audiovisual	2	6,25
		Ingeniero Técnico Naval. Especialidad en Propulsión y Servicios de Buque	1	3,12
		Licenciado en Bellas Artes	1	3,12
		Graduado en Derecho	1	3,12
		Graduado en Inglés, Estudios Lingüísticos y Literarios	1	3,12
		Credencial de homologación (MECD) al grado académico español de diplomado	1	3,12
		Graduado en Administración y Dirección de Empresas	1	3,12
		Graduado en Periodismo	1	3,12
Graduado en Historia del Arte	1	3,12		
Graduado en Maestro en Educación Primaria	1	3,12		
			<b>32</b>	

\*Datos obtenidos del portal de la transparencia de la Universidad de Vigo.

Un caso similar lo encontramos en el Máster en Dirección de Arte en Publicidad, impartido en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación. Este master proporciona una especialización profesional basada en la dirección de arte y la creatividad dentro del proceso publicitario, con una importante aportación del diseño gráfico y digital dentro de este proceso. Se trata de un plan de estudios eminentemente práctico dirigido a proporcionarle al estudiante la formación necesaria para integrarse en departamentos de arte y ser parte activa del proceso creativo. De las 9 ediciones impartidas hasta la fecha el 27,98% del alumnado proviene del grado en Bellas Artes y un 8,53% de la Licenciatura en Bellas Artes, siendo también las mayores titulaciones de origen. A la titulación de Bellas Artes le siguen las de Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas (13,31%), Graduado en Publicidad y Relaciones Públicas (11,94%) y Graduado en Comunicación Audiovisual (11,60%), todas ellas titulaciones impartidas en el Campus de Pontevedra con altas tasas de ocupación, preferencia y adecuación.

Tabla de alumnado por titulación de procedencia				
Titulación	Curso académico	Estudio Acceso	Nº ingresos	%
Máster universitario en Dirección de Arte en Publicidad	Del 2010/2011 al 2018/2019	Graduado en Bellas Artes	82	27,98
		Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas	39	13,31
		Graduado en Publicidad y Relaciones Públicas	35	11,94
		Graduado en Comunicación Audiovisual	34	11,60
		Licenciado en Bellas Artes	25	8,53
		Licenciado en Comunicación Audiovisual	18	6,14
		Estudios Superiores de diseño, especialidad diseño gráfico	10	3,41
		Equivalencia del título universitario extranjero	8	2,73
		Estudios realizados en el extranjero	7	2,38
		Diplomado en Diseño	7	2,38
		Titulado Superior de Diseño	5	1,70
		Graduado en Periodismo	3	1,02
		Licenciado en Derecho	2	0,68
		Titulado Superior de Artes Plásticas	2	0,68
		Diplomado en Turismo	2	0,68
		Graduado en Sociología	1	0,34
		Licenciado en Historia da Arte	1	0,34
		Graduado en Historia da Arte	1	0,34
		Maestro-Especialidad en Educación Musical	1	0,34
		Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto	1	0,34
Licenciado en Psicología	1	0,34		
Graduado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos	1	0,34		

	Título de arquitectura del sistema universitario español	1	0,34
	Diplomado en Biblioteconomía y Documentación	1	0,34
	Diplomado en Empresas y Actividades Turísticas	1	0,34
	Licenciado en Periodismo	1	0,34
	Diplomado en Educación Social	1	0,34
	Ingeniero Técnico en Diseño Industrial	1	0,34
	Licenciado en Administración y Dirección de Empresas	1	0,34
		<b>293</b>	

\*Datos obtenidos del portal de la transparencia de la Universidad de Vigo.

Estos datos posicionan al Campus de Pontevedra (Campus CREA-S2i) en una óptima posición con gran potencial y lo convierten en un importante foco de formación en Galicia de titulaciones vinculadas con el Arte, el diseño y la creación. El hecho de que exista un perfil amplio del alumnado del Campus de Pontevedra que opta por la especialización en el diseño de moda y la dirección de arte hace prever que optaría también inicialmente por los estudios de grado en diseño desde los inicios de su formación universitaria. Esta situación favorecería en términos de formación y acceso a la titulación para estos masters, se seguirían ofreciendo una opción de especialización y previsiblemente recibirían alumnado proveniente de la nueva titulación Grado en Diseño.

### Referencias de demanda de titulaciones similares en otras universidades españolas

Tal y como indicamos anteriormente, la propuesta de titulación Grado en Diseño en la Universidad de Vigo toma como referencia el proceso iniciado en los primeros años de la década del 2000 con la elaboración del Libro Blanco del Grado en Diseño que dio como resultado la implantación de los grados en diseño en las universidades públicas en España. Dado que estas universidades y facultades poseen una características similares (tanto en el histórico de los antiguos estudios de licenciatura con la especialidad de Diseño integradas en los estudios de Bellas Artes como en los grados actuales) podemos tomar como referencias de demanda las 5 titulaciones de Grado en Diseño que se han implantado hasta la fecha en las universidades públicas españolas. La siguiente tabla refleja la demanda de la titulación, incluyendo el nº de plazas ofertadas, nota de corte y tasas de oferta/demanda.

Titulación / Universidad	Nota de corte	Plazas ofertadas	Matrícula de nuevo ingreso	Tasas de oferta / demanda*
Grado en Creación y Diseño Universidad del País Vasco UPV-EHU	7,386	100	100	Preferencia de la titulación 2,14
Grado en Diseño Universidad de La Laguna	9,485	50	52	Tasa de preferencia 400%

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas UPV	11,036	110	112	Tasa de oferta y demanda 540%
Grado en Diseño Universidad Complutense	10,672	90	107	Tasa de demanda en 1º opción 362,22%
Grado en Diseño Universidad de Barcelona	9,66	50	49	Tasa de preferencia 1º opción 288%

Datos obtenidos a partir de los datos públicos de los informes de autoevaluación y seguimiento en las webs de las titulaciones.

\* Las tasas que analizan la relación de la oferta y demanda del alumnado varían según el sistema de garantía de calidad de cada universidad. Se indica la denominación correspondiente a cada universidad. En todo caso todos los indicadores muestran la alta demanda de los títulos de Grado en Diseño en las universidades públicas españolas.

Tal y como podemos observar los datos de ocupación que ofrecen las cinco titulaciones de diseño cubren en su totalidad la oferta de plazas ofertadas. Poseen además una nota de corte muy elevada, siendo la nota más baja un 7,386 del Grado en Creación y Diseño de la UPV-EHU, y la más elevada 11,036 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la UPV. Las diferentes tasas de oferta/demanda que publica cada universidad ofrece unos resultados muy elevados que indican una alta preferencia por las titulaciones de diseño por parte del alumnado de nuevo ingreso a la hora de realizar sus preferencias antes de iniciar sus estudios universitarios. A pesar de que todos los grados comparten titulación en las propias facultades con grados en Bellas Artes, ninguna titulación se ha visto afectada negativamente por la implantación de los grados en Diseño.

### 2.1.2 Relación de la propuesta con las características socioeconómicas de la zona de influencia del Título. Incidencia y beneficios generales y económicos derivados de la nueva titulación (justificación de la oportunidad de la titulación)

El diseño está presente hoy tanto para comunicar una propuesta de valor de productos o servicios, como para facilitar los propios procesos de transformación digital y de innovación. Las actividades emergentes del diseño (diseño de experiencias de usuario, diseño de servicios digitales), y las aplicaciones más estratégicas del mismo (resolución creativa de problemas, diseño estratégico, Design Thinking, o el Diseño Circular) indican que el futuro profesional tendrá un relevante impacto en los procesos formativos y en las dinámicas de especialización de los futuros profesionales multidisciplinarmente.

En el informe «Perfiles profesionales más demandados de la Industria de Contenidos Digitales en España 2012-2017» (p. 47), promovido por la Fundación de Tecnologías de la Información (FTI) en colaboración con la Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnologías de la Información, Telecomunicaciones y Contenidos Digitales de España (AMETIC), y subvencionado por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) y el Fondo Social Europeo (FSE), se indica que el diseño gráfico es uno de los perfiles más demandados en la actualidad, circunstancia que se confirma en los portales de empleo más utilizados, en los que el diseño gráfico/diseño web y comunicación son los puestos más demandados vinculados al diseño.

El diseño y la cultura son dos conceptos inseparables. El sector de la cultura aporta el 2% del producto interior bruto (PIB) de Galicia, solo superado por sectores como el de la fabricación de automóviles y componentes o el sector de la pesca, que aportan respectivamente el 2,3% y el 2,1% del PIB de Galicia en

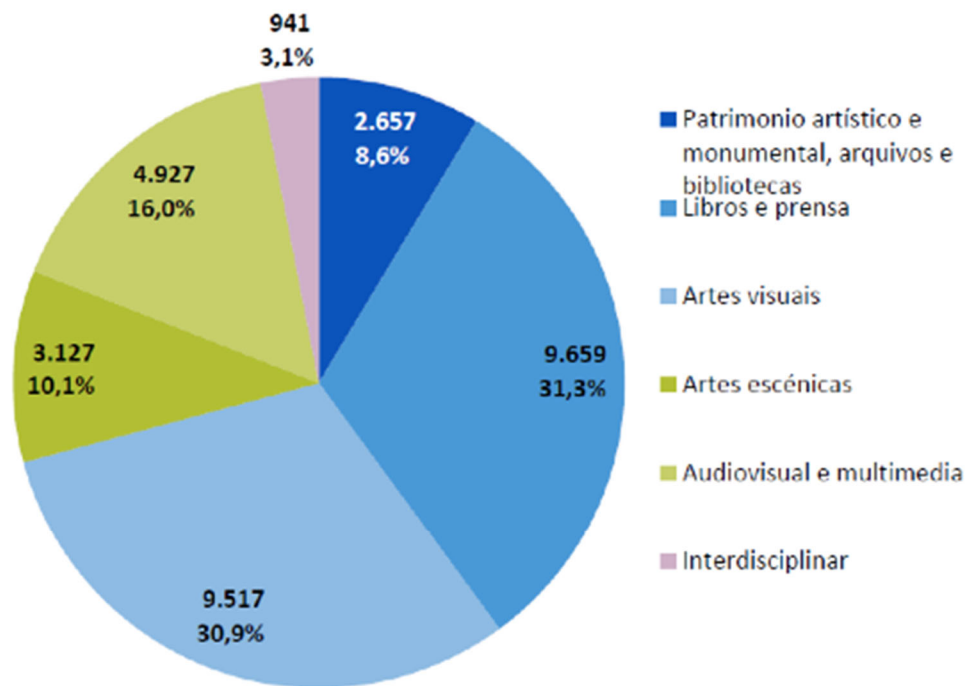
2011. La producción de las industrias culturales en 2011 ascendió a 2.127.447 de euros. Los sectores productivos de las Artes visuales (artes cuyo elemento diferenciador es el uso en su forma de expresión de diferentes materiales, incluyendo también la publicidad y las actividades de diseño especializado) y del Audiovisual y multimedia, son dos de los sectores culturales gallegos que más interés tienen para analizar el estado de la demanda de diseño como estratégico en la economía de la Comunidad Autónoma.

El sector con mayor peso en la cultura gallega es el de las artes visuales, que aporta el 35,1% del valor añadido bruto (VAB) generado por las industrias culturales en Galicia. Lo sigue en importancia el sector de los libros y de la prensa, que aporta el 26,8% del VAB cultural. A continuación se sitúa el audiovisual con el 16,8% do VAB. En términos de empleo, la distribución por sectores es muy similar a la presentada para el VAB, con la salvedad de que, en este caso, el sector de los libros y de la prensa tiene más peso en el empleo cultural total que el de las artes visuales: unos 9.659 ocupados trabajan en el sector de los libros y prensa, frente a las 9.517 personas que prestan sus servicios en el de las artes visuales. Se aprecia cierta estabilidad del porcentaje de empleo cultural en el total de los empleos en la economía española y europea: existe poca diferencia entre el promedio del período y el dato del 2013. En Galicia las ramas culturales tienden a ganar peso en el conjunto del empleo, lo que habla de un sector que, comparativamente, resistió mejor el período de contracción, cuando menos en términos de personas ocupadas<sup>1</sup>.

---

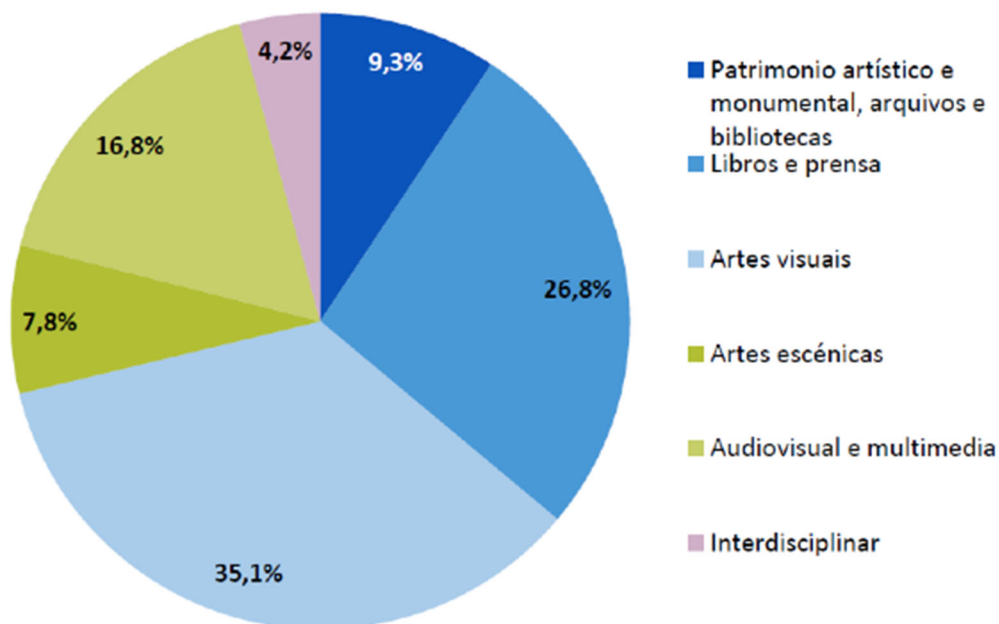
<sup>1</sup> Documento para la Actividad de Interese Estadístico (AIE13): “Análisis estadística de sectores productivos y de la estructura económica en general” recogida en el Programa estadístico anual 2015 de la Comunidad Autónoma de Galicia. Análisis del Sector Cultural. Santiago de Compostela, 8 de febrero de 2016





Fonte: IGE. *Conta Satélite da Cultura de Galicia. Base 2010*

Gráfico 1: Valor añadido bruto (VAB) por sectores culturales (Año 2011)



Fonte: IGE. *Conta Satélite da Cultura de Galicia. Base 2010*

Gráfico 2: Puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo por sectores culturales (Año 2011)

Después de analizar estas cifras parece oportuno indicar que el diseño es un sector estratégico para el desarrollo productivo, la competitividad y el empleo, en las industrias culturales y las que aun no siéndolo necesitan del diseño para innovar, abarcando bienes y servicios que transmiten significados simbólicos y creativos. En el Grado en Diseño confluirán conocimiento, creación y tecnología para impulsar la innovación y crear beneficios directos e indirectos en múltiples sectores productivos.

### **Carácter esencial o estratégico: respuesta a necesidades prácticas y científicas del Sistema Universitario Gallego.**

El diseño, en el amplio sentido del concepto, responde a la optimización de los procesos industriales del siglo XXI. Las constantes transformaciones tecnológicas y sociales revalorizan el diseño como disciplina proyectual y metodológica que se extiende a diferentes ámbitos de actuación. El diseño y la creatividad aportan un valor añadido e innovador en el desarrollo de productos, servicios y experiencias, a través de metodologías recientes.

El sector productivo del diseño ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, convirtiéndose en un sector estable que proporciona competitividad e incrementa el valor de las áreas productivas en las que se incluye, creándose ya terrenos híbridos y transversales, aumentando la necesidad de competencias de los profesionales del diseño en un mundo tecnológico y creativo más exigente y complejo, y más versátil en áreas económicas, inclusivas, ecológicas y sociales: no en vano el Consejo Europeo de Diseño (European Design Leadership Board), que propone a la Comisión Europea, a los Estados miembros y a las regiones «llevar a cabo medidas audaces que permitan tomar conciencia de la importancia del diseño centrado en las personas como impulsor de la innovación en Europa». Las propuestas a nivel europeo en este sentido son:

- 1) Diferenciar el diseño europeo en el escenario global,
- 2) Posicionar el diseño dentro del sistema europeo de innovación,
- 3) Diseño para empresas innovadoras y competitivas,
- 4) Diseño para un sector público innovador,
- 5) Posicionamiento de la investigación en diseño para el siglo XXI,
- 6) Competencias de diseño para el siglo XXI,
- 7) «Democratización» del diseño en todos los niveles educativos.

En la actualidad en los ámbitos del diseño más consolidados se desarrolla una labor cada vez más tecnificada y conectada a nivel global con distintos mercados de trabajo, en los que se requiere de diferentes competencias que permitan desarrollar todo el potencial del profesional del diseño. Unas competencias que van desde el aspecto comunicativo al tecnológico y cultural, por eso apostamos por una propuesta de grado en la que formemos a diseñadores y diseñadoras integrales que sean capaces de generar proyectos que tengan en cuenta los procesos y soportes comunicativos más actuales: gráfico, audiovisual, digital interactivo y de moda, solucionando retos en los que se haga especial énfasis en las metodologías, tecnologías y entorno de trabajo innovadoras y actuales, experimentando y conectando el conocimiento más puntero con la realidad laboral en la que se incorporarán o crearán.

En lo que respecta al análisis de la eficacia en una inversión en diseño en las empresas, una de las fórmulas más usadas para la cuantificación del retorno económico que produce la inversión en diseño en empresas e instituciones, el RODI (Return of the Design Investment) arroja datos claros sobre su beneficio. Según la publicación «The value of design. Fact finder report<sup>2</sup>» del Design Council por cada euro invertido el retorno es de 20€ en facturación, 5€ en exportación y 4€ en beneficios. Otras instituciones como el U.S. Design

---

<sup>2</sup> Publicado por el Design Council en 2007. Puede consultarse una versión online en la web [https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/TheValueOfDesignFactfinder\\_Design\\_Council.pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/TheValueOfDesignFactfinder_Design_Council.pdf)

Management Institute o el Design Business Council<sup>3</sup> también han usado esta métrica financiera para analizar la eficacia de una inversión. La publicación *The Business of Design*<sup>4</sup> del DBC muestra como en diferentes países la inversión en diseño ha resultado estratégica. Así en el Reino Unido la inversión en diseño puede llegar a multiplicar la facturación por 2.25 en comparación con los recursos invertidos. En los EE. UU., el índice de valor del diseño muestra un aumento del 228% en el valor de las empresas que cotizan en bolsa clasificadas como líderes en diseño, es decir, aquellas que han invertido significativamente en diseño. En Dinamarca, las empresas que invierten en diseño han crecido un 22% más que las empresas que no han invertido en diseño y la diferencia aumentará hasta un 40% cuando se habla de inversión continua.

En esta línea de trabajo la Agencia Gallega de Innovación (GAIN), organismo dependiente de la Xunta de Galicia, está desarrollando el estudio «El retorno del diseño en la economía gallega» en colaboración con la Asociación Gallega de Diseñadores. El objetivo de este estudio, que será presentado inicialmente en 2021, será el análisis de los cambios producidos en los últimos años en el valor generado por el diseño en las empresas de Galicia, los cambios en la percepción del diseño como herramienta y la cuantificación de la repercusión de la gestión del diseño en la productividad y competitividad. El estudio pretende dar argumentos y herramientas para la implementación estratégica del diseño a aquellas empresas e instituciones que invierten poco o nada en Diseño. De esta manera este enfoque holístico del diseño puede impactar positivamente en el usuario y garantizar y potenciar un retorno de la inversión. Frente a la visión tradicional y restrictiva del Diseño se propone una expansión sectorial del mismo, incluyendo actividades vinculadas a la comunicación, espacios, servicios, producto, moda, consultoría, innovación... dando al sector una dimensión económica más real. En este sentido son evidentes las necesidades de formación en Diseño a nivel universitario con perfiles formativos amplios que permita la integración de futuros profesionales en la industria, especialmente aquellos centrados en los aspectos del diseño como herramienta estratégica, la creación digital y el ámbito de la creación.

### **Equilibrio territorial del SUG: justificación del campus elegido para la implantación de la titulación en relación con su especialidad.**

Esta propuesta de grado se ubica en el SUG (Sistema Universitario de Galicia), en el Campus de Pontevedra de la Universidad de Vigo. Este nuevo grado se enmarca en el camino de la especialización del Campus denominado «Campus CREA-S2i: Social and Sustainable Innovation», centrado en los sectores creativos, artísticos, de innovación y sustentabilidad en la sociedad. Es este un ámbito especialmente preparado para acoger un grado que aportará diferenciación con una visión holística del diseño, definido por contenidos y competencias específicas, y orientado a contenidos gráficos, digitales y de Diseño de moda. Resulta una pieza esencial que se incorpora a las titulaciones del campus y que configura un potente polo creativo y de innovación en el territorio gallego potenciando su singularidad dentro del SUG.

Como parte de la línea de trabajo que se está desarrollando en el Campus de Pontevedra, en concreto desde las titulaciones existentes vinculadas con la creación y el Arte, el nuevo Grado en Diseño que se propone profundizará en la investigación de los distintos fenómenos vinculados con la sociedad y la cultura digital, incorporando determinadas tendencias del diseño actual y generando proyectos de investigación que contribuyan a formar e innovar respondiendo a las necesidades profesionales actuales y futuras.

La propuesta de este Grado en Diseño es coherente con la especialización por Campus y completa y complementa la demanda formativa gallega, lo que supone una evolución y diferenciación con respecto de las titulaciones existentes en el SUG.

---

<sup>3</sup> El Design Business Council es una institución fundada por Greg Branson y Carol Mackay para ayudar a mejorar las capacidades comerciales de los diseñadores gráficos australianos. Está especialmente enfocado a las prácticas de gestión del diseño y el aumento de la productividad en las empresas creativas.

<sup>4</sup> Branson, Greg. Mackay Carol. *The Business of Design. The Business of being creative, starting, managing and developing a design studio.* Design Business Council. Melbourne, 2013.

La creación de la memoria del Grado en Diseño atiende a la normativa de la Xunta de Galicia, [Decreto 222/2011 del 2 de diciembre](#)<sup>5</sup> por el que se regulan las enseñanzas universitarias oficiales. En su artículo 4 Punto 7 indica « No podrán coincidir con objetivos y contenidos de otros títulos oficiales existentes en la misma universidad, a fin de evitar la multiplicidad de títulos. Se entenderá que existe duplicidad cuando exista una coincidencia de materias impartidas superior al cincuenta por ciento de sus créditos». En el Punto 8 indica: «Se deberá justificar en encuadramiento de la propuesta dentro de la oferta global gallega, con el fin de garantizar el equilibrio en los diferentes campus, y potenciar su singularidad dentro del Sistema Universitario de Galicia». En este sentido, dentro de la Universidad de Vigo y dentro del Campus de Pontevedra la propuesta de Grado en Diseño atiende a estas indicaciones, complementa la oferta en titulaciones dentro del ámbito de la creación (Grado en Bellas Artes, Grado en Comunicación Audiovisual y Grado en Publicidad y Relaciones Públicas), aportando singularidad y especificidad al propio Campus Crea-S2i.

Tal y como indicamos en esta memoria de titulación, la eliminación de las especialidades de Diseño en las antiguas licenciaturas en Bellas Artes ha provocado una carencia en cuanto a la formación especializada en Diseño en el Campus de Pontevedra y en la Universidad de Vigo. En el actual Grado en BBAA solo existe una asignatura optativa en cuarto curso denominada «Proyectos de Diseño» con un enfoque generalista y complementario a la formación en Arte Contemporáneo ofertada. Al tratarse de dos grados pertenecientes a la misma área de conocimiento (Arte y Humanidades), el Grado en Diseño y el Grado en BBAA siguen las instrucciones de la «Guía de apoyo para la elaboración de la Memoria de Verificación de Títulos Oficiales Universitarios (Grado y Máster)» publicada por la ANECA. En el «Punto 5: Planificación de las enseñanzas» dice: «El plan de estudios deberá contener un mínimo de 60 créditos de formación básica, de los que, al menos, 36 estarán vinculados a algunas de las materias que figuran en el Anexo II del Real Decreto 1393/2007 para la rama de conocimiento a la que se pretenda adscribir el Título. Estas materias deberán concretarse en asignaturas con un mínimo de 6 créditos cada una y serán ofertadas en la primera mitad del plan de estudios... Dado que la formación básica puede ser objeto de reconocimiento entre dos títulos de la misma rama de conocimiento es importante que para facilitar dicho reconocimiento, la definición de las materias básicas debe realizarse teniendo en cuenta este posible trasvase de estudiantes de un título a otro de la misma rama». De esta manera ambas titulaciones poseen asignaturas que pueden ser objeto de reconocimiento de créditos similares de Formación Básica; dentro de la rama de conocimiento de Expresión Artística ambas titulaciones tienen asignaturas de Expresión Artística, en la rama de Informática asignaturas de Técnicas Informáticas y en la rama de Expresión Gráfica la asignatura de Sistemas de representación. A pesar de las posibilidades de reconocimiento de créditos estas asignaturas, más allá de compartir una formación básica inicial, poseen un enfoque centrado en el Arte contemporáneo en el caso del Grado en BBAA y a la práctica proyectual del Diseño en el caso del Grado en Diseño, por lo tanto no existe una duplicidad en cuanto a sus contenidos y objetivos.

En el propio Campus de Pontevedra, en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, dentro del Área de Conocimiento de las Ciencias Sociales se imparten dos grados que podríamos considerar afines desde el punto de vista de la creación como eje común: el Grado en Publicidad y Relaciones Públicas y el Grado en Comunicación Audiovisual.

El plan de estudios del Grado en Publicidad y RRPP posee determinadas asignaturas que abarcan contenidos de diseño gráfico y multimedia, circunscritas al mundo de la creación publicitaria donde el diseño es una de sus herramientas. Concretamente las asignaturas de «Comunicación: Imagen corporativa», «Producción publicitaria impresa» y «Publicidad, artes gráficas y tipografía». Se trata de asignaturas que completan una formación para titulados que respondan a los perfiles profesionales específicos de gestores y estrategias publicitarios, creativos y directores de comunicación y relaciones públicas. Se trata de este modo de una titulación que no ofrece una especialización en diseño, sino la adquisición los fundamentos teóricos y prácticos del fenómeno de la comunicación publicitaria y las relaciones públicas, y de la creación de políticas y estrategias comunicativas.

---

<sup>5</sup> [https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2011/20111209/AnuncioC3F1-051211-9522\\_es.html](https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2011/20111209/AnuncioC3F1-051211-9522_es.html)

El Grado en Comunicación Audiovisual forma profesionales del sector audiovisual que puedan desarrollar las tareas de guionistas, directores, realizadores audiovisuales, productores, gestores, editores o diseñadores de posproducción en medios audiovisuales convencionales y multimedia. Entre sus salidas profesionales se encuentran las de guionista, productor, realizador audiovisual, productor de radio vídeo, televisión y multimedia. Se trata de un grado orientado claramente al mundo de la comunicación del sector audiovisual, pero que posee asignaturas vinculadas al ámbito del diseño web y multimedia como «Animación y entornos digitales y multimedia», «Guión y Diseño Multimedia» y «Proyectos Interactivos en nuevos medios: web».

De la misma manera, fuera de la Universidad de Vigo la propuesta de grado resulta complementaria con las titulaciones de la Universidad de Santiago de Compostela (Grado en Comunicación Audiovisual) y en la Universidad de A Coruña (Grado en Comunicación Audiovisual, Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos, Grado en Gestión Industrial de la Moda y Grado en Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo de Producto). Todas estas titulaciones se enmarcan en el ámbito de la creación, pero no existe coincidencia con los objetivos y contenidos del Grado en Diseño con otros títulos oficiales existentes en el SUG. Si bien existen asignaturas en estas titulaciones relacionadas que podrían considerarse similares, están lejos del 50% en cuanto a la duplicidad de materias impartidas en otra titulación que marca la normativa y están enmarcadas dentro de la formación dentro del ámbito de la creación y medios digitales en su formación básica.

Es necesario aclarar específicamente que las dos últimas titulaciones de la UDC (Grado en Gestión Industrial de la Moda y Grado en Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo de Producto) a pesar de inscribirse específicamente dentro del ámbito del diseño en el primer caso y el mundo de la moda en el segundo, los objetivos, contenidos, perfiles formativos y especialidades dentro del mundo del diseño son diferentes.

En el caso del Grado en Gestión Industrial de la Moda, tal y como recoge la propia memoria y la información pública del título, estos estudios de la rama de conocimiento de las Ciencias Sociales y Jurídicas, se centran en ampliar el conocimiento del estudiante y adquirir competencias sobre la gestión de todos los eslabones de la cadena de valor de la industria de la moda. En él se plantea una aproximación a este sector desde una perspectiva global «que abordará cuestiones relativas al diseño, al *management*, la ingeniería de procesos, los sistemas de información y la sostenibilidad con el objetivo de especializar a futuros profesionales que gestionen las empresas del sector de la moda en continuo crecimiento». En este grado se recogen tres salidas profesionales en el ámbito del *management*, la internacionalización y el ámbito de la ingeniería, procesos e industria. Dentro de su oferta formativa, explícita 5 módulos de contenidos, pero el grueso de asignaturas se ofertan en el módulo de *management* o gestión empresarial que es el ámbito que recoge la propia denominación del título; economía, gestión, aspectos jurídicos, investigación de mercados, RRHH, internacionalización, estrategias de promoción, dirección estratégica, todas enfocadas al mercado de la moda pero desde la óptica de la gestión empresarial. El título ya implantado pertenece a la rama de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, con un enfoque marcadamente dirigido a la gestión empresarial y una orientación profesional que así lo explicita. Sin embargo, la orientación de la propuesta de Grado en Diseño (Mención Diseño de Moda) se engloba en la rama de humanidades con la mirada puesta en el diseño de prenda y complementos y todos los aspectos relacionados con el prototipado, construcción de prenda, “moulage”, y el desarrollo integral de proyectos/prenda y complementos. El objetivo de esta nueva propuesta de grado es la formación enfocada al diseño de moda, al diseño gráfico para moda, el estilismo y la dirección creativa, y no a la gestión de empresas del sector de la moda tal como se propone en el Grado en Gestión Industrial de la Moda. En cuanto a la denominación específica de los contenidos sólo en el módulo de Diseño y Moda (uno de los 5 que contempla la titulación de la UDC) existen dos coincidencias puntuales, inevitables dado que ambas titulaciones comparten ámbito de estudio, la moda; en ambos títulos existe la optativa “Fotografía para moda” y una asignatura de formación básica en el título de la Universidad de A Coruña “Fundamentos del Diseño de Moda” que se oferta como optativa en el título de la Universidad de Vigo.

En el caso de la titulación de Grado en Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, tal y como su propio nombre indica, abarca la especialidad de diseño industrial y de producto que en ningún caso contempla en Grado en Diseño aquí planteado. Este grado abarca el Diseño Industrial y de producto como disciplinas, integradas dentro de los campos estratégicos, productivos y comerciales de la empresa. Este grado, perteneciente al área de conocimiento de Ingeniería y Arquitectura, posee algunas asignaturas coincidentes de formación básica con el Grado en Diseño, como Informática básica, Expresión Gráfica, Expresión Gráfica aplicada, Expresión artística y Técnicas de expresión artística aplicada. Todas ellas se centran en la adquisición de competencias relativas a la labor proyectual del diseño industrial y de producto, mientras que el Grado en Diseño las competencias adquiridas y los contenidos se centran en el desarrollo proyectual del diseño gráfico, digital y de moda. Así mismo la asignatura obligatoria Historia del Diseño comparte por lógica y coherencia ciertos contenidos generalistas históricos con las asignaturas de Teoría, Crítica e Historia del Diseño del Grado en Diseño, pero estaría centrada en la historia del diseño industrial frente a la historia del diseño gráfico y de moda propuesta en este grado. Por lógica y por compartir una raíz común poseen ciertos aspectos coincidentes pero nunca una duplicidad de contenidos.

El Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos de la UDC se plantea, tal y como indica la información pública de la titulación, como un «programa formativo que abarca el proceso completo de producción de animación y videojuegos desde diferentes puntos de vista, incluyendo el creativo, técnico, artístico y comercial». Esta formación está orientada por tanto a la creación y animación específica de videojuegos y no existen coincidencias ni en los contenidos de las asignaturas, ni en los objetivos ni en las salidas profesionales de la titulación con las del Grado en Diseño. Así observamos que incluso las asignaturas de formación básica como Dibujo anatómico, y otras como Modelado o Animación están orientadas claramente hacia la expresión artística y la creación de la figura humana y de personajes de videojuegos y su entorno.

Este grado supone también la base de la formación para posgrados que se ofertan en el SUG y en los que el alumnado podrá completar y especializar, más si cabe, su formación (Máster y programas de doctorado de la Universidad de Vigo: Arte Contemporáneo. Creación e Investigación, Libro Ilustrado y Animación Audiovisual, Diseño y Dirección Creativa en Moda, Dirección de Arte en Publicidad) Creatividad, innovación social y sostenibilidad; Máster y programas de doctorado de la Universidad de Santiago de Compostela: Servicios Culturales, Gestión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico, Museos y Mercado del Arte; y Programas de doctorado de la Universidad de A Coruña: Tecnologías de la información y las comunicaciones y Tecnologías de la información y de las comunicaciones en redes móviles).

En cuanto al interés en el ámbito de la investigación, tal y como señalamos anteriormente, desde la Universidad de Vigo se está desarrollando distintas líneas investigadoras desde distintos grupos de investigación que, si bien incipientemente, han defendido ya varias tesis de doctorado en el ámbito específico del diseño. Contamos también con la experiencia y con el interés como Campus dentro de la Universidad de generar más entorno de investigación que albergue la interdisciplinariedad y la innovación como demuestra la reciente creación del programa de doctorado del Campus Crea “Creatividad, innovación social y sostenible”. En este sentido el grado que se propone en diseño aportará la especificidad formativa clave para ofertar una verdadera línea de trabajo en la investigación en diseño, generando conocimiento sobre la disciplina.

### **Necesidades del mercado laboral en relación con la titulación propuesta. Los programas de innovación y diseño de la Xunta de Galicia.**

El entorno de trabajo fundamental en el que se incluirán los titulados en diseño de este grado será fundamentalmente el de las empresas y las instituciones así como el del emprendimiento y la gestión y coordinación del diseño. Además, incorporar las tecnologías digitales como herramientas básicas en este ámbito del diseño permitirá que los profesionales que se formen en este grado sean capaces de ofrecer soluciones óptimas a las nuevas formas de consumo.

Figuras como la de «design manager» van tomando forma en las grandes empresas nacionales e internacionales, siendo el/la Gestor/a de Diseño una figura que introduce el diseño en sectores no tradicionales integrando el lenguaje y los procesos de esta disciplina en todo tipo de empresas. En esta corriente en el presente y futuro de esta disciplina ya se perfilan nuevas profesiones emergentes como:

- Jefe/a de diseño: figura que ofrece una aportación transversal desde el diseño en toda actividad que desarrolle una empresa.
- Consultoras de diseño: empresas independientes que ofrecen servicios de consultoría en diseño y otras empresas o instituciones, con una amplia red de posibilidades de trabajo con especialistas versátiles y creativos.

En 2016 se celebra «Transferencias Design<sup>6</sup>» en la tercera edición del encuentro de asociaciones de diseño de España, creado por la «Red Española de Asociaciones de Diseño» READ y la «Confederación de Escuelas de Arte», en colaboración con empresas e instituciones. En este foro se trabajó y debatió sobre la estrategia a seguir para constituir una comunidad de intereses alrededor del diseño como instrumento de innovación y desarrollo, llegando a diferentes conclusiones sobre los retos de futuro y las necesidades profesionales a las que responderá el profesional del diseño:

- Se pone el acento en conceptos de hibridación y colaboración, siendo el/la diseñador/a como facilitador/a de herramientas y «el diseño de procesos transmedia».
- El perfil más inmediato del futuro profesional del diseño está entre la especialización y el diseño para la transformación de servicios, estrategias e innovación.
- El futuro de la profesión pasa por la innovación y la transformación digital, que genere servicios y productos digitales adaptados a las necesidades de los usuarios, incorporando habilidades multidisciplinares a la profesión, implantando en las organizaciones la figura de «Design Management» para mediar y dirigir los procesos de innovación.

Existe un mercado de trabajo muy importante vinculado al diseño. El informe «Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña<sup>7</sup>», realizado por la FAD (Observatorio del diseño) en 2009 y dentro del Programa El diseño en datos, determina que el 75% de empresas utilizaron el diseño, siendo el diseño gráfico el más presente (entre un 84% y un 68 % dependiendo del tamaño de la empresa).

Parece probado que el mercado laboral además demanda las figuras más tradicionales del diseño: gráfico, multimedia, de producto, de moda, etc. Pero la hibridación de conocimientos parece ser la demanda más importante del sector profesional de cara al presente y el futuro. Para dar respuesta a esta necesidad percibida de profesionales del diseño versátiles e híbridos, en la propuesta de grado que aquí se plantea se pretende acercar el diseño a otras disciplinas afines relacionadas con la comunicación, la tecnología y las humanidades, formando en la polivalencia que requieren los presentes y futuros retos tecnológicos y de desarrollo industrial y productivo relacionado directa e indirectamente con el diseño.

En este sentido y atendiendo al «Plan Galicia Innova 2020», promovido por la Xunta de Galicia con el objetivo de articular y reforzar la política de I+D+i de cara a la consecución de los objetivos que la Estrategia de Especialización Inteligente de Galicia 2014-2020 (RIS3)<sup>8</sup>, establece como una de las Áreas de Acción Estratégica la «Innovación y el emprendimiento Empresarial». Esta acción pretende impulsar la transformación de los sectores productivos de Galicia, entre otras estrategias, a través del «Programa Diseño Empresarial», que propone el fomento de la implantación del Diseño en las empresas como instrumento de innovación y competitividad, especialmente en las PYMEs.

---

<sup>6</sup> Pueden consultarse las diferentes ediciones de los encuentros Transferencias Design organizados por la READ en la url <http://www.transferencias.design>.

<sup>7</sup> VVAA. Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña. FAD Observatori del Disseny. Foments de les Arts i del Disseny. Barcelona, 2009. Puede consultarse una versión online de la publicación en la url <http://adp.cat/web/wp-content/uploads/realidadesyopportunidades-web.pdf>

<sup>8</sup> <http://gain.xunta.gal/artigos/67/ris3>

La Estrategia de Especialización Inteligente de Galicia 2014-2020 (RIS3) establece las prioridades de inversión en I+D+i de la Xunta de Galicia fruto de la exigencia de la Comisión Europea y en la que participan los principales agentes del Sistema Gallego de Innovación coordinados por la Agencia Gallega de Innovación GAIN. Uno de los tres retos prioritarios es el de la necesidad de un nuevo modelo industrial sustentado en la competitividad y el conocimiento, y en su punto 2.1 propone la «Diversificación de los sectores tractores gallegos» a través del «Desarrollo de estrategias basadas en la diferenciación, el diseño y la innovación».

Alineado con el programa RIS3, la Agencia Gallega de Innovación GAIN está desarrollando en la actualidad el programa «Design for innovation<sup>9</sup>» (Diseño para la innovación), perteneciente al programa Interreg Europe y en el que participan diferentes universidades europeas, sectores empresariales y centros de investigación relacionados con el diseño. El objetivo fundamental del programa es el de apoyar a los gobiernos en la integración del Diseño en sus líneas de actuación regionales (políticas, programas, ayudas...) para impulsar la competitividad de las PYMEs, así como para desarrollar, implementar y supervisar Planes de Acción de Diseño. En este contexto, el Programa de Diseño para la Innovación 2020 nace de la voluntad de adaptarse al consenso internacional de abordar el diseño de forma específica en las políticas de innovación, así como del compromiso de la Agencia Gallega de Innovación con la I+D+i orientada a las personas. Tal y como indica la información pública de esta iniciativa, que forma parte del Plan Galicia Innova 2020, el programa busca dotar al tejido empresarial gallego de los medios necesarios para incorporar de forma efectiva el diseño en todas sus vertientes (industrial, gráfico, de producto, organizacional, digital y multimedia). En este marco, se establecen los objetivos de; mejorar el conocimiento y la consideración del diseño como factor estratégico más allá de su valor estético. Capacitar a empresas y emprendedores para que inviertan en diseño y lo apliquen a la innovación en nuevos productos y servicios, procesos y estrategias de negocio. Poner en valor la figura del diseñador como elemento de competitividad.

Para abordar estos retos, las actuaciones contempladas en el Programa de Diseño para los próximos tres años se concentrarán en; herramientas de difusión de buenas prácticas y de visibilización de casos de éxito empresariales en materia de diseño. Creación y dinamización de la red de agentes de diseño. Acciones de divulgación del diseño en las empresas, incluyendo la formación e implementación de metodologías de diseño. Activación de las ayudas para incentivar el papel del diseño en el emprendimiento y en el impulso del talento y de la empleabilidad en el entorno empresarial. Incorporación del diseño en las propias administraciones públicas. Impulso de la internacionalización del diseño gallego.

El programa busca involucrar a todos los agentes del Sistema de Innovación, centrándose en las empresas y en los estudios y profesionales del diseño, incluyendo también los centros de conocimiento, los colegios y asociaciones profesionales y las administraciones públicas. El programa es un eje de actuación propio que viene a complementar la experiencia de la Agencia Gallega de Innovación en dos proyectos europeos iniciados entre 2017 y 2018: el Design4Innovation y el User-Factor10. La participación en estas dos iniciativas —junto con entidades de otros 9 países— garantiza para Galicia un contacto permanente con las tendencias y las prioridades en el ámbito del diseño en la UE.

En esta apuesta por la innovación y el diseño en el contexto de la administración gallega, la profesión del Diseño y la consolidación de centros de formación, resultan claves en la modernización de Galicia. Las estrategias de futuro pasan por la formación integral de profesionales del diseño dentro de unos estudios universitarios de Diseño (gráfico, multimedia y moda). Por eso la nueva titulación de «Grao en Diseño» contribuirá a la formación de los futuros profesionales e investigadores del diseño en Galicia en los próximos años, con un perfil que permita su inserción laboral en los sectores estratégicos de crecimiento económico del país.

---

<sup>9</sup> Puede consultarse toda la información sobre el programa en la url <http://gain.xunta.gal/artigos/351/programa+deseno+innovacion+2020>

<sup>10</sup> Puede consultarse más información sobre estos programas en la url <http://gain.xunta.gal/repo/3-Desenho-ProxectosEuropeos.gal.pdf>



## 2.2 Referentes externos a la Universidad

2.2.1. Planes de estudios de universidades españolas, europeas, de otros países u otros referentes internacionales de calidad o interés contrastado.

### Referentes nacionales

La creación de grados en Diseño en las universidades españolas tiene como referente directo la elaboración y publicación del Libro Blanco de las titulaciones de Bellas Artes, Diseño y Conservación y Restauración de Bienes Culturales<sup>11</sup>, presentado en la ANECA en el año 2004. El objetivo principal de los Libros Blancos ha sido la realización de estudios y supuestos prácticos que pudiesen ser útiles en el diseño de titulaciones de grado adaptadas al EEES. Este documento ha servido como herramienta e instrumento de reflexión para las universidades públicas que desde el año 2004 han ido progresivamente elaborando los planes de estudio de las diferentes titulaciones de grado en Diseño basándose en sus aspectos fundamentales. El libro blanco ha incorporado una valiosa información en lo relativo al análisis de estudios afines en Europa, estudios de inserción laboral, perfiles y competencias profesionales... elaborando un modelo consensuado de referencia para la elaboración de dichos títulos.

El libro blanco de las titulaciones en Diseño ha sido avalado por la Conferencia de Decanos/as de las universidades públicas que poseían en ese momento títulos de Bellas Artes. Ha sido coordinado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, participando en su elaboración docentes e investigadores de las facultades de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, Universidad Politécnica de Valencia, Universidad de Sevilla, Universidad de Salamanca, Universidad de País Vasco, Universidad de Vigo (con sede en el Campus de Pontevedra), Universidad de La Laguna, Universidad de Murcia, Universidad de Alicante (con sede en el Campus de Altea), Universidad de Castilla La Mancha (con sede en el Campus de Cuenca), y a las que posteriormente se incorporaron la Universidad de Málaga y la Universidad de Zaragoza (con sede en el Campus de Teruel). Han apoyado además la propuesta las universidades públicas catalanas; Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad Politécnica de Cataluña y Universidad Pompeu Fabra, así como las universidades privadas Universidad de Vic, Universidad Ramón Jull y Universidad Internacional de Cataluña.

Catorce años después de la presentación del libro blanco, los estudios de Grado en Diseño se han ido implantando progresivamente tanto en las universidades públicas como privadas en España, normalizando y equiparando estos estudios con los impartidos en Europa. Los libros blancos definieron además una nueva estructuración de las titulaciones ofertadas, eliminando las antiguas especialidades e itinerarios contenidos dentro de las tradicionales Licenciaturas en Bellas Artes y acordando ofertar las titulaciones de Grado en Bellas Artes, Diseño y Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Tal y como analizamos en el apartado 2.1., la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo incluía en su plan de estudios de 1990 la especialidad de Diseño y Audiovisuales y los contenidos formativos de Diseño han continuado presentes en el siguiente plan de estudios del año 2000. En el año 2009 la Facultad de Bellas Artes del Campus de Pontevedra comenzó a implantar la nueva titulación de Grado en Bellas Artes (la primera facultad de BBAA junto con el Grado en Bellas Artes de Teruel en adaptarse al EEES en España) extinguiendo la antigua licenciatura. Por lo tanto, resulta fundamental y necesario la implantación de un Grado en Diseño que venga a completar la oferta académica y dar continuidad a una formación existente y que ahora se encuentra reglada y reconocida, obteniendo resultados satisfactorios en otras universidades.

Según el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT<sup>12</sup>) los títulos de grado en Diseño aprobados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte se ofertan en diferentes universidades públicas y

---

<sup>11</sup> Puede consultarse en la página web de la ANECA [http://www.aneca.es/media/150332/libroblanco\\_bellasartes\\_def.pdf](http://www.aneca.es/media/150332/libroblanco_bellasartes_def.pdf)

<sup>12</sup> <https://www.educacion.gob.es/ruct/home>

privadas en las Áreas de conocimiento de «Arte y Humanidades», «Ingeniería y Arquitectura» y en menor medida en «Ciencias Sociales». En el Anexo 1 pueden consultarse los títulos en vigor a día de hoy. Dentro de estos títulos podemos diferenciar aquellos grados en Diseño que ofrecen contenidos generalistas de los orientados a ámbitos concretos y más específicos del Diseño, como pueden ser el Diseño de Interiores, Diseño de Moda o el Diseño de Videjuegos. En el Área de conocimiento de Ingeniería y Arquitectura se ofertan Grados en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto en universidades públicas y privadas.

Tal y como indicamos, la Universidad de Vigo ha participado desde el principio tanto en la Conferencia de decanos de las facultades de Bellas Artes como en la elaboración del Libro Blanco de los títulos de Grado en Diseño, por lo tanto los referentes básicos en la elaboración y planificación de este título de Grado en Diseño son los títulos de las universidades públicas que han tomado como referente mayoritariamente dicho libro blanco en la elaboración de sus planes de estudio. A través de las diferentes reuniones de conferencias de decanos de las facultades de Bellas Artes se han analizado y estudiado de primera mano la progresiva implantación de los grados en Diseño en España. Además se han atendido a las titulaciones impartidas en universidades privadas que también han participado y atendido a los aspectos básicos del libro blanco.

### 2.2.1.1 Situación actual de las titulaciones de Grado en Diseño en las universidades públicas españolas

Los estudios de grado en Diseño en España son ya actualmente una realidad consolidada, y la implantación de dichos estudios en la Universidad de Vigo resulta una necesidad y una reafirmación de dicho modelo. Los estudios de Grado en Diseño propuestos se enmarcan dentro de los contenidos generalistas del diseño propuestos en el Libro Blanco de las titulaciones de Grado en Diseño, especialmente dentro de aquellos contenidos de diseño gráfico, diseño audiovisual y diseño multimedia, comunes a todos los grados ofertados en las universidades públicas dentro del área de Arte y Humanidades. En líneas generales, los estudios ofertados por estas universidades ofrecen una formación que comparte objetivos, competencias y resultados de aprendizaje muy similares siguiendo el mismo modelo de Libro Blanco del Grado en Diseño. Por ello nos ceñiremos a análisis de la situación actual de dichas universidades públicas de referencia.

En la actualidad existen 5 grados en Diseño impartidos en las facultades de Bellas Artes de las universidades públicas españolas que ofertan las siguientes titulaciones<sup>13</sup>:

Universidad	Facultad / Campus	Títulos ofertados
Universidad del País Vasco	Facultad de Bellas Artes / Campus de Bizkaia	Grado en Creación y Diseño
Universidad Complutense de Madrid	Facultad de Bellas Artes / Campus Universidad Complutense	Grado en Diseño
Universidad de Barcelona	Facultad de Bellas Artes / Campus de la UB	Grado en Diseño
Universidad Politécnica de Valencia	Facultad de Bellas Artes / Campus de la Universidad Politécnica de Valencia	Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Universidad de La Laguna	Facultad de Bellas Artes / Campus de La Laguna	Grado en Diseño

<sup>13</sup> En el caso de la universidad pública Rey Juan Carlos, que ofrece los grados en Diseño Integral y Gestión de la Imagen y Diseño y Gestión de la Moda, no han seguido las directrices del Libro Blanco del Grado en Diseño. Dicha universidad se ha incorporado recientemente a la Conferencia de Decanos de las Facultades de Bellas Artes, a pesar de impartir sus grados en la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales.

A continuación, analizaremos los aspectos principales de los Grados en Diseño de las cinco universidades públicas que más han influido en la configuración de los referentes del título aquí propuesto:

### **Grado en Diseño de la Universidad de Barcelona.**

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona posee una amplia trayectoria en el campo del Diseño que se remonta a la existencia de la especialidad y orientación en las antiguas Licenciaturas en Bellas Artes. La ciudad de Barcelona y su entorno es además un potente foco y referente nacional en la formación y la práctica profesional del Diseño. La elaboración del Libro Blanco no solo ha sido coordinado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, sino que han participado un buen número de escuelas de Diseño de ámbito privado y municipal.

El Grado en Diseño posee un planteamiento ampliamente generalista, con especial atención en sus competencias en los procesos del Diseño, la capacidad de análisis y síntesis de los datos, y la identificación y resolución de problemas a través del Diseño. Atiende también al desarrollo práctico de los proyectos y su resolución formal y de fabricación, materiales y procedimientos constructivos. Sus competencias pretenden potenciar la formación integral de los diseñadores buscando el objetivo fundamental de dotar al alumnado de una bases adecuada para intervenir en la ideación, desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del ser humano en sus dimensiones social, cultural, estética y económica. Dado este carácter generalista y de formación integral, la titulación de grado no posee orientaciones o itinerarios específicos.

Su organización en módulos siguen en esencia la propuesta del Libro Blanco y que coinciden con los establecidos por las asociaciones profesionales del Diseño (BEDA 1989 e ICSID 2004) como requisitos mínimos en la formación de un diseñador.

Estos grandes módulo son.

- Disciplinas del Diseño» que a su vez se compone de los niveles y tipos de conocimiento «Proyectos», «Conocimientos contextuales necesarios al proyecto» y «Habilidades instrumentales»,
- Tecnología
- Gestión

Su estructura está compuesta por 240 ECTS divididos en 4 cursos y 8 semestres:

- Formación Básica: 60 ECTS
- Formación Obligatoria: 120 ECTS
- Optatividad: 30 ECTS (Ofertando 84 ECTS en 11 asignaturas optativas de diseño de 6 ECTS cada una y una asignatura optativa compartida con el Grado en Bellas Artes de 18 ECTS)
- TFG: 18 ECTS estructurado en 2 semestres
- Prácticas profesionales: Asignatura Optativa 6 ECTS

El Grado en Diseño posee 60 créditos de Formación Básica compartida con las titulaciones de Grado en Bellas Artes y Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales impartidos en la Universidad de Barcelona.

### **Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia**

La Comunidad Valenciana se ha consolidado, especialmente desde los años 80, como otro de los polos relevantes en la formación del diseño y la práctica profesional. La Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia de la UPV, desde la implantación de las Licenciaturas en Bellas Artes, ha incluido en sus contenidos curriculares la especialidad de Diseño. En la actualidad el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas impartido en la facultad ofrece una formación en Diseño multidisciplinar orientada especialmente a las nuevas tecnologías creativas.

#### Módulos

- Fundamentos del Diseño y las Tecnologías Creativas 60 ECTS
- Función de la Imagen 60 ECTS
- Sistemas del Diseño y las Tecnologías creativas 78 ECTS
- Práctica profesional 18 ECTS
- Proyecto aplicado 18 ECTS
- Trabajo fin de grado 6 ECTS

Su estructura está compuesta por 240 ECTS divididos en 4 cursos y 8 semestres:

- Formación básica 60 ECTS
- Formación obligatoria 72 ECTS
- Optatividad 96 (a elegir entre 390)
- TFG 6 ECTS
- Prácticas profesionales 18 ECTS (12 obligatorios y 6 optativos)

#### **Grado en Creación y Diseño de la Universidad del País Vasco (UPV-EHU)**

El Grado en Creación y Diseño de la UPV-EHU posee la particularidad de ofrecer una formación común en sus dos primeros cursos con todas las titulaciones de grado ofertadas en la Facultad de Bellas Artes. Así, el Módulo de Formación Básica de 60 ECTS del primer curso y 60 ECTS de formación obligatoria del segundo curso es compartido íntegramente con las titulaciones de Grado en Arte, Grado en Creación y Diseño y Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Esta formación común supone la introducción a las disciplinas fundamentales (pintura, arte, tecnología, dibujo y escultura) que constituyen la base de las prácticas en el campo del Arte así como una primera aproximación a sus herramientas conceptuales y de la Historia del Arte para posteriormente especializarse en la disciplina del Diseño. Aborda la Creación plástica y el Diseño como saberes multidisciplinarios, por lo que el grado ofrece una formación a través de la práctica, análisis y crítica de los procesos artísticos, dotando de herramientas teóricas y prácticas para la especialización en las menciones de Diseño Gráfico, Ilustración y Ámbito objetual: Cerámica.

Su estructura está compuesta por 240 créditos divididos en 4 cursos y 8 semestres:

- Formación básica: 60 ECTS
- Formación obligatoria: 120 ECTS
- Optatividad: 42 ECTS + (30 ECTS Mención Diseño Gráfico / 30 ECTS Cerámica / 30 ECTS Ilustración)
- TFG: 18 ECTS
- Prácticas profesionales (No son obligatorias. Se ofrece la posibilidad de prácticas extracurriculares).

#### **Grado en Diseño de la Universidad de La Laguna**

Los 9 módulos del grado se plantean desde un punto de vista disciplinar:

- Formación básica
- Procesos avanzados en Diseño y Comunicación Visual.
- Materias culturales
- Talleres de técnicas y tecnologías
- Proyectos de Diseño
- Materias auxiliares
- Materias optativas
- Prácticas en empresas

Su estructura está compuesta por 240 ECTS divididos en 4 cursos y 8 semestres:

- Formación básica: 60 ECTS
- Formación obligatoria: 120 ECTS
- Optatividad: 24 ECTS (se ofertan 48 ECTS, 8 asignaturas de 6 ECTS).
- TFG: 24 ECTS
- Prácticas profesionales: 12 ECTS

De las asignaturas del Módulo de Formación Básica, el Grado en Diseño comparte con las titulaciones de Grado en Bellas Artes y Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales 42 ECTS correspondientes a las asignaturas de 6 ECTS: Técnicas de expresión en idioma moderno, Cultural visual y creación artística contemporánea, Introducción a la Historia del Arte, Fotografía, Antropología cultural, Introducción a la historia, e Introducción a los problemas filosóficos.

El plan de estudios no contempla itinerarios ni orientaciones.

### **Grado en Diseño de la Universidad Complutense de Madrid**

La Facultad de Bellas Artes de la UCM posee una larga tradición en la enseñanza del Diseño. Desde el año 1979, en el que la Escuela de Bellas Artes de San Fernando se integra como facultad en la UCM, la disciplina del Diseño se encuentra presente en todos los sucesivos planes de estudio como especialidad o itinerarios formativos. El Grado en Diseño actual ofrece una formación inicial generalista del Diseño para especializarse en los dos últimos cursos eligiendo entre tres orientaciones diferenciadas; Diseño gráfico en formatos «tradicionales» con materias como Tipografía, Infografía, Diseño Editorial y Señalética; Diseño Escenográfico con materias como Iluminación, Perspectiva, Vestuario, Performance...; y Diseño de Nuevos Medios en una apuesta por los nuevos formatos digitales del diseño como la Animación vectorial y 3D, modelización y diseño para los nuevos medios.

Articula los contenidos del plan de estudios en base a una estructura mixta de módulos, materias y asignaturas:

- Módulo Básico
- Módulo Fundamental
- Módulo Complementario
- Módulo TFG

Su estructura está compuesta por 240 ECTS divididos en 4 cursos y 8 semestres:

- Formación básica: 60 ECTS

- Formación obligatoria: 120 ECTS
- Optatividad: 48 ECTS ( La elección de la optatividad define los itinerarios definidos en el plan de estudios)
- TFG: 12 ECTS
- Prácticas profesionales: No obligatorias

El plan de estudios del Grado en Diseño de la Universidad Complutense de Madrid define 3 posibles itinerarios:

1. Itinerario Diseño Gráfico: El alumnado deberá elegir los 30 créditos de la materia «Técnicas y aplicaciones del Diseño Gráfico» del Módulo Complementario.
2. Itinerario Diseño Escenográfico: El alumnado deberá elegir los 30 créditos de la materia «Técnicas y aplicaciones del Diseño Escenográfico» del Módulo Complementario.
3. Módulo Nuevos Medios: El alumnado deberá elegir los 30 créditos de la materia «Tecnología de los Nuevos Medios» del Módulo Complementario.

### **Conclusiones sobre la estructura y orientación de los Grados en Diseño**

Todos los grados en diseño de las universidades públicas en España permiten la adquisición de competencias para un buen número de sectores laborales y salidas profesionales: diseño editorial, comunicación visual, identidad corporativa, gráfica audiovisual y web e interactivos. Incluyen además formación más allá de la práctica proyectual, como son las cuestiones de generación, promoción y difusión de la cultura del diseño (historia del diseño, crítica del diseño, análisis e investigación, comisariado de exposiciones de Diseño, ediciones de publicaciones o crítica en medios especializados o generalistas). La formación en otras disciplinas más allá de lo gráfico/audiovisual como el diseño objetual, diseño de producto, diseño cerámico o diseño escenográfico o bien poseen un carácter instrumental en relación al diseño bidimensional o configuran itinerarios muy específicos que dan salida a una tradición disciplinar, cultural y empresarial consolidada en su zona de influencia.

Como norma general el perfil profesional del alumnado graduado se orienta especialmente al diseño gráfico y/o audiovisual en sus diferentes vertientes (digital, interactivo, editorial, audiovisual...). En estas orientaciones influyen de forma importante tanto la tradición de los estudios y orientaciones de diseño previos en la propia universidad como la configuración socioeconómica de su zona de influencia. Así observamos cómo grados como el de la Universidad de Barcelona buscan una formación integral del diseño en sus egresados y ofrece un perfil más generalista que entronca con la amplia oferta de formación del diseño en estudios más avanzados en la ciudad de Barcelona y la tradición de estudios de máster y doctorado en diseño de la propia universidad. En el caso del Grado en Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia han optado por una apuesta clara por las nuevas tecnologías creativas, pero por norma general, todos los grados refuerzan su vertiente humanista de la formación en Diseño, la creatividad, el pensamiento crítico y la formación teórica.

### **Referentes europeos e internacionales en la elaboración de la propuesta**

Tal y como anteriormente explicamos, el Libro Blanco de las titulaciones de Grado en Diseño ha sido el documento de referencia para esta titulación, especialmente en la definición de los perfiles profesionales, los objetivos y las competencias, extraídos de centros de formación y sus diferentes planes de estudio. En dicho libro blanco, se han tomado como referencia y analizado en detalle los planes de estudio europeos de programas o cursos de BA en Diseño ofertados por Universidades, Facultades de Diseño, Facultades de Bellas Artes, Escuelas Superiores de Diseño y departamentos dedicados a las enseñanzas del diseño dentro de Escuelas Superiores de Arquitectura, Ingeniería, y en menor medida en las Escuelas de Negocio y

Marketing. Así mismo pueden encontrarse también los procedimientos de consulta que se emplearon en su elaboración.

- Los centros de referencia europeos más destacados son aquellos impartidos en Facultades Arte y Diseño, de Bellas Artes o Facultades de Industrias Artísticas. Ejemplos de ellos son la UIAH Helsinki, la University of Applied Arts de Viena, la School of Design de la HdK / UdK de Berlín, las Kunsthochschule, los BA de las New Universities inglesas y las Hochschule de Künste Alemanas. Estos centros, establecen sinergias entre titulaciones compartidas de artes y creación.
- Los Centros de Educación Superior especialmente en el caso de centros equiparables a las Escuelas Técnicas Superiores de las Universidades Politécnicas españolas, como los Hogescholen holandeses o el ENSCI de París.
- Las facultades específicas de diseño como las recién creadas en Italia, o la Huchschule für Gestaltung alemanas que gozan de una amplia tradición.
- Los centros que imparten estudios de diseño que han adaptado su estructura al EEES y que permiten proseguir cursos de MA, posgrado y doctorado. Son el caso de las Fachhochschule alemanas, las Hogeskool flamantas o las Hogsköla suecas.

## 2.2.2 Referentes nacionales e internacionales que avalen la propuesta y su correspondencia con el Título propuesto

### **Asociaciones profesionales y entidades internacionales participantes en el proceso de adaptación al EEES.**

El Libro Blanco del Grado en Diseño, referente principal en la elaboración de los planes de estudio de los grados en diseño de las universidades públicas en España y referente también de este nuevo grado propuesto, incluye un detallado análisis del papel de las diferentes asociaciones profesionales del ámbito del Diseño que han sido clave, con sus aportaciones, en la definición de un panorama en la enseñanza del Diseño en los distintos países en el proceso de adaptación al EEES. Estas asociaciones y organismos han proliferado en las últimas décadas, tanto por la necesidad del reconocimiento social-laboral de la profesión y la función de control ejercida sobre la misma, como por la necesidad urgente de regular una especialidad académica reciente. Su importante labor las ha hecho merecedoras de un reconocido prestigio y crédito internacional.

Las asociaciones y entidades profesionales más destacadas serían:

- ELIA European League of Institutes of the Arts.
- CUMULUS International Association of Universities and Colleges of Arts, Design and Media.
- BEDA Bureau of European Designers Associations.
- ICSID International Council of Societies of Industrial Design:
- Design Research Society (DRS).
- Design History Society
- Design Science Society
- The European Academy of Design (EAD)

De entre todas las asociaciones que de forma más intensa han abordado el proceso de Bolonia destacan ELIA, CUMULUS, BEDA e ICSID. Estas dos últimas han elaborado unos contenidos mínimos académicos exigibles para la obtención de una capacitación para el ejercicio de la profesión del Diseño y ser aceptados como socios<sup>14</sup>. Ello ha servido de base para la elaboración de un perfil profesional y formativo y el desarrollo

---

<sup>14</sup> Ver al respecto, las recomendaciones del “ICSID Educational Kit: Minimum Standards of Education and Course Analysis Matrix” ([www.icsid.org](http://www.icsid.org)) consultada en marzo abril 2004. En cuanto al BEDA, ver “Statement of recommended minimum education requirements” publicado en 1988

de unas competencias básicas en los estudios regulados en Diseño en el EEES dentro del Libro Blanco del Grado en Diseño, y por extensión, a este grado propuesto.

En el caso de **ICSID**, la entidad ofrece un reconocimiento que supone una distinción internacional que incluye a un nivel de grado armonizado con el EEES, el Undergraduate Program (Bachelor Degree) con una exigencia de duración mínima de 4 cursos y acreditados por las agencias de calidad de cada país. Los requisitos mínimos en una formación del Diseño pasan por garantizar que los graduados posean conocimientos, competencias profesionales, sentido de la responsabilidad comunitaria y capacidades para avanzar en su desarrollo personal. Para lograrlo se deben alcanzar los siguientes estándares mínimos:

- Criterios de selección como requisitos de ingreso (educación superior, test de aptitudes, entrevistas)
- Mínimo de 4 años de formación (superior de grado o equivalente).
- Aptitudes genéricas tales como liderazgo e iniciativa, trabajo en equipo, pensamiento innovador y creativo, resolución de problemas generales, habilidades de comunicación (oral, escrita y visual), sensibilidad ambiental, adaptabilidad a cambios rápidos, capacidad de interpretar los factores que conducen a cambios socioeconómicos, sensibilidad estética, valores éticos.
- Habilidades y conocimientos específicos de diseño industrial (pensamiento de diseño y proceso de diseño, metodologías de diseño, historia de diseño relevante, teoría y crítica, metodologías de investigación relevantes, habilidades de comunicación específicas: oral, escrito (breve, propuestas, redacción de informes) y visual, habilidades de visualización y conocimiento (2D y 3D), conocimiento sobre los usuarios humanos).
- Metodología de evaluación de factores humanos y ergonomía y usabilidad.
- Procesos de desarrollo de productos.
- Gestión del diseño (Aspectos legales del diseño, patentes, derechos de autor, marcas comerciales y propiedad intelectual). Principios comerciales y ética profesional. Técnicas de organización de oficina y cálculo de costos.
- Ciencias económicas.
- Sensibilidad por el medio ambiente.
- Conocimientos informáticos
- Modelismo
- Integración del conocimiento (estrategias de integración de sistemas)

El reconocimiento que ofrece el ICSID en los programas de formación tiene el objetivo de ayudar a las instituciones educativas que deseen comparar sus programas a un nivel internacional.

La Asociación **BEDA**, que incluye profesionales y centros educativos de la UE, establece unos requisitos mínimos de pertenencia que también implican la formación profesional de estudios superiores de al menos 4 años, en conformidad con el Tratado de Roma relativo al reconocimiento de diplomas y otros títulos. Estos deben incluir:

- Desarrollo de sensibilidad, talento individual y creativo.
- La formación de los diseñadores para trabajar con otras disciplinas dentro del proceso industrial.

Y también:

- 1) Los fundamentos estéticos del diseño (estructura, forma, color, espacio).
- 2) Metodología, incluyendo: Análisis de requerimientos y criterios; soluciones alternativas y su evaluación; definición de construcción, materiales y principios de construcción; técnicas de presentación adecuadas; suministro de datos y detalles de producción apropiados; evaluación en uso; apreciación estética.



- 3) Habilidades: tales como dibujo gráfico y técnico a mano alzada, creación de modelos, fotografía, Muestreo y otras técnicas.
- 4) Conocimiento de la historia del diseño, el arte y la arquitectura y sus desarrollos técnicos.
- 5) Conocimientos básicos cuando sea apropiado de: construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción; ciencias humanas y ergonomía; economía y marketing; aspectos legales que incluyen la ley de patentes y protección de diseños; técnicas de organización de oficinas/estudios y costes.
- 6) La aplicación de lo anterior: en al menos cuatro temas principales de diseño que tienen diversas complejidades y limitaciones ambientales durante el periodo de formación.
- 7) Experiencia en la industria u oficinas profesionales por un período no inferior a 6 meses.

Estas propuestas de ICSID y BEDA constituyen un punto de partida para la programación de unos estudios superiores de diseño y definen y delimitan unos primeros objetivos para la titulación:

- Formar profesionales del diseño equiparables en formación y capacitación profesional con los egresados de centros europeos afines. Esto implica que los perfiles profesionales y la estructura de los estudios debe ser equiparable en todos los niveles.
- Formación de profesionales cuya actividad les permita acogerse a la protección jurídica vigente en las leyes del país.
- Formación de profesionales adecuada a las recomendaciones de las asociaciones profesionales, permitiéndoles su integración en ellas como miembro de pleno derecho.
- Formación de profesionales capaces de desempeñar con éxito en el mercado laboral de acuerdo a las exigencias de la profesión y los códigos deontológicos.

Además las asociaciones de profesionales han definido claramente unos perfiles profesionales que las titulaciones de diseño han de contener, y que han resultado de gran ayuda en la definición del título:

- Diseñador/a sin atributos específicos. Experto en una manera de trabajar y de pensar que use la metodología del proyecto, que supere las especializaciones tradicionales. Es un perfil con mayor predisposición a una formación posterior de nivel máster y doctorado.
- Diseñador – Especialista (Gráfico, audiovisual, moda, producto...). Perfil profesional de diseñador que presta sus servicios en un campo específico. Capacitado para diseñar, dirigir y gestionar proyectos e investigar si el mismo lo requiere. Puede desempeñar funciones de director creativo y director de arte. Los estudios de máster y doctorado que le corresponderían sería los del diseño como factor estratégico y el *design management*.
- Desarrollo de producto. Centrado en las partes productivas del proceso, se encarga de la planificación, dirección y control de producción de los trabajos. Su cometido principal es el de la implementación de los proyectos, sea cual sea su especialidad. También planifica su distribución y comercialización y atiende a la vida completa de los proyectos una vez terminada su vida útil. Los estudios de máster y doctorado que le corresponderían serían los de *design management* y de desarrollo de producto.
- Diseñador/a audiovisual. Centrado en las nuevas tecnologías y los medios audiovisuales (diseño audiovisual, diseño de aplicaciones interactivas, diseño de interfaz de usuario, usabilidad, comunicación en los medios).
- Profesor de proyectos de diseño en la educación secundaria, en la formación profesional y en las escuelas superiores de diseño.
- Trabajo vinculado a la cultura del diseño (Crítica, comentarista, comisariado de exposiciones, editor de publicación y periodista especializado en diseño). Este es un perfil cuya delimitación más clara corresponde a estudios posteriores de máster y doctorado puesto que agrupa a todas las disciplinas que se ocupan del diseño como investigación básica, pero posee también niveles de ocupación y puestos de trabajo dentro de una escala laboral.

## Asociaciones nacionales

Dentro del territorio español existen diferentes asociaciones de profesionales del Diseño distribuidas en comunidades autónomas y agrupadas casi todas ellas en READ (Red Español de Asociaciones del Diseño). Dicha asociación agrupa a las siguientes asociaciones:

- AAD Diseñadores de Andalucía
- DAG Asociación Galega de Deseño
- DIP Asociación de Profesionales del Diseño y la Comunicación Publicitaria de la Región de Murcia.
- ADCV Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana.
- DIEX Asociación de Diseñadores de Extremadura
- DI(S) Asociación de Diseñadores Gráficos de Soria
- AGA Asociación de Diseñadores Gráficos de Asturias
- DIMAD Asociación de Diseñadores de Madrid
- Cuenca Diseño
- EIDE Asociación de Diseñadores de Euskadi

A su vez READ pertenece a BEDA (The Bureau of European Design Associations).

Además también existen como asociaciones profesionales:

- AEPD. Asociación Española de Profesionales del Diseño
- Colegio Oficial de Diseño Gráfico de Cataluña
- FAD Fomento de las Artes y del Diseño

Hasta la fecha, las asociaciones profesionales españolas no han contemplado en sus publicaciones e informes aquellos requisitos relativos a competencias específicas o saberes que sugieran cómo debe ser la formación de los profesionales del Diseño. Sin embargo, en los últimos años se están dando los primeros pasos para una mejora en la definición de las competencias del profesional del diseño que debe adquirir en los centros de formación. En el año 2014, en el marco del II Encuentro Nacional de Asociaciones del Diseño celebrado en Madrid, se comenzó a trabajar en un Grupo de trabajo «Relación de las asociaciones profesionales del diseño con la enseñanza del diseño». Entre los objetivos iniciales de este grupo de trabajo, que prosigue su actividad en la actualidad, se encuentran la delimitación de competencias, el reconocimiento del diseñador como actor relevante en la sociedad y la promoción de las buenas prácticas en el diseño. Además, tal y como anteriormente señalábamos, en 2016 se celebra «Transferencias Design» promovido por la «Red Española de Asociaciones de Diseño» READ y la «Confederación de Escuelas de Arte», en colaboración con empresas e instituciones. En este foro se analizaron los retos de futuro y las necesidades profesionales a las que responderá el profesional del diseño: Se pone el acento en conceptos de hibridación y colaboración, siendo el/la diseñador/a como facilitador/a de herramientas y «el diseño de procesos transmedia». El perfil más inmediato del futuro profesional del diseño está entre la especialización y el diseño para la transformación de servicios, estrategias e innovación. El futuro de la profesión pasa por la innovación y la transformación digital, que genere servicios y productos digitales adaptados a las necesidades de los usuarios, incorporando habilidades multidisciplinares a la profesión, implantando en las organizaciones la figura de 'Design Management' para mediar y dirigir los procesos de innovación.

## 2.3 Descripción de los procedimientos de consulta utilizados para la elaboración del plan de estudios

### **Procedimientos internos en la elaboración del plan de estudios y la memoria de verificación**

Tal y como indica el procedimiento del [Sistema de Garantía de Calidad de la Universidad de Vigo](#) «DO-0101 P1 Diseño, verificación, modificación y acreditación de las titulaciones oficiales», antes de emprender el proceso de diseño de la titulación se confirmó con los órganos de gobierno de la Universidad de Vigo su viabilidad y adecuación estratégica en el marco de Sistema Universitario Gallego. Ello implicó reuniones con las personas responsables acordándose finalmente la pertinencia de iniciar formalmente el procedimiento de diseño del plan de estudios que conducen a la obtención de un título de grado. [Dado que la propuesta inicial de creación del nuevo grado parte de la Facultad de Bellas Artes del Campus de Pontevedra, estas conversaciones dieron como resultado la aprobación en junta de centro de la Facultad de Bellas Artes](#) de una pre-declaración de interés de la implantación del título «Grado en Diseño», que fue remitida al Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado de la Universidad de Vigo.

Antes de iniciar el proceso formal, durante los meses anteriores a la declaración de interés definitiva, se realizaron una serie de reuniones informativas y de recogida de propuestas e ideas con todos los sectores implicados en el centro (PDI, PAS y alumnado). En la primera de esas reuniones celebrada en enero de 2018, se reunió al sector del PDI implicado en labores de gestión; equipo decanal, coordinadores de las titulaciones del centro, dirección de los departamentos con sede en el centro<sup>15</sup> y ex-decanos en activo que participaron en su momento en las reuniones de la conferencia de decanos y desarrollo del Libro Blanco del Grado en Diseño elaborado en la ANECA. En el mes de febrero se realizaron tres reuniones con el resto de personal del centro: reunión con el PDI, reunión con el PAS y reunión con el alumnado. En estas reuniones el equipo decanal realizó un recorrido por todo el trabajo realizado en las conferencias de decanos desde la presentación de los libros blancos y el panorama actual de las titulaciones de grado en Diseño en las facultades de Bellas Artes en España. Se realizó un primer planteamiento de las características principales del nuevo grado, las condiciones de implantación y los objetivos, recogiendo toda las sugerencias y problemáticas planteadas por todos los sectores.

El debate entre el sector PDI se centró en la pertinencia y necesidad de la implantación de un nuevo grado en Diseño como una ocasión de completar la oferta de titulaciones de grado, máster y doctorado en un sector estratégico de futuro. La implantación de un nuevo grado implica además una convivencia necesaria con el Grado en Bellas Artes, y de esta convivencia se derivan oportunidades y problemáticas que es necesario debatir y solucionar. Especialmente relevante resultó la reunión con el sector PAS, ya que permitió obtener la perspectiva real de la situación en los talleres, laboratorios, medios materiales, aulas y medios materiales por parte de los maestros de taller responsables y personal de conserjería, así como por parte del personal de administración al respecto del trabajo administrativo y de gestión que implicaría la nueva titulación, recogiendo necesidades y previsiones para la nueva titulación. En lo relativo al alumnado, las reuniones permitieron constatar el interés por parte de este sector en la nueva titulación. Las demandas del alumnado mostraron sus preferencias por una formación en Diseño abierta a los nuevos soportes digitales, la gráfica audiovisual y multimedia y a la inclusión de disciplinas transversales como la Ilustración y la Fotografías integradas.

---

<sup>15</sup> Los departamentos con sede en el centro son Dibujo, Pintura y Escultura. En el caso de los departamentos implicados en la docencia en el centro con su sede fuera de la facultad (Departamento de Análisis e Intervención Psicosocioeducativa, Departamento de Historia, Arte y Geografía y Departamento de Didácticas Especiales), los propios docentes de las materias realizaron la labor de interlocución.

En la reunión de la Comisión del Sistema de Garantía Interno de Calidad y en la Junta de Facultad del día 27/02/2018 se aprueba la Declaración de Interés del «Grado en Diseño por la Universidad de Vigo» según modelo oficial, siguiendo el «Calendario y el procedimiento de tramitación de verificación y modificación de títulos de grado para su implantación en el curso 2019/2020». La Declaración de interés es remitida al Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado (VOAP) el cual realiza la correspondiente difusión pública dentro de la comunidad universitaria. La COAP y el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo posteriormente valoran y aprueban la adecuación de la propuesta a los requisitos generales y estrategia institucional.

La Universidad de Vigo toma la decisión de implantar la titulación en un nuevo centro, la Facultad de Diseño (en proceso de creación), creando una nueva junta de titulación con el fin de adaptar esa memoria a la nueva circunstancia de implantación en una nueva facultad. En esa junta de titulación participan docentes, PAS y representantes de alumnado de diferentes facultades, departamentos y áreas, estando compuesta por las siguientes personas:

<b>COMPOSICIÓN DE LA JUNTA DE TITULACIÓN</b>	
<b>Presidencia</b>	
Decano Comisario	D. Marcos Dopico Castro
Secretario/a	Dna. Cristina Varela Casal
<b>Representantes de Centros</b>	
Decana da Facultade de Belas Artes	Dna. Silvia García González
Coordinadora do Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda	Dna. Lola Dopico Aneiros
Decano da Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación	D. Xosé Baamonde Silva
<b>Representantes de Departamentos</b>	
H05 - Historia, Arte e Xeografía. Área A0465 - Historia da Arte	Dna. Susana Cendán Caaveiro
H07 - Escultura	D. Francisco Javier Tudela Sáenz de Pipaón
H08 - Pintura	D. Jesus Hernández Sánchez
H09 - Debuxo	D. Araceli Liste Fernández
T01 - Deseño na Enxeñaría. Área A0305 - Expresión gráfica na enxeñaría	D. Jorge Cerqueiro Pequeño
T15 – Informática. Área A0570 - Linguaxes e sistemas informáticos	D. Celso Campos Bastos
X05 - Didácticas Especiais. Área A0193 - Didáctica da expresión plástica	Dna. Cristina Varela Casal
X10 - Psicoloxía Evolutiva e Comunicación. Área A0675 Xornalismo	D. Daniel Martí Pellón
X11 - Socioloxía, Ciencia Política e da Administración e Filosofía. Áreas A0755 – Socioloxía	D. Jesús A. Lage Picos

X14 - Comunicación Audiovisual e Publicidad	D. Xosé Rúas Araujo
<b>Estudiantes</b>	
Dna. Luna María Vicente Warren	
Dna. Xulia Arias Parada	
Dna. Eva Monroy Pérez	
Dna. Ana Pérez Valdés	
<b>PAS</b>	
Dna. Lucrecia M <sup>a</sup> López Rubianes	

La junta de titulación comienza a trabajar en una nueva propuesta de forma provisional, convocando reuniones de trabajo los días 24/07/2019 y 31/07/2019, según los plazos indicados por el Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado. El día 31/07/2019 de aprueba la Memoria Inicial del Grado en Diseño.

### **Participación de agentes externos**

De entre los diferentes agentes implicados en el diseño en Galicia, tanto a nivel profesional como a nivel de administración y gestión, la comisión de elaboración del Grado en Diseño decide hacerlos partícipes en la elaboración del plan de estudios a través de dos vías principales; por un lado establecer contacto con los profesionales del diseño en la comunidad a través de la Asociación Galega de Deseño DAG, al ser la entidad que agrupa a buena parte de los profesionales del diseño y un organismo eficaz a la hora de establecer consultas, encuestas, opiniones de sus socios/as profesionales... y ofrecer un panorama real de la situación del diseño que pueda ayudar en la elaboración de las competencias profesionales, los objetivos, los intereses del mercado laboral, las demandas profesionales etc... Se ha considerado pertinente también el contactado a nivel nacional con la Red Española de Asociaciones de Diseño READ por su estrecha relación con la asociación DAG y los programas y actividades conjuntas que realizan. Por otro lado, a un nivel de promoción del diseño en el ámbito de la administración se ha contactado con la Agencia Gallega de Innovación, por su labor en la creación de diferentes programas de innovación y diseño en Galicia, la Fundación Centro Gallego de Artesanía y Diseño y la Fundación DIDAC. Destaca también la aportación de la compañía pública Corporación de Radio Televisión de Galicia a través de su departamento de diseño gráfico.

Dentro del ámbito del diseño de moda se ha contactado con la Asociación de Creadores de Moda de España (ACME) que ha ofrecido su apoyo en forma de carta de apoyo a todas aquellas actuaciones que puedan ser beneficiosas para el ámbito empresarial y profesional, docente e investigador del sector del diseño de moda. Además de ello también avala el proyecto la Global Fashion Conference a través de la figura de su promotora Dña. Isabel Cantista de la Universidad Lusíada Norte de Porto (Portugal).

Establecemos dos niveles de implicación:

1. Información y apoyo a través de carta de apoyo / prácticas en empresa
2. Información y aportaciones en la elaboración del plan de estudios.

A continuación se realiza una breve reseña de los agentes consultados y su grado de implicación

### **DAG Asociación Galega de Deseño**

Uno de los principales referentes en el ámbito profesional del Diseño en la comunidad gallega es la DAG (Asociación Galega de Deseño), una asociación sin ánimo de lucro formada por profesionales y estudiantes del diseño gráfico y de producto que fue fundada en el año 2006 y que trabaja para la mejora de la profesión y el impulso del diseño en Galicia. En la actualidad el colectivo aglutina a los principales estudios de diseño y profesionales independientes del sector, y cuenta entre su personal asociado con varios profesionales egresados y licenciados en Bellas Artes así como docentes de la propia Facultad de Bellas Artes y de las escuelas de Arte y Superior de Diseño de Galicia.

Por todo ello la opinión y valoraciones de sus socios y socias profesionales ha sido fundamental a la hora de la elaboración del plan de estudios en la titulación. Para ello se han realizado diferentes consultas y reuniones. Una vez enviada la información sobre los aspectos básicos del Grado en Diseño la Junta Directiva de la DAG ha incluido en el orden del día de la reunión del día 26/03/2018 el debate y análisis de la propuesta. Además, se ha diseñado una encuesta dirigida a sus socios y socias con el fin de obtener información de primera mano de la realidad del mundo profesional, las expectativas laborales, las carencias y fortalezas actuales de la formación en diseño en la comunidad y los ámbitos del diseño estratégicos en el futuro. Puede consultarse los resultados de la encuesta en el Anexo 2.

Conjuntamente, la Asociación DAG ha mostrado su apoyo a la propuesta de nuevo grado a través de una carta de apoyo que se puede consultar en el Anexo 3 correspondiente.

### **READ. Red Española de Asociaciones de Diseño**

READ es una entidad española sin ánimo de lucro con actividad de ámbito estatal y proyección internacional, constituida para la coordinación e integración de la comunidad nacional de diseñadores. En este momento engloba a diez asociaciones: AAD, Asociación Andaluza de Diseñadores; ADCV, Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana; AGA, Asociación de Diseñadores Gráficos de Asturias; Cuenca Diseño; DAG, Asociación Galega de Diseñadores; DiEx, Asociación de Diseñadores de Extremadura; DIMAD, Asociación Diseñadores de Madrid; DIP, Asociación de Profesionales del Diseño y la Comunicación Publicitaria de la Región de Murcia; DIS, Asociación de Diseñadores Gráficos de Soria; y EIDE, Asociación de Diseñadores de Euskadi.

Entre sus objetivos principales está el de difundir la cultura del diseño, promover y hacer más visible la actividad del sector, fortalecer la posición de los profesionales del diseño y contribuir a la transformación del tejido económico, estableciendo relaciones más competitivas y eficientes y fomentando situaciones de encuentro social. Son valores consolidados de READ el gran número de diseñadores asociados que aglutina y la amplia distribución geográfica de las asociaciones que la configuran, a los que suma su apuesta por lo digital, la co-creación, la actividad “glocal”, el compromiso con la excelencia profesional y la perspectiva triple balance (económico, social y ecológico).

La READ ha mostrado su apoyo a la propuesta de nuevo grado a través de una carta de apoyo que se puede consultar en el Anexo 3 correspondiente. La aportación de READ ha sido fundamental por un lado en cuanto a la definición de las competencias del profesional del Diseño que debe adquirir en los centros de formación, a través de sus diferentes documentos de trabajo publicados, tal y como detallamos anteriormente. READ ha trabajado en la delimitación de competencias, el reconocimiento de la profesión del diseño en la sociedad y la promoción de las buenas prácticas en el diseño. Por otra parte READ ha trabajado en una delimitación del perfil del profesional del diseño en el terreno de los servicios, estrategias e innovación. **READ forma parte además de BEDA (The Bureau of European Design Associations). Tal y como mencionamos anteriormente, BEDA ha sido fundamental en la elaboración de unos contenidos mínimos académicos exigibles para la capacitación para el ejercicio de la profesión del Diseño, y ello ha servido de base para la elaboración de un perfil profesional y formativo y el desarrollo de unas competencias básicas recogido en el Libro Blanco del Grado en Diseño, y por extensión a este grado propuesto.**

## **ACME. ASOCIACIÓN DE CREADORES DE MODA DE ESPAÑA.**

La Asociación Creadores de Moda de España (ACME) es una asociación profesional de ámbito nacional fundada en 1998 por 6 de los creadores de moda más destacados (Modesto Lomba, Jesús del Pozo, Elio Berhanyer, Antonio Pernas, Angel Schlessler y Roberto Verino). Actualmente está formada por 56 creadores de moda que participan en las principales pasarelas nacionales e internacionales. La Asociación trabaja fundamentalmente para defender los intereses de la creación de moda en España, ofreciendo herramientas para aumentar su competitividad. ACME tiene como fin la promoción de la moda española en sus facetas económica y cultural, fomentando actividades que redunden en beneficio del sector del diseño de moda en sus vertientes creativa y comercial, tanto dentro como fuera de España.

ACME ha mostrado su apoyo a la propuesta del nuevo Grado en Diseño a través de una carta de apoyo que puede consultarse en el Anexo 3 adjunto. En ella hace explícito el apoyo y el ofrecimiento de colaboración con la titulación en todas aquellas actuaciones que puedan ser beneficiosas para el ámbito empresarial y profesional, docente e investigador del sector del diseño de moda.

## **GFC, GLOBAL FASHION CONFERENCE**

La GFC es una conferencia de referencia en el mundo de la investigación en moda en todo el mundo, comprometida con la promoción de un modelo de desarrollo sostenible. A través de sus diferentes ediciones, desde el año 2008 hasta la actualidad, la GFC ha analizado en fenómeno de la moda desde el punto de vista de las investigaciones académicas, las organizaciones y las empresas innovadoras dentro del sistema de la moda. A partir del año 2020 la conferencia es organizada y coordinada por una universidad que lleva a cabo investigaciones en estudios de moda. Entre las universidades promotoras se encuentran la Universidad de Florencia, la Universidad de Oporto, Universidad Complutense de Madrid, el College University Ghent, la Universidad de Estocolmo y el London College of Fashion-UAL.

GFC ha mostrado su apoyo a la propuesta del nuevo Grado en Diseño centrándose en su área de interés del diseño de moda, a través de su coordinadora Dña. Isabel Cantista, docente e investigadora de márketing e innovación de la Universidad Lusíada Norte de Porto (Portugal). Esta carta de apoyo puede consultarse en el Anexo 3 correspondiente.

## **FUNDACIÓN DICAC (DARDO INSTITUTO DEL DISEÑO Y LAS ARTES CONTEMPORÁNEAS)**

La Fundación Didac es una organización sin ánimo de lucro de base fundacional y de interés gallego fundada en Santiago de Compostela y que tiene entre sus objetivos el divulgar y proyectar el diseño y las artes contemporáneas. La fundación produce exposiciones y proyectos, programas de conferencias, talleres y residencias de creadores. En los últimos años ha realizado una importante labor de divulgación y comisariado de exposiciones de diseño en Galicia entre las que destacan: Formas del Diseño: Galicia XXI, Auditorio de Galicia Santiago de Compostela (febrero-junio 2019), Arte, artesanía, diseño e sustentabilidade en Galicia no século XXI, Centro Cultural Torrente Ballester de Ferrol (enero de 2016) y ha coordinado la publicación «Galicia, el diseño como motor», Xunta de Galicia y Axencia Galega de Innovación, 2018. En todas sus actividades destaca una puesta en valor del diseño gallego y de los profesionales del diseño. Por ello la comisión, después de presentar el proyecto de nuevo Grado en Diseño en febrero de 2019, solicitó su apoyo expreso a los estudios a través de una carta de apoyo tal y como puede consultarse en el Anexo 3.

## **CRTVG CORPORACIÓN DE RADIO TELEVISIÓN DE GALICIA**

Dada la relevancia y especificidad del diseño audiovisual, la comisión considera pertinente las consultas a una de las empresas públicas más relevantes en el panorama audiovisual de la comunidad. En marzo de

2018 se contacta con la coordinación del Departamento de Diseño Gráfico de la CRTVG, que lleva desde la creación de la televisión autonómica gallega ocupándose del diseño de información, diseño audiovisual y la comunicación visual del canal. Gracias a ello la comisión pudo conocer el tipo de profesional requerido, su perfil y los proyectos que allí se realizan. El trabajo de los profesionales del diseño se basa en la realización de cabeceras e identidad visual de informativos y programas, autopromociones, branding de canal, cortinillas de continuidad, eventos especiales, infografías y animación para los distintos informativos, contenido para las webs y redes sociales, publicidad e implementación de la identidad corporativa.

La CRTVG ha mostrado su apoyo a la propuesta de nuevo grado a través de una carta de apoyo que se puede consultar en el Anexo 3 correspondiente.

## **FUNDACIÓN CENTRO GALEGO DA ARTESANÍA E DO DESEÑO**

La Fundación Pública Centro Galego da Artesanía e do Deseño de Galicia es una entidad sin ánimo de lucro que depende de la Dirección General de Comercio y Consumo de la Consellería de Economía, Empleo e Industria de la Xunta de Galicia. Entre sus cometidos primordiales se encuentra el desarrollo de líneas de investigación destinadas a especializar y perfeccionar técnicas de elaboración que permitan mejorar la calidad de los productos artesanales además de optimizar el proceso productivo ya que se entiende que la innovación, el diseño y la calidad son las bases con las que cuenta la artesanía para sobrevivir.

El principal fin de la Fundación, creada en el año 2003, es dotar al sector artesanal de una infraestructura especializada para que pueda desarrollar programas de asistencia, formación, innovación, catalogación, promoción, comercialización y cualquier otro aspecto inherente a la cultura de los oficios artesanales en Galicia. La Fundación ha mostrado su apoyo a la propuesta de nuevo grado a través de una carta de apoyo que se puede consultar en el Anexo 3 correspondiente.

## **GAIN (AXENCIA GALEGA DE INNOVACIÓN)**

La Agencia Gallega de Innovación es una agencia pública autonómica, adscrita a la Consellería de Economía, Emprego e Industria pero con personalidad jurídica propia, que tiene como finalidad fomentar y vertebrar las políticas de innovación en las administraciones públicas gallegas, y el apoyo e impulso del crecimiento y de la competitividad de las empresas gallegas, a través de la implementación de estrategias y programas de innovación eficientes.

GAIN ha mostrado su apoyo a la propuesta de nuevo grado a través de una carta de apoyo que se puede consultar en el Anexo 3 correspondiente. Los programas que en la actualidad desarrolla GAIN, especialmente el programa Design for innovation que anteriormente detallamos, ha permitido establecer competencias en el plan de estudios del grado relativas a aquellos contenidos relacionados con la innovación en la empresa y el mundo profesional, dado que estos programas se adaptan a la realidad de ámbito geográfico gallego.

## **3 Competencias**

### **3.1 Competencias básicas y generales**

#### **3.1.1 Competencias básicas**



<b>Relación de competencias básicas que el alumnado debe adquirir durante sus estudios (establecidas por el RD 861/2010)</b>	
Competencia Básica 1 (CB1):	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
Competencia Básica 2 (CB2):	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
Competencia Básica 3 (CB3):	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
Competencia Básica 4 (CB4):	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
Competencia Básica 5 (CB5):	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### 3.1.2 Competencias generales

<b>Relación de competencias generales que el alumnado debe adquirir durante sus estudios.</b>	
Competencia General 1 (CG1):	Capacidad de análisis y síntesis
Competencia General 2 (CG2):	Capacidad de organización y planificación
Competencia General 3 (CG3):	Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
Competencia General 4 (CG4):	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
Competencia General 5 (CG5):	Sensibilidad hacia el patrimonio cultural
Competencia General 6 (CG6):	Compromiso ético profesional

### 3.2 Competencias transversales

<b>Relación de competencias transversales que el alumnado debe adquirir durante sus estudios.</b>
---

Competencia Transversal 1 (CT1):	Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
Competencia Transversal 2 (CT2):	Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
Competencia Transversal 3 (CT3):	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
Competencia Transversal 4 (CT4):	Trabajo en equipo multidisciplinar
Competencia Transversal 5 (CT5):	Razonamiento crítico
Competencia Transversal 6 (CT6):	Aprendizaje autónomo
Competencia Transversal 7 (CT7):	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
Competencia Transversal 8 (CT8):	Diseño y gestión de proyectos

### 3.3 Competencias específicas

<b>Relación de competencias específicas que el alumnado debe adquirir durante sus estudios.</b>	
Competencia Específica 1 (CE1):	Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
Competencia Específica 2 (CE2):	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
Competencia Específica 3 (CE3):	Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.
Competencia Específica 4 (CE4):	Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

Competencia Específica 5 (CE5):	Estar familiarizado con la historia general del diseño. Conocer los aspectos más relevantes de la teoría y la crítica del diseño. Comprensión del discurso moderno y contemporáneo del diseño.
Competencia Específica 6 (CE6):	Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
Competencia Específica 7 (CE7):	Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
Competencia Específica 8 (CE8):	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
Competencia Específica 9 (CE9):	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
Competencia Específica 10 (CE10):	Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
Competencia Específica 11 (CE11):	Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
Competencia Específica 12 (CE12):	Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
Competencia Específica 13 (CE13):	Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
Competencia Específica 14 (CE14):	Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.
Competencia Específica 15 (CE15):	Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.

Competencia Específica 16 (CE16):	Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.
Competencia Específica 17 (CE17):	Comprender de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Analizar la historia, teoría y discursos actuales del Diseño.
Competencia Específica 18 (CE18):	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
Competencia Específica 19 (CE19):	Conocer y aplicar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
Competencia Específica 20 (CE20):	Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
Competencia Específica 24 (CE24):	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, desarrollando un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, y un criterio personal fundamentado.

## 4 Acceso y admisión estudiantes

### 4.1 Sistemas de información previo

#### Vías de acceso

El artículo 14 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre (modificado por el RD 861/2010, de 2 de julio, y por el RD 43/2015 de 2 de febrero) por el que se establece el acceso a las enseñanzas oficiales de Grado establece:

1. El acceso a las enseñanzas oficiales de Grado se regirá de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas, modificado por el Real Decreto 558/2010, de 7 de mayo.
2. Las universidades dispondrán de sistemas accesibles de información y procedimientos de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a las enseñanzas universitarias correspondientes. Estos sistemas y procedimientos deberán incluir, en el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas derivadas de discapacidad, los servicios de apoyo y asesoramiento adecuados, que evaluarán la necesidad de posibles adaptaciones curriculares.

El acceso del alumnado a la Universidad se realiza de acuerdo con el Real Decreto 412/2014, de acuerdo al calendario de implantación que en el mismo se señala.

#### Canales de difusión

En relación a la información pública de los títulos de Grado Universitario en la Universidad de Vigo, en la actualidad, son accesibles y están disponibles los siguientes canales de información:

1. Información que proporciona la página web de la Universidad de Vigo de carácter general: En la página principal de la Universidad de Vigo (<http://www.uvigo.gal>), en el apartado "Estudiar" se accede a todo el catálogo de titulaciones de la Universidad de Vigo. En esta dirección figura el listado ordenado por ámbitos, por campus o por áreas de conocimiento de las titulaciones de grado, máster y doctorado, así como la información propia de cada título. Esta información incluye la denominación formal del título, información relativa a las condiciones de acceso y admisión, centro de adscripción, datos de contacto del coordinador/a, dirección de Internet propia del programa y memoria de verificación, número de créditos del programa y modalidad de la enseñanza. En cuanto a la información relativa al procedimiento de matrícula, está activa la información en el apartado Estudiar\Matricula de la página principal de la Universidad de Vigo. En dicha página web figura la información detallada al respecto de la convocatoria de matrícula para estudios de Grado, Máster y Doctorado en la Universidad de Vigo.
2. Además, en la nueva Facultad de Diseño se desarrollarán otras líneas de acción que apoyen la acogida y orientación de estudiantes de nuevo ingreso en su incorporación a la Universidad y la titulación, tal y como describiremos más adelante:

#### Procedimientos de acogida y actividades de orientación

En el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, se especifica la obligación de las Universidades Españolas de disponer de sistemas accesibles de información y procedimientos de acogida y orientación del alumnado de nuevo ingreso. Atendiendo a este requerimiento, la Universidad de Vigo ofrece información y orientación al alumnado de nuevo ingreso en su página web dentro de los siguientes apartados: Estudios, Centros, Servicios, Biblioteca y Extensión cultural y estudiantes.

Por otro lado, desde el Vicerrectorado de Captación de Alumnado, Estudiantes y Extensión Universitaria se articulan las siguientes líneas de acción en lo relativo a los sistemas de información previa a la matriculación y a los procesos de acogida y orientación del alumnado de nuevo ingreso:

- Intervenciones informativas realizadas en los Centros de Secundaria, dirigidas al alumnado de segundo de Bachillerato y de segundo de los Ciclos Formativos de Grado Superior. Se presenta información esencial que ha de ser conocida por éstos antes de concluir tanto el Bachillerato como el Ciclo de Grado Superior, entre la que podemos mencionar:
  - Acceso a la Universidad: Pruebas y procedimiento.
  - Estudios Universitarios: Tipos y estructura.
  - Becas y ayudas al estudio: Principales instituciones convocantes
- Organización de jornadas con orientadores: Promovidas principalmente para facilitar el encuentro con los Departamentos de Orientación de los Centros de Secundaria y actualizar la información relacionada con la Universidad.
- Organización y desarrollo de las visitas guiadas a los Campus de la Universidad de Vigo, con la finalidad de dar a conocer in situ las instalaciones que la Universidad de Vigo pone a disposición del alumnado.
- Participación en las ferias educativas: Organizadas en ámbitos autonómico, nacional e internacional, están destinadas a dar a conocer al alumnado la oferta educativa y de servicios de la Universidad de Vigo.
- Campaña de divulgación de la Universidad de Vigo orientada al alumnado que comienzan sus estudios universitarios en el siguiente curso académico. Esta información está disponible en la página <https://www.uvigo.gal/> en el apartado de Futuro Alumnado, donde también se incluyen diversas guías para el alumnado
- Servicio de atención telefónica y virtual de atención a los centros educativos de secundaria.

Además, en la Facultad de Diseño se desarrollarán otras líneas de acción que apoyen la acogida y orientación del alumnado de nuevo ingreso en su incorporación a la Universidad y la titulación, tales como:

- Creación de la páginas web del centro. Constituyen un medio de orientación complementario en la vida académica del alumnado. De forma general, en ella el/la estudiante podrá encontrar información básica sobre el Plan de Estudios de la titulación en la que se encuentra matriculado, los horarios de clase, calendario de exámenes, acceso a los servicios del Centro (Secretaría, Biblioteca, Aula de Informática), etc...que se actualiza regularmente.
- Además de la página web, el centro creará una serie de canales de difusión de la información a todos los agentes implicados definidos en el «Plan operativo de Información pública». Este plan, que deberá ser elaborado dentro de la Política del Sistema de Garantía Interno de Calidad, tendrá el objetivo de establecer los mecanismos que permitan garantizar y asegurar la disponibilidad de la publicación periódica, actualizada y accesible a los distintos grupos de interés de la información relevante relacionada con las titulaciones que se imparten en la Facultad de Diseño, además de cumplir con los requisitos establecidos, tanto por el propio centro, como por los programas de calidad de la Universidad de Vigo y de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario Gallego (ACSUG). La Facultad de Diseño contará con diversos canales para la difusión y el acceso a la Información pública relativa tanto al propio centro como a las titulaciones que en él se imparten. Los distintos canales son los siguientes:
  - Página web del centro, que incluye la información de cada titulación impartida. En el protocolo para el Seguimiento de Títulos Oficiales publicado por la ACSUG se establece cual es la información mínima relevante a publicar sobre un título. Completando la información pública establecida por la ACSUG, la Vicerrectoría de Captación de Alumnado, Estudiantes y Extensión Universitaria y el Área de Apoyo a la Docencia y Calidad de la Universidad de Vigo definieron una propuesta sobre la información pública mínima que deberían contener las páginas web de los títulos de la Universidad para satisfacer las necesidades de información de los distintos grupos de interés. La Facultad de Diseño, asumiendo como propio este

criterio, hará pública dicha información a través de la página web del centro. Esta información detallada será anualmente revisada siguiendo los criterios del «Plan Operativo de Información Pública».

- Fatic. Servicio de teledocencia de la Universidad de Vigo.
  - Redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram).
  - Listas de correo del PAS y Profesorado, Junta de Facultad y Juntas de Departamentos implicados.
  - Tableros oficiales de anuncios.
  - Pantallas informativas.
  - Material gráfico impreso dedicado a la promoción del centro y titulaciones.
- Acto de Bienvenida a las/los nuevas/os estudiantes (Detallado más adelante).

### Perfil de ingreso recomendado

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

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

## 4.2 Requisitos de acceso y criterios de admisión.

### 4.2.1 Acceso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Tener superada la ABAU establecida en el Real Decreto Ley 5/2016 de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre.
- b) Tener superada la PAU establecida en el RD 1892/2008, de 14 de noviembre, o según las normativas anteriores, estando en posesión de cualquiera de los títulos y certificados que se indican a continuación:
  - Título de bachillerato relacionado en los artículos 37 y 50.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.



- Título de bachillerato establecido por la Ley Orgánica 1/1990, del 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.
  - Certificado acreditativo de tener superado el curso de orientación universitaria.
  - Certificado acreditativo de tener superado el curso preuniversitario.
  - Cualquier otro título que el Ministerio de Educación declare equivalente, a estos efectos, al título de bachillerato regulado por la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación.
  - Título homologado al título español de bachillerato para estudiantes de sistemas educativos extranjeros.
- c) Cumplir los requisitos exigidos para el acceso a la universidad en los sistemas educativos de estados miembros de la Unión Europea o de otros estados con los que España subscribiese acuerdos internacionales en esta materia, según lo previsto en el artículo 38.5 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- d) Tener superada la Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años, prevista en la disposición adicional vigésimo quinta de la Ley Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de Universidades, o tenerla superada, en el Sistema Universitario de Galicia, según normativas anteriores.
- e) Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 45 años, prevista en el artículo 42.2 de la Ley Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, del 12 de abril.
- f) Poseer un título de técnico superior de formación profesional, enseñanzas de artes plásticas y diseño o de técnico deportivo superior, a los que se refieren los artículos 44, 53 e 65 de la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación, o títulos equivalentes.”
- g) Poseer un título universitario oficial de grado, un título de los correspondientes a la anterior ordenación de la enseñanza universitaria (diplomado, licenciado, ingeniero etc.) o títulos equivalentes.
- h) Estar en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones educativas anteriores a la establecida por el RD 1892/2008, del 14 de noviembre, no contempladas en los apartados anteriores”

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

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

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

#### 4.2.2 Admisión

Las Normas de Gestión Académica para titulaciones de grado reguladas por el Real Decreto 1393/2007 de la Universidad de Vigo, establecen en el punto 1 del Título II que “el estudiantado debe formalizar la matrícula en las enseñanzas de grado en la Universidad de Vigo según lo establecido en la convocatoria de matrícula para cada curso académico. En ella se regularán los plazos y los procedimientos relacionados con la misma”.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

##### 8. Requisitos formativos complementarios

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

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

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

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

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

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

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

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

### 4.3 Apoyo a estudiantes

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

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

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

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

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

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

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

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

y apoyo al resultar vitales para un buen desarrollo profesional y personal, tanto dentro del periodo de formación reglado como en el futuro laboral.

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

## **Actividades transversales**

### Actividades de carácter informativo

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

Acciones en la fase inicial de los estudios de grado:

- Acto de bienvenida y presentación del plan de estudios.

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

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

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

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

Posteriormente diferentes responsables y coordinadores de servicios realizan presentaciones al alumnado:

### Servicio de Información al Estudiante (SIE)

### Campus Virtual y Servicios Informáticos

La Universidad de Vigo ofrece un servicio de Campus Virtual a través de la plataforma FAITIC, un servicio complementario a la docencia presencial que proporciona las herramientas y los recursos necesarios para el desarrollo de la teleformación, la distribución de los contenidos de las materias y la evaluación de las

mismas. Los alumnos reciben una breve explicación sobre su funcionamiento de la plataforma, independientemente de que cada docente en sus materias haga un uso específico de la misma.

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

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

#### Atención a la diversidad.

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

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

Soporte al estudio (adaptaciones curriculares, recursos técnicos de apoyo...).

Acompañamiento en actividades diversas por voluntarios de la Universidad de Vigo.

Dentro de la Facultad de Diseño existirá una figura de docente encargada de la coordinación de la atención a la diversidad y a las necesidades especiales del alumnado, que al inicio de cada curso académico informará al alumnado de las características de los programas de integración, los requisitos para beneficiarse de los programas, las gestiones administrativas necesarias y los protocolos de actuación. Así mismo también informará a los docentes, en reuniones internas de coordinación, de los protocolos a seguir en estos casos. La Universidad de Vigo edita una serie de guías de orientación para el trato con estudiantes con trastornos espectro autistas, déficit de atención e hiperactividad, dislexia, conducta disruptiva... así como manuales de buenas prácticas y documentos de ámbito general para una universidad más inclusiva. La universidad dispone además de un programa de becas propias de integración dirigida al alumnado que trabaje en la ayuda a la integración de personas con necesidades educativas especiales.

Gabinete psicopedagógico.

El Gabinete Psicopedagógico de la Universidad de Vigo es un servicio a la comunidad universitaria centrado especialmente en el alumnado, que ofrece información, asesoramiento y formación en ámbitos tanto personales como académicos. Para ello ofrece las herramientas necesarias y la orientación de tipo psicopedagógico. El Gabinete posee en el Campus de Pontevedra una oficina con personal responsable que explica al alumnado en el acto de bienvenida toda la información relevante sobre los servicios que ofrece. Este personal está en contacto directo con el responsable de la facultad de Atención a la diversidad para tratar todos aquellos problemas derivados o necesidades de atención que puedan surgir a lo largo del curso. La prestación de sus servicios integra las siguientes actividades:

- Asesoramiento académico
- Asesoramiento individual o colectivo a estudiantes de la Universidad sobre cualquier cuestión relacionada con su proceso formativo.
- Diseño, programación, organización y elaboración de materiales de apoyo para alumnos y alumnas.
- Valoración y adecuación de los métodos de estudio personal.
- Desarrollo de estrategias de aprendizaje.
- Desarrollo de técnicas de trabajo intelectual.

- Los servicios de apoyo psicopedagógicos se realizan de dos formas, por un lado mediante la atención individualizada de los estudiantes y, por otro, en grupo realizando talleres y cursos.
- Atención psicológica
- Atención a alumnos y alumnas con problemas psicológicos, de adaptación, familiares, anímicos, etc., que puedan incidir negativamente en su rendimiento académico.
- Promoción, prevención y atención en materia psicológica.
- Estudio mediante entrevistas y seguimientos, buscando la prevención de desajustes, disfunciones y trastornos del comportamiento y salud mental en el entorno universitario.
- Apoyo emocional.
- Entrenamiento de las habilidades de autocontrol.
- Detección de problemas psicológicos.
- Atención no presencial cuando los usuarios y usuarias así lo soliciten o cuando no se pueda cubrir de otra forma.

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

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

#### Delegación de alumnos

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

#### Biblioteca

La Biblioteca ubicada en el edificio que albergará la Facultad de Diseño forma parte del conjunto de la Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV), por lo que se rige por el Reglamento de la BUV aprobado en Junta de Gobierno el 27 de febrero de 2002 y por la Normativa de Préstamo. Esta biblioteca será compartida con la Facultad de Bellas Artes y sus titulaciones, y a lo largo de los años, ha ido incorporando a sus fondos publicaciones periódicas y títulos de monografías de acceso directo en sala y préstamo, incorporando la bibliografía específica de cada materia así como todo tipo de publicaciones especializadas de los ámbitos de la creación artística, la fotografía, el diseño, los audiovisuales y multimedia, la didáctica de las artes plásticas y todo tipo de disciplinas de la creación. Cabe destacar que en lo relativo a los temas de diseño gráfico, de producto y diseño de moda, la biblioteca posee una amplia colección de títulos y suscripciones a

buena parte de las publicaciones periódicas más relevantes a nivel internacional dentro del mundo del diseño. Entre los servicios ofertados están la lectura en sala, el préstamo a domicilio de fondos de toda la biblioteca universitaria, tomas de corriente en cada mesa para equipos informáticos portátiles, fotocopidora, escáner e consulta asistida en bases de datos e acceso a internet wifi.

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

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

#### Voluntariado

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

#### Cursos de idiomas

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

#### Bubela

##### Visita guiada a talleres y laboratorios

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

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

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

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



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

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

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

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

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

- Actividades de carácter formativo

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

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

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

- Talleres y ciclos formativos. Son aquellos talleres y ciclos donde el estudiante desarrolla una práctica y adquiere una información complementaria que le permite un mejor aprovechamiento y eficacia en los trabajos que han de realizar en el aula. Estas actividades complementan la formación y posibilitan una mejor inserción en las actividades de la titulación. Se familiarizan con el manejo de técnicas y herramientas así como con el cuidado y la seguridad en el trabajo con las mismas. Se proponen una serie de acciones de carácter transversal:

- Informar sobre los talleres multiusos, con conocimiento y familiarización con los espacios, las herramientas y el personal técnico especialista.

- Planificar los cursos complementarios a la docencia.
- Recomendar y planificar visitas, según las guía docentes, a centros y museos relacionados con el arte contemporáneo, el diseño y la creación que han de situar y conocer, aprendiendo cómo se accede a la información y las actividades que se desarrollan en ellos.
- Seminarios y talleres específicos que se puedan programar cada curso académico.
- Ciclos de conferencias pre-profesionales encaminados a la inserción en el mundo laboral.
- Sesiones informativas sobre la posibilidad de continuidad de los estudios mediante doctorado.

#### 4.4 Sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos

##### RECONOCIMIENTO DE ACTIVIDADES CULTURALES, DEPORTIVAS, DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL, SOLIDARIAS Y DE COOPERACIÓN

El RD 1393/2007 (texto consolidado de 3 de junio de 2016) en su artículo 12.8 establece que el estudiantado podrá obtener reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. Por esto, el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo aprobó en su sesión de 10/10/2016 el “Reglamento de reconocimiento de créditos por realizar actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación”, que se refiere a los reconocimientos por este tipo de actividades.

[http://extension.uvigo.es/opencms/export/sites/extension/extension\\_gl/documentos/validacion\\_creditos/NOV\\_REGULAMENTO\\_CRxDITOS.pdf](http://extension.uvigo.es/opencms/export/sites/extension/extension_gl/documentos/validacion_creditos/NOV_REGULAMENTO_CRxDITOS.pdf)

Para estos efectos, el plan de estudios deberá recoger la posibilidad de que cada estudiante obtenga un reconocimiento de académico de créditos optativos por las actividades referidas por un máximo de 6 créditos del total del plan de estudios cursado. Con independencia del reconocimiento indicado en el párrafo anterior, el alumnado de la Universidad de Vigo podrá solicitar el reconocimiento académico de hasta un máximo de 6 créditos optativos por formación en idiomas, siempre que la citada formación se realice a lo largo de su permanencia en la universidad y esté impartida por el área de Normalización Lingüística, el Centro de Linguas de la Universidad de Vigo, por un centro de lenguas universitario acreditado por la Confederación Europea de Centros de Lenguas de Enseñanza superior, o por una escuela oficial de idiomas o centro oficial equivalente en otro país.

En concreto, en el Grado en Diseño se reconocerán 6 créditos por realizar actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación y 6 por créditos formación en idiomas.

##### RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS DE OTRAS TITULACIONES OFICIALES DE GRADO

En cumplimiento de lo dispuesto en el Real decreto 1393/2007, del 29 de octubre, por lo que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, y modificaciones posteriores, el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo en su sesión de 21/03/2018 aprobó la Normativa de transferencia y reconocimiento de créditos, que establece que, el reconocimiento de créditos en las titulaciones oficiales de grado deberá respetar las siguientes reglas básicas: Siempre que la titulación de destino pertenezca a la misma rama que la de origen, serán objeto de reconocimiento un número de créditos que sea por lo menos el 15 por ciento del total de créditos del título, correspondientes a asignaturas de formación básica de dicha rama. Serán también objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en aquellas otras asignaturas de formación básica cursadas pertenecientes a la rama de destino. El resto de los créditos podrán ser reconocidos por la universidad teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los conocimientos adquiridos, bien en otras asignaturas o enseñanzas cursadas por el/la estudiante o bien asociados a una previa experiencia profesional y los previstos en el plan de estudios o que tengan carácter transversal. La experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán para los efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título. El número de créditos que sea objeto de reconocimiento a partir de la experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyan el plan de estudios. No obstante, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado en el párrafo anterior o, de ser el caso, ser reconocidos en su totalidad siempre que el correspondiente título propio sea extinguido y sustituido por un título oficial. En todo caso, no podrán ser reconocidos los créditos correspondientes al Trabajo de fin de grado. La normativa completa puede consultarse en:

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

## RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS CURSADOS EN ENSEÑANZAS SUPERIORES OFICIALES NO UNIVERSITARIAS.

Mínimo: 30

Máximo: 30

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

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

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

## RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS CURSADOS EN TÍTULOS PROPIOS.

Mínimo: 30

Máximo: 36

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

## RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS CURSADOS POR ACREDITACIÓN EXPERIENCIA LABORAL Y PROFESIONAL.

Mínimo: 6

Máximo: 36

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

<sup>1</sup> Excepto el TFG

#### 4.5 Curso de Adaptación para titulados (Información requerida en el caso de **IMPLANTACIÓN**)

## 5 Planificación de las enseñanzas

### 5.1 Descripción del plan de estudios

#### 5.1.1 Objetivos generales y específicos del título

El Grado en Diseño contará con los siguientes objetivos generales y específicos:

Objetivos generales:

- Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos y servicios a lo largo de todo su ciclo de vida.
- Dar a conocer el rol social del diseñador, destacando la necesidad social de innovación y sostenibilidad así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- Promover una aproximación al diseño que potencie la interacción entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.
- Promover la capacidad de adaptación a los rápidos cambios del entorno y de la propia disciplina del diseño, frecuentemente situada en territorios fronterizos de la creación, y entre múltiples disciplinas cuyo contenido y nomenclatura puede cambiar en función de múltiples circunstancias.
- Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura, así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas de rigor y la exigencia con el propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Proveer al estudiantado de las capacidades para obtener un perfil de profesional del diseño que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos y creativos del diseño gráfico, audiovisual, multimedia y diseño de moda, desde las primeras fases de ideación y concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- Dotar al estudiantado de una formación que le permita integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que rigen la práctica profesional del diseño.
- Promover el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias del modo de pensar y trabajar de los profesionales del diseño en el ejercicio de su labor.
- Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades, tradiciones, y la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como el conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- Fomentar la capacidad de adaptación rápida al impacto de los nuevos medios, tecnologías y soportes, que de un modo cada vez más rápido e interdisciplinar requieren sustituir las habilidades técnicas tradicionales por otras de carácter más genérico.

Todos estos objetivos se pueden resumir en un objetivo primordial: que la titulación de Grado en Diseño se dirija a potenciar la formación integral de los/as diseñadores/as dotándolos/as de una base apropiada para intervenir en el desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del hombre en su dimensión social, cultural, estética y económica.

La titulación Grado en Diseño se impartirá en idiomas Gallego y Castellano.

#### 5.1.2 Distribución del plan de estudios en créditos ECTS por tipo de materia. Esquema general del plan de estudios

<b>Tipo de materia/asignatura</b>	<b>Créditos a cursar</b>	<b>Créditos ofertados</b>
Formación básica	60	60
Obligatorias	102	102
Optativas	48	96
Prácticas externas (si son OB)	18	18
Trabajo fin de Grado	12	12
Total	240	288

### 5.1.3 Explicación general de la planificación del plan de estudios

El Grado en Diseño se estructura en base a 4 cursos y 8 semestres, con un total de 240 créditos. Posee 60 créditos de Formación Básica, de los cuales 48 están adscritos al Área de Conocimiento de Arte y Humanidades al que se adscribe la titulación, tal y como indica el Real Decreto 1393/2007. Los créditos restantes de la formación básica se distribuyen en 12 créditos adscritos a la rama de conocimiento Ingeniería y Arquitectura, tal y como detallamos en la siguiente tabla.

Las asignaturas de Formación Básica poseen 6 créditos, y se encuentran distribuida en los dos primeros cursos. Son además materias que por su definición de formación básica facilitan el reconocimiento de créditos entre titulaciones similares y de la misma rama de conocimiento. Todas las demás asignaturas del plan de estudios poseen 6 créditos ECTS, a excepción del Trabajo Fin de Grado que posee 12 y las Prácticas que poseen 18 ECTS..

<b>CORRESPONDENCIA DE CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA</b>				
<b>RAMA DE CONOCIMIENTO</b>	<b>MATERIA / ASIGNATURA DEL PLAN DE ESTUDIOS</b>	<b>MATERIA CORRESPONDIENTE DE LA RAMA DE CONOCIMIENTO</b>	<b>ECTS</b>	
ARTE Y HUMANIDADES	Teoría, Crítica e Historia del Diseño I	Historia	6	42
	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	Historia	6	
	Expresión artística: Fundamentos del Dibujo	Expresión artística	6	
	Expresión artística: Fundamentos del Color	Expresión artística	6	
	Diseño y estudios culturales	Antropología	6	
	Diseño y sociedad	Sociología	6	
	Expresión artística: Ilustración	Expresión artística	6	
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA	Técnicas Informáticas I: Imagen Digital	Informática	6	18

	Técnicas Informáticas II: Edición Digital	Informática	6	
	Sistemas de Representación	Expresión gráfica	6	
			60	60

Se propone una ordenación equilibrada de las competencias específicas asociadas al Grado, procurando optimizar su situación y graduación a lo largo de la titulación. Se considera oportuno que los dos primeros cursos reciban una formación inicial de las técnicas básicas que le permitan un manejo posterior mínimamente fluido, así como una aportación inicial de contenidos y recursos contextuales que contribuyan tanto a deconstruir preconceptos como a una formación cultural básica e integral.

Se considera así mismo la conveniencia de provocar en el desarrollo del Grado, una graduación inversa entre la importancia inicial y decreciente de las materias interdisciplinares y la importancia creciente de las materias disciplinares.

#### 5.1.4 Descripción General del Plan de Estudios

A continuación se detalla la organización en módulos y su distribución en relación a las materias y asignaturas y a su desarrollo cronológico a través de los cursos y semestres.

#### **Organización en módulos**

Tal y como indica en Libro Blanco del Grado en Diseño, la estructura del título debe incorporar módulos que incorporen contenidos formativos propios de esas disciplinas con distintos niveles de profundidad entre los cuáles está la habilitación para el desarrollo de proyectos de diseño y la familiaridad con los métodos de evaluación de la calidad de los resultados obtenidos. Esos cinco grandes bloques son:

#### **Proyectos.**

Su contenido formativo es la práctica en la identificación, planteamiento metodológico y la resolución de problemas de diseño con creatividad e innovación. Entre los muchos talentos que se requieren está la capacidad de experimentación.

Se trata de disciplinas porque el conocimiento y el saber proyectar se adquieren mediante la comprobación en la práctica, con métodos comparables a la experimentación científica, de los principios físicos y fisiológicos que informan toda práctica constructiva –sea visual o bidimensional, sea objetual o tridimensional—. Entre los contenidos formativos específicos figuran la ergonomía / fisiología de la percepción; la psicología cognitiva, los principios y técnicas de medición de la usabilidad en la relación persona-máquina primero, y persona-mundo artificial en un segundo nivel del análisis. En definitiva, en ese bloque se abordan todas aquellas disciplinas y conocimientos que son necesarios para, o están vinculados con, el proyecto de diseño.

#### **Conocimientos contextuales.**

Se refiere a todos aquellos conocimientos sobre la especificidad de la disciplina y métodos de análisis (historias, estética, metodología o meta-proyecto...) que articulan la propia disciplina del diseño y el conocimiento que esa tiene de sí misma.

#### **Habilidades instrumentales**

Agrupar el conocimiento, familiaridad y dominio de las técnicas y herramientas de comunicación, desde las técnicas y sistemas de representación visual (los varios tipos de dibujo, programario informático avanzado y específico, maquetación y modelización) y de comunicación oral y escrita (elaboración y defensa de informes, memorias, etc.)

#### **Tecnología**



Agrupada desde el dominio de técnicas hasta el conocimiento de los procesos tecnológicos y sus posibilidades de aplicación práctica así como los conocimientos científicos necesarios para su dominio. Conocimientos medioambientales y de los métodos para evaluar las implicaciones ecológicas de las decisiones tomadas.

### Gestión

Tomada desde dos perspectivas y con dos objetivos diferenciados: a) aquellos conocimientos sobre el entorno profesional y económico que necesita un profesional para desarrollar con éxito y rentabilidad su ocupación; b) conocimientos sobre el mundo empresarial que le permitan, en tanto que profesional, completar e implementar con éxito los proyectos realizados como servicios a las empresas contratantes. Para poder desempeñarse en a), necesita estar familiarizado con las técnicas de oficina y gestión, y saber rudimentos de derecho en relación a la protección legal de la profesión, ética empresarial; para cumplir con los requisitos de b), requiere conocer métodos de análisis del comportamiento de los mercados: sociología, técnicas de marketing, estudios de mercado y manejo de la información que de ellos se derive.

En lo fundamental, esos bloques formativos coinciden con los establecidos por las asociaciones de profesionales (BEDA 1989, ICSID 2004) como requisitos mínimos en la formación de un diseñador. A partir de este esquema, estableceremos cinco grandes ejes vertebrados la estructura de módulos y que se completan con un sexto eje con una materia de carácter transversal compuesta íntegramente por el **Trabajo Fin de Grado**, destinado a propiciar un aumento progresivo de la autonomía en la elaboración de proyectos de diseño, sirviendo como introducción a ulteriores desarrollos en el plano de la investigación y creación.

DISTRIBUCIÓN DE MÓDULOS Y ASIGNATURAS							
1 curso		2 curso		3 curso		4 curso	
1 cuatr.	2 cuatr.	1 cuatr.	2 cuatr.	1 cuatr.	2 cuatr.	1 cuatr.	2 cuatr.
Teoría, Crítica e Historia del Diseño I	Sistemas de Representación	Diseño y Estudios Culturales	Diseño y Sociedad	Análisis de Tendencias	Didáctica del Diseño	OP	TFG
						Infografía	
Expresión artística: Fundamentos del Dibujo	Expresión artística: Fundamentos del Color	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	Modelado 3D	Diseño de publicaciones	Ilustración para el diseño	Técnicas auxiliares para complementos de moda	
						OP	
Laboratorio de Materiales		Laboratorio Integrado:	Introducción a la fotografía	Técnicas gráficas	Diseño para todas las personas:	Diseño de interfaces	
						Fotografía para moda	
						OP	Prácticas

	Laboratorio Integrado: Procedimientos I	Procedimientos II	digital de producto	aplicadas al Diseño	Transmisión y mediación	Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	
						Laboratorio de creación de moda	
Técnicas Informáticas I: Imagen Digital	Técnicas Informáticas II: Edición Digital	Expresión artística: Ilustración	OP	OP	OP	Portfolio	
			Diseño de identidades	Diseño Audiovisual: Motion Graphics	Diseño de Tipografía		
			Fundamentos del Diseño de Moda	Fundamentos de Prototipado de Moda	Laboratorio de Prototipado de Moda		
Fundamentos del Diseño I	Fundamentos del Diseño II	Fundamentos de Tipografía	Laboratorio integrado: Procesos de producción	OP	OP	Diseño y mundo profesional	
				Diseño para la web	Diseño de embalaje		
				Proyectos de Moda I	Proyectos de Moda II		

	Módulo Proyectos
	Módulo Conocimientos contextuales
	Módulo Habilidades instrumentales
	Módulo Tecnología
	Módulo Gestión
	Módulo TFG

**TABLA DE PLAN DE ESTUDIOS**

Módulo	ECTS	Asignatura	ECTS	Carácter (FB/OB/OP)	Curso	Cuatrimestre
PROYECTOS	90	Diseño de identidades	6	OP	2º	2º
		Diseño Audiovisual: Motion Graphics	6	OP	3º	1º
		Diseño de publicaciones	6	OB	3º	1º

		Proyectos de Moda I	6	OP	3º	1º
		Ilustración para el Diseño	6	OB	3º	2º
		Diseño de Embalaje	6	OP	3º	2º
		Diseño de Tipografía	6	OP	3º	2º
		Laboratorio de Prototipado de Moda	6	OP	3º	2º
		Proyectos de Moda II	6	OP	3º	2º
		Infografía	6	OP	4º	1º
		Técnicas auxiliares para complementos de moda	6	OP	4º	1º
		Diseño de interfaces	6	OP	4º	1º
		Fotografía para moda	6	OP	4º	1º
		Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	6	OP	4º	1º
		Laboratorio de Creación de Moda	6	OP	4º	1º
CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES	36	Teoría, Crítica e Historia del Diseño I	6	FB	1º	1º
		Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	6	FB	2º	1º
		Diseño y Estudios Culturales	6	FB	2º	1º
		Diseño y Sociedad	6	FB	2º	2º
		Análisis de Tendencias	6	OB	3º	1º
		Didáctica del Diseño	6	OB	3º	2º
HABILIDADES INSTRUMENTALES	90	Expresión artística: Fundamentos del Dibujo	6	FB	1º	1º
		Laboratorio de Materiales	6	OB	1º	1º
		Fundamentos del Diseño I	6	OB	1º	1º
		Expresión artística: Fundamentos del Color	6	FB	1º	2º

		Laboratorio Integrado: Procedimientos I	6	OB	1º	2º
		Fundamentos del Diseño II	6	OB	1º	2º
		Sistemas de representación	6	FB	1º	2º
		Laboratorio integrado Procedimientos II	6	OB	2º	1º
		Fundamentos de Tipografía	6	OB	2º	1º
		Expresión artística: Ilustración	6	FB	2º	1º
		Introducción a la fotografía digital de producto	6	OB	2º	2º
		Fundamentos del diseño de moda	6	OP	2º	2º
		Laboratorio integrado: Procesos de producción	6	OB	2º	2º
		Técnicas gráficas aplicadas al diseño	6	OB	3º	1º
		Fundamentos de Prototipado de Moda	6	OP	3º	1º
TECNOLOGÍA	24	Técnicas Informáticas I: Imagen Digital	6	FB	1º	1º
		Técnicas Informáticas II: Edición Digital	6	FB	1º	2º
		Modelado 3D	6	OB	2º	2º
		Diseño para la web	6	OP	3º	1º
GESTIÓN	36	Diseño y Mundo Profesional	6	OB	4º	1º
		Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación	6	OP	3º	2º
		Portfolio	6	OB	4º	1º

		Prácticas	18	OB	4º	2º
TFG	12	Trabajo Fin de Grado	12	TFG	4º	2º

El Grado en Diseño posee dos itinerarios/menciones: «Mención en Diseño Gráfico y Digital» y «Mención en Diseño de Moda». El alumnado deberá optar obligatoriamente por una de las dos menciones, cursando y superando obligatoriamente en los cursos 3º y 4º las 5 asignaturas optativas de obligada elección en función del itinerario elegido, que conforman un total de 30 créditos y completar la optatividad eligiendo 3 asignaturas optativas comunes más de entre 6 posibles (18 créditos). En la siguiente tabla se especifican en función del itinerario/mención elegido las asignaturas optativas que son obligatorio cursar para la obtención de la mención, y las asignaturas optativas comunes a elegir independientemente del itinerario elegido.

Las asignaturas optativas Fundamentos del Diseño de Moda y Diseño de identidades del 2º curso sirven como una primera toma de contacto para el alumnado en dos disciplinas representativas de los dos itinerarios, ayudando a realizar una previsión de los posibles orientaciones a las que pueda optar el alumnado

<b>Itinerario / Mención</b>	<b>Asignaturas Optativas obligatorias para obtener la mención</b>	<b>Curso</b>	<b>Cuatrimestre</b>
Diseño Gráfico y Digital	Diseño Audiovisual: Motion Graphics	3º	1º
	Diseño de Embalaje	3º	2º
	Diseño para la web	3º	1º
	Diseño de Tipografía	3º	2º
	Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	4º	1º
Diseño de Moda	Fundamentos de Prototipado de Moda	3º	1º
	Proyectos de Moda I	3º	1º
	Proyectos de Moda II	3º	2º
	Laboratorio de prototipado de Moda	3º	2º
	Laboratorio de Creación de Moda	4º	1º
	<b>Asignatura Optativas comunes a ambos itinerarios</b>	<b>Curso</b>	<b>Cuatrimestre</b>
	Diseño de identidades	2º	2º
	Fundamentos del Diseño de Moda	2º	2º
	Infografía	4º	1º
	Diseño de interfaces	4º	1º
	Técnicas auxiliares para complementos de moda	4º	1º
	Fotografía para moda	4º	1º

**LISTADO DE COMPETENCIAS DE MATERIAS OPTATIVAS**  
**(incluidas las materias optativas que son obligatorias de mención)**

*Incluir competencias generales, específicas o transversales según proceda*

Relación de competencias generales que el alumnado adquirirá en las materias optativas	
Competencia General 1 (CG1):	Capacidad de análisis y síntesis
Competencia General 2 (CG2):	Capacidad de organización y planificación
Competencia General 3 (CG3):	Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
Competencia General 4 (CG4):	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.

Relación de competencias específicas que el alumnado adquirirá en las materias optativas	
Competencia Específica 1 (CE1):	Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
Competencia Específica 2 (CE2):	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
Competencia Específica 3 (CE3):	Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.
Competencia Específica 4 (CE4):	Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
Competencia Específica 6 (CE6):	Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

Competencia Específica 7 (CE7):	Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
Competencia Específica 8 (CE8):	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
Competencia Específica 9 (CE9):	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
Competencia Específica 10 (CE10):	Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
Competencia Específica 11 (CE11):	Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
Competencia Específica 13 (CE13):	Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
Competencia Específica 15 (CE15):	Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.
Competencia Específica 16 (CE16):	Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.
Competencia Específica 18 (CE18):	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
Competencia Específica 21 (CE21):	Conocer la terminología específica, los lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)
Competencia Específica 22 (CE22):	Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).

Competencia Específica 23 (CE23):	Conocer las nociones básicas de los lenguajes de programación web, el uso de las herramientas de prototipado avanzado y herramientas de gestión de contenido de aplicaciones interactivas.
Competencia Específica 25 (CE25):	Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
Competencia Específica 26 (CE26):	Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

Relación de competencias transversales que el alumnado adquirirá en las materias optativas	
Competencia Transversal 3 (CT3):	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
Competencia Transversal 4 (CT4):	Trabajo en equipo multidisciplinar
Competencia Transversal 5 (CT5):	Razonamiento crítico
Competencia Transversal 6 (CT6):	Aprendizaje autónomo
Competencia Transversal 7 (CT7):	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
Competencia Transversal 8 (CT8):	Diseño y gestión de proyectos

### LISTADO DE ASIGNATURAS POR COMPETENCIA

LISTADO DE COMPETENCIAS	ASIGNATURA/S
CG1	
CG2	
CG3	

Puede consultarse el listado de asignaturas por competencia en el Anexo 4

#### 5.1.5 Procedimiento de evaluación y calificación

La naturaleza esencialmente práctica de la titulación Grado en Diseño lleva a unos sistemas de evaluación mayoritariamente basados en la experiencia práctica. Tal y como se indica en el apartado Sistemas de evaluación la prueba específica de «Resolución de problemas y ejercicios» es el sistema más usado, además de los estudios de casos. Aquellas asignaturas con un contenido más teórico usan los sistemas de evaluación «Examen de preguntas objetivas» y «Examen de preguntas de desarrollo». Aquellas materias más



transversales usan sistemas de evaluación como «Presentaciones» y «Debate». La «Observación sistemática» es usada en diferentes materias como un sistema que permite evaluar metodologías que implican un alto número de actividades formativas y es necesario valorar de una forma conjunta y global. Completan los sistemas formativos el «Trabajo», «Portafolio/Dossier» e «Informe de prácticas externas».

#### 5.1.6 Procedimientos de coordinación docente.

El Sistema de Garantía Interna de Calidad (SGIC) implantado en el centro Facultad de Bellas Artes, en sus procedimientos clave de docencia «DO-02 - Planificación y Desarrollo de la enseñanza» será tomado como referencia en el nuevo centro Facultad de Diseño. Este sistema garantiza el establecimiento de las acciones de coordinación necesarias que deben quedar reflejadas en el «Informe de coordinación anual» de cada una de las titulaciones del centro. Esas acciones siguen el «Plan de Coordinación del Centro», aprobado en Junta de Facultad en el año 2014, y es el instrumento para la planificación y la coordinación de las titulaciones que se imparten en la Facultad de Bellas Artes, así como la coordinación entre ellas.

El objetivo del Plan de coordinación es el de conseguir una correcta coordinación de los módulos, materias y asignaturas, su desarrollo, así como las actividades complementarias que se puedan planificar. Dicho plan está pensado también para ayudar a llevar a cabo aquellas instancias relacionadas con la evaluación y la mejora continua de la calidad de la actividad docente del SGIC como el «Plan de acción tutorial», el «Informe de autoevaluación anual», el «Informe de revisión del sistema por la dirección», las normativas «Procedimiento para el seguimiento de la docencia» y las «Normativas de TFG y TFM».

La coordinación de las titulaciones se estructura a nivel básico en tres niveles que van desde lo particular a lo transversal:

- Coordinación de asignatura
- Coordinación de curso
- Coordinación de titulación
- Coordinación de aspectos transversales que afectan a más de una titulación del centro.

Este plan implica no solo los agentes responsables de la coordinación sino que busca una implicación del personal docente, lo que debe redundar en la mejora del funcionamiento del propio plan de estudios.

Esta formulación intenta abordar también acciones de carácter transversal a todas las titulaciones del centro, y otras de tipo más específicas de cada titulación donde se integran los diferentes apartados y niveles de coordinación en relación a los docentes. El conjunto de acciones más específicas se abordan en momentos puntuales de especial relevancia en el transcurso de la titulación.

Las acciones de coordinación tienen dos fases o momentos esenciales:

- Planificación previa realizada a finales del curso anterior y comienzo de cada curso.
- Análisis y valoración, llevada a cabo a finales de cada cuatrimestre y en la fase previa a la planificación de cada curso.

De cada una de las acciones previstas se obtienen evidencias y registros, para posteriormente realizar el correspondiente seguimiento. El Plan de coordinación busca la máxima optimización de los recursos e iniciativas y del engranaje adecuado de la labor llevada a cabo en la docencia y en las actividades de la titulación.

#### **Definición del Plan de Coordinación**

Necesidades de actuación

Se trata de establecer y programar el trabajo entre docentes y coordinadores de manera que se genere una metodología activa encaminada a reforzar y complementar la labor llevada a cabo por el personal docente.

Una adecuada coordinación incide de manera especial en la adquisición de las competencias, resultados de aprendizaje, planificación docente, habilidades, destrezas y evaluación. De igual modo es imprescindible en cualquiera actividad que se pueda llevar a cabo desde la transversalidad.

### Objetivos

- Establecer un sistema de optimización de las actividades llevadas a cabo en la docencia.
- Organizar y posibilitar adecuadamente el inicio de cada periodo de actividades docentes.
- Secuenciar adecuadamente las competencias, habilidades y destrezas del plan de estudios.
- Informar y dar a conocer al alumnado las actividades docentes.
- Dar a conocer los diferentes programas y actividades de carácter específico, y/o transversal que complementan la docencia en el centro.
- Optimizar el uso de los recursos y servicios de la Facultad de Bellas Artes.
- Ahondar en la transparencia del funcionamiento de la titulación.

### Estructura

El Plan de Coordinación está compuesto por una serie de acciones y agentes implicados que las llevan a cabo, participando de modo activo para el adecuado funcionamiento de la estructura docente del centro. Merecen especial atención la coordinación de actividades con un perfil particular como son el TFG, la coordinación de las prácticas profesionales y las actividades de carácter transversal como las salidas de campo, visitas a exposiciones o eventos de interés, actividades programadas y charlas informativas sobre salidas laborales, mercado laboral, másteres o programas de doctorado.

### Agentes implicados y funciones

- Coordinador/a de la titulación, como máximo/a responsable encargado/a de velar por la correcta coordinación del título. Es la figura encargada de registrar y coordinar cuantas incidencias y propuestas de mejora surjan en todo el proceso de preparación y desarrollo de la coordinación. Así mismo, ha de impulsar y fomentar el trabajo colaborativo y coordinado.
- Coordinador/a de curso, encargado/a del seguimiento y evaluación del funcionamiento del profesorado en las materias y actividades desarrolladas en cada curso. Reúne y prepara la información precisa para que se desarrolle una adecuada coordinación por curso. Se encarga de registrar las incidencias generadas por curso en cuanto al personal docente. Esta figura de coordinador/a de curso trabaja en conjunto con la figura coordinadora del PAT, con lo resulta clave al conocer y manejar la información del curso tanto por la parte del alumnado como del profesorado.
- Coordinador/a de asignatura, encargado/a del seguimiento y evaluación de la coordinación del profesorado dentro de cada asignatura. Se trata de personal docente encargado de recoger la información necesaria de cada asignatura y ponerla a disposición del alumnado, así como de registrar cualquier incidencia de coordinación acaecida. Transmite así mismo esta información para su posible mejora a la figura del coordinador/a de curso.
- Coordinador del TFG, figura encargada de la adecuada planificación y desarrollo del TFG. Se trata de personal docente encargado de planificar y velar por el buen desarrollo de todo lo que supone el TFG. Organiza las líneas de trabajo demandadas a los docentes, distribuye y ajusta el alumnado a esas líneas, elabora las propuestas de tribunales para su aprobación en la Junta de Facultad, organiza el desarrollo de las pruebas de evaluación y elabora las actas.

- Coordinador/a de prácticas profesionales. Encargado de la gestión de las prácticas profesionales, el establecimiento de convenios y distribución del alumnado.
- Responsable del PAT (Plan de Acción Tutorial). Encargado de registrar y evaluar las incidencias del estudiantado tanto a nivel de asignaturas como de funcionamiento general del centro, así como de elaborar el «Informe anual del PAT» que será analizado y ratificado por la junta del SGIC y la Junta de Facultad. El/la responsable del PAT deberá realizar al menos una reunión con los coordinadores/as de curso al final de cada cuatrimestre para recoger toda la información necesaria para su elaboración.
- Direcciones de Departamento. Encargada de ajustar y velar por la adecuación de la especialización de los docentes de acuerdo a los perfiles de las materias, así como proporcionar el número de docentes óptimo por materia. Son un elementos esencial en la planificación previa de la distribución del personal docente que imparte docencia en la titulación. Ha de velar por la adecuada especialización del personal docente a cada materia así como por la distribución adecuada de docentes por curso y materia.

Por encima de estos agentes se encuentran:

- Comisión del Sistema de Garantía Interno de Calidad. Es la encargada del seguimiento de la coordinación, las incidencias, las propuestas de mejora y la supervisión de todas las acciones y la política de calidad del centro.
- Junta de facultad. Órgano de representación y decisión de cada centro. Entre sus funciones está la elección del decano/a -responsable final de todas las titulaciones-, la distribución del presupuesto del centro o el establecimiento de los objetivos educativos de las titulaciones a su cargo, así como de la elaboración y aprobación de sus planes de estudio.

### **Acciones de coordinación y desarrollo cronológico**

El desarrollo del Plan de Coordinación exige una serie de actuaciones de carácter fijo que pueden estar complementadas por otras iniciativas puntuales según las necesidades y demandas.

Como fase previa se desarrolla en el periodo de elaboración de la PDA y el POD una serie de reuniones con las direcciones de los departamentos de imparten docencia para estudiar la distribución prevista de materias en el encargo docente del centro y la asignación de equipos docentes. Este proceso lleva consigo la aprobación en Junta de Facultad, Junta de SGIC y Consejos de Departamento de los resultados del proceso.

A continuación, los equipos docentes de cada asignatura nombran a un/a responsable/coordinador/a de la misma, -que por acuerdo en Junta de Facultad, si no existiese acuerdo entre ellos, deberá ser el docente con mayor carga horaria -. Seguidamente, el coordinador/a de cada curso contacta con los/as coordinadores de cada materia para la planificación de las guías docentes, horarios de tutorías, actividades complementarias, procesos de evaluación, etc...

El/la coordinador/a de la titulación supervisa todo el proceso e informa al decano/a sobre la información que deba ser aprobada en Junta de SGIC y Junta de Facultad, tras lo cual deberá ser publicado tal y como indica el procedimiento «Plan Operativo de Información Pública».

A comienzo de cada cuatrimestre el coordinador/a de cada curso convoca a los docentes y alumnado para la presentación de las materias correspondientes y de todos los aspectos relevantes de la docencia en el acto de bienvenida y presentación.

A lo largo del primer cuatrimestre de cuarto curso, el/la coordinador/a del TFG solicita al profesorado las líneas de trabajo para las tutorizaciones, que son publicadas de forma que el alumnado pueda realizar sus solicitudes en función de la oferta. Desde la coordinación del TFG se deberá velar por un equilibrio entre las diferentes temáticas y áreas de trabajo. Posteriormente se realizan reuniones con el profesorado para una óptima distribución y asignación de las tutorizaciones. Finalmente se configuran los tribunales en base a la

normativa vigente y se aprueban en la Junta de SGIC y Junta de Facultad. Este proceso se repite en los meses anteriores a cada una de las convocatorias extraordinarias de TFG.

## Evaluación

Al término de cada cuatrimestre se realizan reuniones en las que se valora el funcionamiento del cuatrimestre en relación a la coordinación. Se da cuenta de las incidencias y se estudian posibles mejoras en las deficiencias.

Estas reuniones se desarrollan entre el personal docente de cada asignatura y coordinador de curso, en una primera instancia, y entre la coordinación de curso y coordinación de titulación en segunda instancia. Los diferentes agentes implicados recogen todas las evidencias en el plano de la coordinación y junto con los indicadores anuales tienen su reflejo directo en los informes correspondientes y las acciones de mejora que marca el SGIC; el Plan de Acción Tutorial, el Informe anual de autoevaluación, el Informe de Revisión del Sistema por la Dirección y especialmente el Informe de coordinación anual. Este último debe reflejar en detalle todas las acciones de coordinación realizadas durante el curso en cada una de las titulaciones.

### Acciones transversales

A lo largo de cada cuatrimestre se realizan una serie de reuniones de coordinación para aquellos asuntos transversales que afectan a más de una titulaciones o a la totalidad de ellas:

- Reuniones de coordinación para programas de movilidad internacional y nacional.
- Reuniones de coordinación sobre titulaciones de máster y doctorado
- Reuniones informativas sobre prácticas profesionales y orientación profesional.

### 5.1.7 Competencias que se adquieren por parte de los alumnos en función de la mención que cursen y de las materias optativas seleccionadas

Se puede consultar el Anexo 4 de competencias por materia.

En la siguiente tabla resumen se indican aquellas competencias que adquiere el estudiante en función de las optativas que dan lugar a la mención. En la columna de la derecha se especifican aquellas competencias específicas que solo son adquiridas en exclusiva en función del itinerario seleccionado.

Optativas de mención	Competencias				
	Básicas	Generales	Transversales	Específicas	Competencias Específicas de optativas de Mención
Diseño Gráfico y Digital	CB2	CG1, CG2, CG4	CT3, CT6, CT7, CT8	CE1, CE2, CE4, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE15, CE16, CE19, CE20,	CE21, CE22, CE23
Diseño de Moda	CB2, CB5	CG1, CG2	CT3, CT5, CT6, CT7, CT8	CE1, CE2, CE4, CE16, CE18,	CE25, CE26

Optativas comunes	Competencias				
	Básicas	Generales	Transversales	Específicas	Competencias Específicas de optativas comunes
	CB1, CB2, CB5	CG1, CG2, CG3	CT3, CT4, CT7, CT8	CE1, CE3, CE6, CE8, CE9, CE11, CE13, CE15, CE16, CE18	CE21, CE22, CE23, CE25, CE26

### 5.1.8 Procedimientos para la organización de la movilidad de estudiantes propios y de acogida

#### Unidades de apoyo y sistemas de información para el envío y acogida de los estudiantes

La Oficina de Relaciones Internacionales (ORI) es quien centraliza, coordina y gestiona las actividades de cooperación internacional en el seno de la Universidad de Vigo, y en particular quien gestiona los programas de nacionales e internacionales de intercambio de alumnado, profesorado y personal de administración y servicios.

Desde la ORI se presta apoyo tanto a estudiantes, como a docentes y personal de administración propios y extranjeros, antes de su llegada y durante su estancia, a través, entre otras, de las siguientes actividades:

- Información y asesoramiento a la comunidad universitaria sobre los diferentes programas internacionales en el ámbito de la educación superior y sobre el programa SICUE, de ámbito nacional.
- Fomento y gestión de la movilidad de alumnado, profesorado y PAS propios y extranjeros, en especial en el marco de los programas Erasmus+, ISEP, becas MAEC-AECID y Fundación Carolina y programas de cooperación de la Universidad de Vigo y en el marco de redes como el Grupo Compostela o el GE4.
- Con respecto a los estudiantes de la Universidad de Vigo proporciona: asesoramiento a los candidatos seleccionados con estos programas sobre la documentación que deben presentar, información sobre la cuantía de las becas y posibles ayudas complementarias, así como, sobre las gestiones que tienen que realizar con las universidades de destino.
- Con respecto al profesorado de la Universidad de Vigo, la ORI facilita información sobre los programas de intercambio de docencia y programas de cooperación internacional y con respecto al PAS de la Universidad de Vigo sobre programas de intercambio para formación.
- Con respecto al alumnado extranjero, gestiona la aceptación de los que participan en un programa de intercambio, elabora la *Guía del estudiante extranjero* y envía los paquetes informativos sobre la Universidad de Vigo, con información sobre los diferentes campus y ciudades, recepción, visados, viaje, busca de alojamiento, matrícula y posibilidades de estudios en colaboración con los responsables de relaciones internacionales.
- Con respecto a los docentes y PAS extranjeros, la ORI les facilita igualmente información sobre la Universidad de Vigo, realiza las reservas de alojamiento en hoteles o residencias concertadas, si es necesario, y presta su apoyo en todas aquellas cuestiones que el docente necesite en colaboración con los responsables de relaciones internacionales en cada centro.
- Elaboración y negociación de acuerdos de cooperación internacional.
- Asegura la presencia de la Universidad de Vigo en foros y encuentros de educación internacionales y participa activamente en las principales redes internacionales de universidades como el Grupo Compostela de Universidades.

La Universidad de Vigo cuenta además con un programa propio de voluntariado y acogida de estudiantes de intercambio coordinado por la ORI y formado por aquellos estudiantes que se ofrecen como voluntarios para ayudar a los estudiantes extranjeros que llegan por primera vez. También se desarrollan diferentes actividades con el fin de fomentar la integración de los estudiantes extranjeros de intercambio y que puedan mejorar su conocimiento del idioma, en colaboración con ESN, la *Erasmus Student Network*.

### Acciones de Movilidad

La planificación, desarrollo y gestión de los convenios relativos al intercambio de profesores, estudiantes y PAS tanto de la Universidad de Vigo como extranjeros con otros centros de educación superior se realiza atendiendo, entre otros, a los siguientes criterios, programas de becas y ámbitos de actuación:

- La movilidad tanto a nivel nacional como internacional se lleva a cabo mediante la negociación y firma de convenios de colaboración directa con las otras instituciones, gestionado a través de las correspondientes Oficinas de Relaciones Internacionales de las Universidades. La planificación responde a dos ámbitos de actuación: movilidad entrante y saliente cara a Europa (Erasmus+ principalmente), y movilidad entrante y saliente hacia el resto de países (ISEP, estudiantes de convenio, programa de bolsas propias, GE4, Becas Santander para Grado y para Investigación).
- En relación a la movilidad de estudiantes con Europa se potencia la participación y la obtención de becas a través de los programas y acciones promovidas por la Comisión Europea y la Agencia Ejecutiva de Educación, Audiovisual y Cultura, especialmente el programa Erasmus+, para lo cual se firman acuerdos bilaterales Erasmus plurianuales.
- Para la movilidad de profesores con Europa (tanto para los profesores de las Universidades gallegas, como para los visitantes de universidades extranjeras) se prevén diversas actuaciones en el marco del programa Erasmus+ para el que se dispondrá de financiación: visitas OM y PV a universidades asociadas para preparar la movilidad de estudiantes y promover la firma de los acuerdos de cooperación y movilidad para impartir docencia (STA) o recibir formación (STT). Esta movilidad es esencial para desarrollar la dimensión europea dentro de la propia universidad y entre las universidades europeas. El periodo para impartir docencia en el extranjero permite a los docentes conocer otros sistemas universitarios diferentes y otro idioma, aportando una perspectiva europea a los cursos que siguen los estudiantes de la universidad anfitriona y de la universidad de origen, abriendo además nuevas posibilidades de cooperación y de realización de proyectos conjuntos entre instituciones de varios países. Dentro del nuevo programa Erasmus+ se incluye la movilidad del PAS y se contemplan nuevas acciones dentro de la movilidad docente.
- Las Universidades gallegas participa también desde hace años en el programa europeo Jean Monnet que facilita el desarrollo en el mundo universitario de actividades académicas relacionadas con la integración europea, el estudio de la construcción de la Europa comunitaria, su desarrollo institucional, político, económico y social. Anualmente se promociona también la movilidad y recepción de docentes Jean Monnet expertos en políticas comunitarias, a través de los diferentes módulos aprobados y de los Centros de Excelencia Europeo Jean Monnet.
- Para la movilidad con otros países no europeos, a través de las ORI, se promueve y tramita la firma de convenios marco y específico con universidades de otros países, como instrumento para facilitar la movilidad tanto de estudiantes como de docentes. En el caso de Estados Unidos, la ORI participa activamente en el programa ISEP de intercambio de estudiantes. Si nos referimos a las relaciones y movilidad con Iberoamérica, Marruecos, Túnez, etc. se fomenta la participación en la acción KA 107 dentro del programa Erasmus +. Los estudiantes, profesores y PAS podrán beneficiarse dentro de este tipo de movilidad con países no europeos.
- Por su parte, los estudiantes extranjeros podrán participar, entre otros, en los siguientes programas: becas Erasmus + con Europa y con países extracomunitarios, programa de becas destinados a gallegos/as de origen gallego y a sus descendientes para la realización de estudios universitarios de la Consejería de Educación y Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia; y becas de la

Fundación Carolina, MAEC-AECID que constituyen la oferta de formación a nivel postgrado del Ministerio de Asuntos Exteriores para estudiantes extranjeros.

La nueva Facultad de Diseño deberá disponer de dotación específica de personal de apoyo al intercambio internacional y la gestión de prácticas, dado que se ha detectado que el personal actualmente dedicado a estas tareas en el campus de Pontevedra no es suficiente para poder atender las actividades de intercambio y prácticas de la nueva titulación.

### CONVENIOS CON UNIVERSIDADES NACIONALES

La facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo posee programas de intercambio nacional con todas las facultades de Bellas Artes de las universidades públicas españolas (a excepción de la Universidad Rey Juan Carlos). Dado que en la actualidad sólo está implantado el Grado en Bellas Artes en el centro, las plazas ofertadas se refieren a este grado, pero es previsible una ampliación de la oferta para el Grado en Diseño en aquellas facultades que lo posean.

En la siguiente tabla se indican las plazas ofertadas de movilidad nacional para el curso 2018/2019 y aquellos centros donde previsiblemente podrían ampliarse el programa de intercambio para los grados en Diseño.

Universidad	Titulación	Plazas ofertadas	Poseen Grado en Diseño
Barcelona	Grado en Bellas Artes	4	Si
Castilla La Mancha	Grado en Bellas Artes	1	No
Complutense de Madrid	Grado en Bellas Artes	3	Si
Granada	Grado en Bellas Artes	2	No
La Laguna	Grado en Bellas Artes	2	Si
Málaga	Grado en Bellas Artes	2	No
Miguel Hernández de Elche	Grado en Bellas Artes	5	No
Murcia	Grado en Bellas Artes	2	No
País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea	Grado en Bellas Artes	2	Si
Politécnica de Valencia	Grado en Bellas Artes	2	Si
Salamanca	Grado en Bellas Artes	2	No

Sevilla	Grado en Bellas Artes	2	No
Zaragoza	Grado en Bellas Artes	2	No

## CONVENIOS CON UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

Dado que el Grado en Diseño se impartirá en el centro de nueva creación Facultad de Diseño, no existen hasta la fecha convenios de intercambio con universidades extranjeras. Por ello podemos tomar como referente aquellos convenios firmados con la Facultad de Bellas Artes referidos a universidades que ofrecen estudios de Diseño.

En la siguiente tabla podemos observar la evolución de los programas de movilidad de los últimos 5 cursos en el Grado en Bellas Artes.

Intercambio de estudiantes en programas de movilidad						
Curso académico	Intercambio internacional salientes	Intercambio nacional salientes	Suma movilidad salientes	Intercambio internacional entrantes	Intercambio nacional entrantes	Suma movilidad entrantes
2017/2018	38	8	46	30	8	37
2016/2017	32	17	49	21	3	24
2015/2016	37	21	58	20	2	22
2014/2015	28	9	37	25	0	25
2013/2014	29	7	36	9	1	10

Dado que en la actualidad aún no está implantado el Grado en Diseño, las plazas ofertadas en programas de movilidad internacional se refieren al Grado en Bellas Artes, pero es previsible una ampliación de la oferta para el Grado en Diseño en aquellos centros internacionales que posean grados similares.

En la siguiente tabla se indica la oferta de movilidad del programa ERASMUS para el curso 2018/2019, con una previsión potencial de ampliación en el área de Diseño tanto en estas universidades como en futuros convenios una vez implantado el Grado en Diseño.

Oferta de destinos Erasmus curso 2018/2019		
País	Área	Universidad de destino
Alemania	Arte	Albstadt- Sigmaringen



	Bellas Artes	Johannes Gutenberg- Universität Mainz
	Bellas Artes	Universität Hildesheim
	Bellas Artes	Universität Koblenz- Landau
Bélgica	Arte	Haute Ecole Libre Mosane ( Helmo)
	Arte	Hogeschool PXL
	Bellas Artes	LUCA School of Arts
Finlandia	Bellas Artes	Savonia University of Applied Sciences
Francia	Arte	École Superieure des Beaux Arts Tours Angers Le Mans
	Bellas Artes	École Europeenne Superieure de L'Image, Angouleme
	Arte	Université Rennes II
Grecia	Diseño gráfico, industrial, interiores y moda. Audiovisuales, multimedia y fotografía	Technological Educational Institute (TEI) of Athens
Irlanda	Arte	Limerick Institute of Technology
Italia	Bellas Artes	Accademia di Belle Arti "Pietro Vannucci"
	Bellas Artes	Accademia di Belle Arti di Brera
	Arte	Università IUAV di Venezia
Noruega	Bellas Artes	Universitetet I Bergen
Países Bajos	Arte	Fontys Hogescholen, College of Visual and Performing Arts
Polonia	Arte	Akademia Sztuk Pięknych im Jana Matejki w Krakowie
Portugal	Arte	Escola Superior Artística do Porto
	Arte/Diseño	Universidade da Madeira
	Arte	Universidade de Lisboa

	Bellas Artes / Diseño	Universidade do Porto
Reino Unido	Bellas Artes / Diseño	Kingston University
Rumanía	Bellas Artes	George Enescu University of Arts

A continuación se indican las universidades internacionales fuera de Europa con las que la Universidad de Vigo posee acuerdo de intercambio, seleccionando aquellas que potencialmente pueden ser objeto de programas de intercambio con el alumnado del Grado en Diseño. Se indican las áreas en las que se ofrecen estudios de Diseño y Arte en sus diferentes especialidades. En algunas de ellas ya existen programas de intercambio con la Facultad de Bellas Artes a través del Grado en Bellas Artes.

<b>Universidades con convenio de intercambio internacional con la Universidad de Vigo</b>		
<b>País</b>	<b>Área</b>	<b>Universidad de destino</b>
Argentina	Arte visuales y Multimedia	Instituto Universitario Nacional del Arte
	Artes escénicas	Universidad Católica de Santiago de Estero
	Diseño gráfico, Industrial, Moda, Textil	Universidad de Buenos Aires
	Diseño, Diseño gráfico, indumentaria y textil.	Universidad de Mendoza
	Artes Visuales, Diseño de paisaje	Universidad del Museo Social Argentino
	Arte y Arquitectura, Diseño digital, Diseño Gráfico	Universidad del Salvador
	Cultura y Lenguajes Artísticos	Universidad Nacional de General Sarmiento
	Diseño Gráfico	Universidad Nacional de Misiones
	Artes	Universidad Nacional de Quilmes
	Artes visuales	Universidad Nacional de San Martín

	Diseño de Comunicación Visual	Universidad Nacional de Santiago del Estero
	Arquitectura, Diseño	Universidad Nacional del Litoral
Brasil	Diseño	Centro Universitario Monte Serrat (UNIMONTE)
	Diseño, Diseño de Moda	Centro Universitário Univates
	Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Moda y Producto	Faculdade da Serra Gaúcha
	Artes Visuales, Diseño, Diseño de Moda	Fundação Universidade de Caxias do Sul
	Artes Visuales, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Moda	Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina
	Arquitectura y Diseño, Comunicación y Artes	Pontificia Universidade Católica do Paraná
	Diseño, Comunicación visual, Medios Digitales, Diseño de Moda, Diseño de Producto	Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro
	Diseño, Comunicación visual, Medios Digitales, Diseño de Moda, Diseño de Producto	Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
	Diseño de moda	Universidade de Fortaleza
	Diseño, Comunicación visual, Medios Digitales, Diseño de Moda, Diseño de Producto	Universidade de Passo Fundo
	Artes visuales, Diseño, Diseño de Moda	Universidade de Sorocaba
	Artes Visuales, Diseño	Universidade do Oeste de Santa Catarina
	Artes Visuales, Diseño y Diseño de Moda	Universidade Estadual de Londrina
	Artes Visuales	Universidade Estadual de Maringá
	Artes Visuales	Universidade Estadual de Ponta Grossa
	Letras, Artes y Mediación Cultural	Universidade Federal da Integração Latino Americana-UNILA
Artes y Diseño	Universidade Federal de Santa Catarina	

	Diseño Gráfico	Universidade Federal de Uberlandia
	Artes Visuales y Diseño	Universidade Regional de Blumenau
	Diseño de Comunicación Visual	Universidade Salvador (UNIFACS)
Canadá	Bellas Artes, Artes Visuales	Memorial University of Newfoundland
Chile	Arquitectura, Diseño y Arte.	Universidad Austral de Chile
	Diseño Gráfico, Diseño estratégico	Universidad de Antofagasta
	Diseño	Universidad Mayor
China	Creative media	City University of Hong Kong
Colombia	Arte y Diseño	Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
	Artes audiovisuales	Universidad Autónoma de Bucaramanga
	Diseño de la Comunicación Gráfica	Universidad Autónoma de Occidente
	Diseño visual	Universidad de Caldas
Corea del Sur	Artes, Diseño Visual	Kyung Hee University
	Artes, Diseño	Kyungpook National University
Costa Rica	Diseño Publicitario	Universidad Hispanoamericana
Ecuador	Diseño Gráfico	Universidad de Casa Grande
Estados Unidos	Artes	University of Wisconsin-Milwaukee
Jordania	Diseño Gráfico, Digital Media	Middle East University
México	Diseño	Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)
	Diseño Gráfico	Universidad Anáhuac de Xalapa
	Diseño Gráfico	Universidad Anáhuac México Norte

	Diseño Gráfico, Moda, Innovación y Tendencias	Universidad Anáhuac Puebla
	Arte	Universidad Autónoma de Baja California
	Artes Visuales	Universidad Autónoma de San Luís Potosí
	Diseño Gráfico	Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
	Diseño Gráfico	Universidad Autónoma del Estado de México
	Diseño y Comunicación Visual	Universidad Autónoma Metropolitana
	Arte, Diseño Gráfico	Universidad de Colima
	Diseño para la Comunicación Gráfica	Universidad de Guadalajara
	Diseño Gráfico	Universidad de La Salle Laguna
	Diseño Gráfico y Estratégico	Universidad del Valle de Atemajac (UNIVA)
	Diseño Gráfico	Universidad Intercontinental
	Diseño de la Comunicación Gráfica	Universidad Latina de América
	Diseño Gráfico	Universidad Latina de México
	Diseño Gráfico	Universidad Mesoamericana del Golfo (UMAG)
	Ingeniería en Animación y Efectos Visuales	Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui
	Diseño de la Comunicación Visual	Universidad Veracruzana
Paraguay	Diseño Gráfico	Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción
Perú	Diseño Gráfico	Pontificia Universidad Católica del Perú
	Arquitectura y Urbanismo	Universidad Nacional de Trujillo
	Aquitectura y Urbanismo, Arte	Universidad Privada Antenor Orrego

República Dominicana	Artes Plásticas, Diseño Industrial y Moda	Universidad Autónoma de Santo Domingo
Taiwán	Arte	National Taiwan Normal University
Uruguay	Artes Visuales	Universidad Católica del Uruguay

### 5.1.9 Régimen de permanencia de los estudiantes

En lo que respecta al régimen de permanencia de los estudiantes en el Grado propuesto, es de aplicación la normativa de permanencia y progreso de los estudiantes en la Universidad de Vigo, aprobada por el Consejo Social el 12 de junio de 2017 (DOG nº 124 de 2017/6/30) Los contenidos de dicha normativa pueden consultarse en el enlace:

[https://uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo\\_gl/DOCUMENTOS/alumnado/NORMATIVA\\_DE PERMANENCIA\\_DOG\\_30\\_06\\_2017.pdf](https://uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo_gl/DOCUMENTOS/alumnado/NORMATIVA_DE_PERMANENCIA_DOG_30_06_2017.pdf)

### 5.1.10 Procedimiento de transferencia y reconocimiento de créditos para titulaciones adaptadas al EEES

En lo que respecta a la transferencia y reconocimiento de créditos para titulaciones adaptadas al Espacio Europeo de Educación Superior, es de aplicación la normativa aprobada por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo el 23/07/2008. Si hubiere cambios o modificaciones en esta normativa de la Universidad, estos serían de aplicación en la titulación de Grado propuesto. La normativa se encuentra en el siguiente enlace:

[http://webs.uvigo.es/victce/images/documentos/normativas/normativa\\_transferencia.pdf](http://webs.uvigo.es/victce/images/documentos/normativas/normativa_transferencia.pdf)

En cualquier caso, y a partir del curso 2018/19, entrará en vigor la Normativa de transferencia y reconocimiento de créditos de la Universidad de Vigo, aprobada en Consejo de Gobierno el 21 de marzo de 2018:

[https://uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo\\_gl/DOCUMENTOS/alumnado/Normativa de transferencia e reconocimiento de crxditos CG 21 03 2018..pdf](https://uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo_gl/DOCUMENTOS/alumnado/Normativa_de_transferencia_e_reconocimiento_de_crditos_CG_21_03_2018..pdf)

## 5.2 Actividades formativas

1	Actividades introductorias
2	Lección magistral
3	Evento científico
4	Resolución de problemas
5	Presentación
6	Estudio de casos
7	Debate
8	Seminario
9	Taller

10	Prácticas en aulas de informática
11	Prácticas de laboratorio
12	Salidas de estudio
13	Prácticas de campo
14	Prácticas externas
15	Estudio previo
16	Trabajo tutelado
17	Resolución de problemas de forma autónoma
18	Aprendizaje colaborativo
19	Aprendizaje basado en proyectos
20	Portafolio/Dossier
21	Design Thinking

### 5.3 Metodologías docentes

#### Metodologías utilizadas en la titulación

<input checked="" type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input checked="" type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate
<input checked="" type="checkbox"/>	Seminario
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio previo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje basado en proyectos

Portafolio/Dossier

Aprendizaje-servicio

Metodologías basadas en la investigación

Design thinking

---



## 5.4 Sistemas de evaluación

### Sistemas de evaluación utilizados en la titulación

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Examen de preguntas objetivas          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Examen de preguntas de desarrollo      |
| <input type="checkbox"/>            | Examen oral                            |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Resolución de problemas y/o ejercicios |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Estudio de casos                       |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Prácticas de laboratorio               |
| <input type="checkbox"/>            | Simulación o <i>Role Playing</i>       |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Trabajo                                |
| <input type="checkbox"/>            | Informe de prácticas                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Informe de prácticas externas          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Proyecto                               |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Portafolio/Dossier                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Presentaciones                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Debate                                 |
| <input type="checkbox"/>            | Autoevaluación                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Observación sistemática                |
-

## 5.5 Módulos, Materias (Nivel 1)

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	<b>TEORÍA, CRÍTICA E HISTORIA DEL DISEÑO I</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Comprender los orígenes de la disciplina del diseño después de la Revolución Industrial. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.</p> <p>Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde su origen hasta el fin de la II Guerra Mundial.</p> <p>Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.</p> <p>Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.</p> <p>Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado.</p>	
Contenidos	
<p>Introducción a la historia y a la teoría del diseño. Antecedentes y orígenes del Diseño en el siglo XX. Las Vanguardias históricas. El diseño moderno y sus implicaciones sociales, económicas y políticas, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la Posmodernidad. El diseño en el contexto gallego. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño moderno. Prácticas de análisis de casos de estudio.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.</p> <p>CG5. Sensibilidad hacia el patrimonio cultural</p>	
Competencias Transversales	
<p>CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y escrita en lengua gallega.</p> <p>CT5. Razonamiento crítico</p>	
Competencias Específicas	
<p>CE5. Estar familiarizado con la historia general del diseño. Conocer los aspectos más relevantes de la teoría y la crítica del diseño. Comprensión del discurso moderno y contemporáneo del diseño.</p>	

CE12. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

CE17. Comprender de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Analizar la historia, teoría y discursos actuales del Diseño.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	35	85,71%
Debate	10	50%
Aprendizaje basado en proyectos	90	5,55%
Salidas de estudio	15	33,33%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación

<input type="checkbox"/>	Design thinking		
<b>Sistemas de Evaluación</b>			
<b>Sistema de evaluación</b>		<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Examen de preguntas de desarrollo		40%	60%
Debate		20%	40%
Proyecto		40%	60%
Elija un elemento.			

<b>Módulo</b>	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA: FUNDAMENTOS DEL DIBUJO</b>
<b>Carácter</b>	FB
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Identificar y emplear los principios de proporción y composición</p> <p>Identificar y emplear la luz como moduladora del volumen</p> <p>Mostrar el manejo de los métodos básicos de la expresión gráfica a mano alzada</p> <p>Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.</p> <p>Investigar y experimentar métodos de dibujo personales adecuados para proponer proyectos de creación.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Introducción al conocimiento de los principios de proporción, composición y uso de la luz en los sistemas de representación gráfica. Introducción al conocimiento y manejo de técnicas artísticas y métodos de representación bidimensional. Desarrollo de métodos de dibujo personales adecuados para la representación bidimensional. Prácticas con materias y materiales básicos.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
CT6. Aprendizaje autónomo	

Competencias Específicas		
CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	15	66,66%
Resolución de problemas	25	100%
Taller	10	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	15%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	

<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	50%
Observación sistemática	10%	30%
Examen de preguntas objetivas	30%	50%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

<b>Módulo</b>	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>LABORATORIO DE MATERIALES</b>
<b>Carácter</b>	OB
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Identificar y clasificar materiales básicos: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles</p> <p>Adaptar, manipular y modificar materiales para su uso como soporte de creación plástica.</p> <p>Experimentar para la creación de propuestas de diseño a partir de la transformación de materiales con procesos artesanales y digitales.</p>	
<b>Contenidos</b>	
Materia y material. Reconocimiento básico de materiales. Análisis y composición de materiales: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles. Transformación básica y experimentación con materiales.	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía	
<b>Competencias Transversales</b>	
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.	
<b>Competencias Específicas</b>	
CE13. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.	

CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.

CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección Magistral	30	33,33%
Estudio de casos	40	25%
Salidas de estudio	5	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	75	33,33%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio

<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Estudio de casos	20%	30%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

<b>Módulo</b>	TECNOLOGÍA
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>TÉCNICAS INFORMÁTICAS I: IMAGEN DIGITAL</b>
<b>Carácter</b>	FB
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Construir imágenes digitales vectoriales y de mapa de bits con precisión técnica a través del dominio del software de creación de imágenes 2D.</p> <p>Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales aplicados a un proyecto de diseño.</p> <p>Identificar los diferentes formatos de archivos de imágenes digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.</p> <p>Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño gráfico en un proyecto de diseño.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de imágenes digitales. Tratamiento y manipulación de la imagen de mapa de bits. El dibujo vectorial, formatos y técnicas de creación. Introducción al manejo de software para el diseño gráfico y el Diseño de publicaciones.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	



**Competencias Específicas**

CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

CE9. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	25%
Resolución de problemas de forma autónoma	95	26,31%
Prácticas en aulas de informática	15	100%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas

<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Examen de preguntas objetivas	40%	60%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen la disciplina del diseño.  
 Analizar la coherencia en la organización visual, la composición y la imagen en un proyecto de diseño.  
 Valorar y elegir un soporte y un formato en base a los condicionantes funcionales de un proyecto.  
 Experimentar con las interrelaciones del color en el diseño  
 Analizar las interrelaciones entre la forma y la función en el diseño.

#### Contenidos

Elementos básicos del diseño. Principios fundamentales de la organización visual. Principios semánticos. Soportes y formatos. Principios fundamentales de la imagen. Principios fundamentales de la tipografía. Fundamentos de la composición. Interacción del color en el diseño. Principios de la forma y el volumen.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
CG1. Capacidad de análisis y síntesis		
Competencias Transversales		
CT6. Aprendizaje autónomo		
Competencias Específicas		
CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE8. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	50%
Estudio de casos	20	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	25%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	

<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	60%	80%
Estudio de casos	20%	30%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
Identificar y aplicar los diferentes sistemas de representación gráficos idóneos en función del tipo de proyecto de diseño.	

<p>Aplicar el lenguaje gráfico básico para la representación bi y tridimensional que permita transmitir la realidad de un objeto o un espacio, su estudio formal, sus mediciones y sus cálculos paramétricos con precisión.</p> <p>Sintetizar los conocimientos de las técnicas de representación y su expresión plástica que permita el planteamiento y desarrollo de un proyecto de diseño.</p> <p>Aplicar los conocimientos sobre la visión espacial en el dibujo.</p> <p>Desenvolver y practicar con la visión espacial.</p>		
<b>Contenidos</b>		
<p>Introducción a los métodos básicos de la representación. Aplicaciones prácticas de perspectiva, escala y representación bi y tridimensional. Introducción a los sistemas diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico y aplicación de sus lenguajes y técnicas gráficas en proyectos de diseño. Ejemplos de aplicaciones prácticas de interés: desarrollos, teselación, anidamiento, etc. Introducción elemental a las herramientas informáticas de representación.</p>		
<b>Observaciones</b>		
<b>Competencias Básicas y generales</b>		
<p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p>CG1. Capacidad de análisis y síntesis.</p>		
<b>Competencias Transversales</b>		
<b>Competencias Específicas</b>		
<p>CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.</p> <p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.</p> <p>CE9. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.</p>		
<b>Actividades Formativas</b>		
<b>Actividad formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad %</b>
Lección magistral	30	33,33%
Resolución de problemas	40	25%

Estudio de casos	20	25%
Resolución de problemas de forma autónoma	60	33,33%
<b>Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)</b>		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas objetivas	40%	80%
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	80%
Elija un elemento.		

Elija un elemento.		
--------------------	--	--

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA: FUNDAMENTOS DEL COLOR</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Identificar y enumerar los aspectos teóricos de percepción y naturaleza del color en diferentes aplicaciones y usos.</p> <p>Emplear el color en propuestas bidimensionales y tridimensionales de expresión gráfica</p> <p>Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.</p> <p>Investigar y experimentar métodos de representación personales, basados en el empleo del color, adecuados para proponer proyectos de creación.</p>	
Contenidos	
<p>Introducción al conocimiento de los principios y propiedades del color. Introducción a la representación del color: modos y modelos de color. El color en el entorno del diseño: racionalización, aplicación y presentación del color. El color como elemento expresivo. Gestión del color en entornos digitales.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
Competencias Transversales	
CT6. Aprendizaje autónomo	
Competencias Específicas	
<p>CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).</p> <p>CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.</p>	
Actividades Formativas	

Actividad formativa		Horas	Presencialidad %
Lección magistral		15	66,66%
Resolución de problemas		25	100%
Taller		10	100%
Resolución de problemas de forma autónoma		100	15%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias		
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral		
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos		
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas		
<input type="checkbox"/>	Presentación		
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos		
<input type="checkbox"/>	Debate		
<input type="checkbox"/>	Seminario		
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller		
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio		
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo		
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas		
<input type="checkbox"/>	Prácticum		
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas		
<input type="checkbox"/>	Estudio previo		
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado		
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma		
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos		
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio		
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación		
<input type="checkbox"/>	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistema de evaluación		Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas objetivas		30%	50%



Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO INTEGRADO: PROCEDIMIENTOS I</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Entender y aplicar los procedimientos básicos de estampación, encuadernación, técnicas de cosido y bordado experimental.</p> <p>Desarrollar propuestas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía</p> <p>Aplicar y adaptar las técnicas básicas de cosido y bordado experimental.</p> <p>Aplicar y adaptar las técnicas básicas de encuadernación.</p>	
Contenidos	
<p>Introducción básica a la estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación; impresión en hueco, impresión en relieve, impresión planográfica, impresión digital. Técnicas básicas de cosido y bordado experimental sobre diferentes soportes. Técnicas básicas de encuadernación artesanal y artística.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
Competencias Transversales	
<p>CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</p> <p>CT6. Aprendizaje autónomo</p>	
Competencias Específicas	
<p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.</p>	

CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	50%
Taller	20	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	25%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación

<input type="checkbox"/>	Design thinking		
<b>Sistemas de Evaluación</b>			
<b>Sistema de evaluación</b>		<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios		40%	60%
Prácticas de laboratorio		20%	30%
Observación sistemática		10%	20%
Elija un elemento.			
Elija un elemento.			

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	<b>TÉCNICAS INFORMÁTICAS II: EDICIÓN DIGITAL</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Construir imágenes digitales en movimiento con precisión técnica a través del dominio del software de edición de vídeo y motion graphics.</p> <p>Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales en movimiento aplicados a un proyecto de diseño audiovisual.</p> <p>Identificar los diferentes formatos de archivos digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.</p> <p>Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño audiovisual en un proyecto de diseño.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de la imagen en movimiento. Tratamiento y edición de vídeo y gráficos en movimiento para el diseño audiovisual. Introducción al manejo de software para la animación, edición de vídeo y motion graphics.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
<b>Competencias Específicas</b>	

CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	25%
Resolución de problemas de forma autónoma	95	26,31%
Prácticas en aulas de informática	15	100%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma

<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Examen de preguntas objetivas	20%	30%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen el diseño en soporte pantalla, teniendo en cuenta los formatos y los soportes en los que se desarrolla y su especificidad.

Analizar la coherencia en la organización visual, la imagen y la composición en un proyecto de diseño audiovisual e interactivo.

Valorar y elegir un formato adecuado en base a los condicionantes funcionales de un soporte digital interactivo.

Experimentar con los principios de interactividad en el diseño digital.

Analizar las implicaciones de la imagen en movimiento en un proyecto de diseño.

#### Contenidos

Principios fundamentales del diseño y la organización visual en medios digitales. Transmisión de la información audiovisual en soportes digitales. Fundamentos de la composición y organización de la información en soporte pantalla. Formatos y soporte pantalla. Introducción a la arquitectura de la información. Principios de interactividad. Elementos audiovisuales del diseño.

#### Observaciones

Competencias Básicas y generales		
CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
CG1. Capacidad de análisis y síntesis		
Competencias Transversales		
CT6. Aprendizaje autónomo		
Competencias Específicas		
CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	50%
Estudio de casos	20	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	25%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	

<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	60%	80%
Estudio de casos	20%	30%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

<b>Módulo</b>	<b>CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>DISEÑO Y ESTUDIOS CULTURALES</b>
<b>Carácter</b>	FB
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Relacionar los productos del diseño de las distintas sociedades. Comprender el contexto social en el que son creados los productos de diseño. Analizar los objetos producidos en la sociedad desde el punto de vista cultural. Contrastar las distintas aproximaciones antropológicas.	
<b>Contenidos</b>	

La dimensión cultural del Diseño. La construcción del sentido de los objetos: experiencias, percepciones, significados, y prácticas. La interpretación del diseño y su rol social. Aproximación cultural al diseño a través de pensar el comportamiento y las acciones de los otros.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.		
CG5. Sensibilidad hacia el patrimonio cultural		
Competencias Transversales		
CT1. Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.		
CT5. Razonamiento crítico		
Competencias Específicas		
CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
CE24. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, desarrollando un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, y un criterio personal fundamentado.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	66,66%
Debate	30	6,66%
Resolución de problemas de forma autónoma	70	14,28%
Aprendizaje basado en proyectos	20	40%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate	



<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	60%	80%
Proyecto	20%	30%
Presentaciones	5%	10%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	<b>TEORÍA, CRÍTICA E HISTORIA DEL DISEÑO II</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	

Comprender los orígenes de la disciplina del diseño después de la Revolución Industrial. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.

Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde su origen hasta el fin de la II Guerra Mundial.

Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.

Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.

Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado.

#### Contenidos

Introducción a la historia y a la teoría del diseño. Antecedentes y orígenes del Diseño en el siglo XX. Las Vanguardias históricas. El diseño moderno y sus implicaciones sociales, económicas y políticas, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la Posmodernidad. El diseño en el contexto gallego. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño moderno. Prácticas de análisis de casos de estudio.

#### Observaciones

#### Competencias Básicas y generales

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

CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.

CG5. Sensibilidad hacia el patrimonio cultural

#### Competencias Transversales

CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y escrita en lengua gallega.

CT5. Razonamiento crítico

#### Competencias Específicas

CE5. Estar familiarizado con la historia general del diseño. Conocer los aspectos más relevantes de la teoría y la crítica del diseño. Comprensión del discurso moderno y contemporáneo del diseño.

CE12. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

CE17. Comprender de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Analizar la historia, teoría y discursos actuales del Diseño.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	35	85,71%
Debate	10	50%
Aprendizaje basado en proyectos	90	5,55%
Salidas de estudio	15	33,33%

Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas de desarrollo	40%	60%
Debate	20%	40%
Proyecto	40%	60%
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO INTEGRADO: PROCEDIMIENTOS II</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Emplear la gráfica tridimensional como recurso de diseño.</p> <p>Resolver propuestas de diseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft y origami.</p> <p>Experimentar con los aspectos volumétricos y estructurales de los objetos tridimensionales que dan soporte al diseño gráfico.</p> <p>Entender y aplicar los procedimientos básicos de creación vinculados al desarrollo de propuestas de libro objeto.</p> <p>Producir pequeñas tiradas de libro objeto atendiendo a sus procesos de producción artesanal.</p>	
Contenidos	
<p>Introducción a la gráfica en los soportes objetuales y tridimensional. Aspectos volumétricos, estructurales y de producción de productos de embalaje, señalización y objetos gráficos. Técnicas de plegado, papercraft y origami. El libro objeto, sus aspectos constructivos y estructurales como propuestas creativas.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>	
Competencias Transversales	
<p>CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</p> <p>CT6. Aprendizaje autónomo</p>	
Competencias Específicas	
<p>CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).</p> <p>CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.</p> <p>CE13. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.</p> <p>CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.</p>	

CE19. Conocer y aplicar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).

CE20. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	50%
Taller	20	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	25%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio

<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	80%
Prácticas de laboratorio	20%	30%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

<b>Módulo</b>	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA: ILUSTRACIÓN</b>
<b>Carácter</b>	FB
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Conocer las distintas técnicas analógicas y digitales de ilustración y edición de imágenes.</p> <p>Experimentar con las técnicas de ilustración en el propio proyecto artístico.</p> <p>Conocer y aplicar las distintas fases del desarrollo del proyecto de ilustración.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Aproximación a las bases de la Ilustración a través del dibujo, tanto analógico como digital, y sus aplicaciones plásticas al mundo del diseño y la comunicación visual. Aprendizaje de los procesos de ilustración desde el concepto, el desarrollo del proyecto y la presentación del arte final.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CG1. Capacidad de análisis y síntesis</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
CT6. Aprendizaje autónomo	
<b>Competencias Específicas</b>	

CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).

CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50%
Estudio de casos	40	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	90	33,33%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma

<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	60%	80%
Estudio de casos	40%	60%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>FUNDAMENTOS DE TIPOGRAFÍA</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Identificar el origen de los tipos móviles de imprenta, su evolución histórica y las posteriores tecnologías de la fotocomposición y la tipografía digital. Recopilar las principales fundiciones tipográficas contemporáneas

Conocer la anatomía de las letras y glifos y sus implicaciones formales y estéticas en la aplicación de la tipografía a un proyecto e diseño gráfico. Aplicar la tipografía en diferentes contextos de uso y disciplinas

Clasificar las diferentes tipologías de tipografías y sus criterios.

Aplicar correctamente la tipografía en la configuración de textos y experimentar técnicamente los aspectos de la microtipografía y la macrotipografía.

Definir los aspectos legales y de gestión de la tipografía como software, derechos de autor, licencias de uso, tipografía open-source e industria del diseño y distribución de tipografía.

#### Contenidos

Principios fundamentales de la tipografía y el tratamiento de texto. Conceptos básicos: Caligrafía, lettering y tipografía. Microtipografía y macrotipografía. Ortotipografía y diseño. Anatomía de la letra y principios básicos del diseño de tipografías. La tipografía en sus diferentes contextos (editorial, Diseño de identidades, señalética, web y soportes interactivos). Tipografía digital: Codificaciones y formatos. Gestión de la tipografía: la tipografía como software.



Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
CG2. Capacidad de organización y planificación		
Competencias Transversales		
CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
Competencias Específicas		
CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).		
CE8. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	50%
Resolución de problemas	10	100%
Estudios de casos	20	25%
Resolución de problemas de forma autónoma	90	22,22%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	

<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Examen de preguntas objetivas	20%	40%
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	80%
Estudio de casos	20%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO Y SOCIEDAD</b>
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Investigar la evolución del contexto social en relación al diseño. Evaluar críticamente los discursos, representaciones, y grados de responsabilidad social, en las prácticas relacionadas con la creatividad y el diseño. Aplicar las metodologías de análisis, intervención y participación social para su aplicación en proyectos de diseño sostenibles.	
<b>Contenidos</b>	
Comparación de las condiciones sociales de la producción, distribución y uso de las producciones creativas en distintos tipos de sistemas. Identificación de agentes sociales, discursos, representaciones, marcos normativos e institucionales sobre las prácticas creativas. Creatividad y diseño en sociedades complejas: sostenibilidad, ecodiseño, desigualdad, diseño universal.	

Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CG5. Sensibilidad hacia el patrimonio cultural		
CG6. Compromiso ético profesional		
Competencias Transversales		
CT1. Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
Competencias Específicas		
CE17. Comprender de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Analizar la historia, teoría y discursos actuales del Diseño.		
CE24. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, desarrollando un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, y un criterio personal fundamentado.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	66,66%
Debate	30	6,66%
Resolución de problemas de forma autónoma	70	14,28%
Aprendizaje basado en proyectos	20	40%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	

<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	60%	80%
Proyecto	20%	30%
Presentaciones	5%	10%
Elija un elemento.		

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	<b>MODELADO 3D</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
Demostrar el manejo técnico de los programas informáticos necesarios para la elaboración de imágenes en 3D, prototipos para la impresión y elaboración sustractiva de modelos 3D y animación tridimensional.	

Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales 3D aplicados a un proyecto de diseño.

Interpretar un objeto tridimensional, analizarlo y elegir en base a ello las herramientas informáticas y los formatos de archivo digitales más adecuados para su generación virtual y uso posterior en un proyecto de diseño.

**Contenidos**

Introducción a la geometría computacional. Conocimiento práctico de los programas y aplicaciones especializados en modelado digital, prototipado e impresión 3D. Introducción a las tecnologías de impresión 3D. Introducción a las tecnologías sustractivas de prototipado. Introducción a la animación 3D.

**Observaciones**

**Competencias Básicas y generales**

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

CG2. Capacidad de organización y planificación

**Competencias Transversales**

**Competencias Específicas**

CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

CE9. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

CE13. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	25%
Resolución de problemas de forma autónoma	95	26,31%
Prácticas en aulas de informática	15	100%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas objetivas	40%	70%
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	60%
Prácticas de laboratorio	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL DE PRODUCTO</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Aplicar las bases de la fotografía digital.</p> <p>Manejar los distintos dispositivos y procedimientos de la fotografía analógica y digital.</p> <p>Utilizar los procesos de captura y gestión de las imágenes fotográficas.</p> <p>Integrar los conocimientos básicos de la fotografía en un proyecto fotográfico específico en los ámbitos del diseño, la publicidad, la moda y las redes sociales.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Introducción a los procedimientos y procesos de la imagen fotográfica digital. Naturaleza conceptual de la fotografía. Manejo básico de las herramientas fotográficas, tanto de generación, manipulación y procesamiento como de reproducción de la imagen fotográfica. Conceptos básicos y uso del lenguaje y vocabulario fotográfico. La fotografía de producto en los ámbitos del Diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
<b>Competencias Específicas</b>	
<p>CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.</p> <p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e</p>	

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

CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	10	40%
Presentación	10	10%
Prácticas de laboratorio	20	100%
Aprendizaje basado en proyectos	110	25,22%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos



<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Trabajo	60%	80%
Presentaciones	20%	30%
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO DE IDENTIDADES</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Enumerar los signos identificadores básicos de una identidad y definir sus funciones y características básicas.</p> <p>Reunir, analizar y sintetizar la información pertinente sobre los condicionantes previos de un proyecto de diseño de identidad visual. Desarrollar una propuesta de <i>briefing</i>.</p> <p>Construir nuevos signos que a través de la semiótica aporten significados un proyecto de identidad.</p> <p>Analizar y seleccionar en base a condicionantes funcionales y estéticos familias tipográficas para un diseño de identidades.</p> <p>Planificar las diferentes fases en la elaboración de un proyecto de diseño de identidades. Formular diferentes soluciones conceptuales y elaborar una propuesta que integre el resultado de una síntesis formal en diferentes soportes analógicos y digitales.</p>	
Contenidos	
<p>Aproximación al diseño de identidades y creación de marca. Conceptos clave en el diseño de identidades: Entorno gráfico, Marca gráfica, Símbolos identificadores básicos, Arquitectura gráfica. Aproximación a la semiosis y la construcción de significado con signos. Programa gráfico. Sistemas de identidad. Tipografía para el diseño de identidades.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	

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

CG1. Capacidad de análisis y síntesis

CG2. Capacidad de organización y planificación

### Competencias Transversales

### Competencias Específicas

CE8. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.

### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad % %
Lección magistral	30	50%
Presentación	4	50%
Estudios de casos	28	46,42%
Resolución de problemas de forma autónoma	88	22,72%

### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo

<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	60%
Estudio de casos	20%	40%
Trabajo	40%	80%

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE MODA</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Identificar el proceso creativo que hay detrás de una colección de prendas haciendo uso de metodologías de proyección para plantear una propuesta de diseño de elementos de indumentaria y materializar dichas piezas con parámetros de calidad.

Adaptar y seleccionar el uso de las herramientas creativas óptimas a partir de una propuesta dada.

Producir proyectos que impliquen el uso de las técnicas de creación, desarrollo y construcción del diseño de indumentaria.

Organizar e ilustrar a través de un cuaderno de trabajo los diferentes procesos de investigación en un proyecto de diseño.

#### Contenidos

Introducción al proceso creativo en el diseño de moda. Conceptos de Diseño. Técnicas y herramientas de creatividad. Fundamentos básicos de la creación en diseño para moda. El equilibrio en la propuesta, selección de líneas, tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes. Metodología de recopilación y análisis de datos. Desarrollo creativo y proceso/diseño experimental. El cuaderno de campo en diseño de moda. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
Competencias Transversales		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
CT4. Trabajo en equipo multidisciplinar		
CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)		
Competencias Específicas		
CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33,33%
Taller	30	100%
Aprendizaje basado en proyectos	90	22,22%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	

<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	60%
Proyecto	50%	80%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO INTEGRADO: PROCESOS DE PRODUCCIÓN</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	

<p>Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.</p> <p>Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión.</p> <p>Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso.</p> <p>Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño.</p> <p>Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.</p>
<b>Contenidos</b>
<p>Introducción a los procesos de producción en el campo del diseño. Análisis de materiales y procedimientos. Estudio de las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales usados en el diseño contemporáneo.</p>
<b>Observaciones</b>
<b>Competencias Básicas y generales</b>
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>
<b>Competencias Transversales</b>
<p>CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</p>
<b>Competencias Específicas</b>
<p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.</p> <p>CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.</p> <p>CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.</p> <p>CE19. Conocer y aplicar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).</p> <p>CE20. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).</p>
<b>Actividades Formativas</b>

Actividad formativa		Horas	Presencialidad %
Lección magistral		30	33,33%
Resolución de problemas		20	100%
Taller		20	100%
Resolución de problemas de forma autónoma		80	12,5%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias		
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral		
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos		
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas		
<input type="checkbox"/>	Presentación		
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos		
<input type="checkbox"/>	Debate		
<input type="checkbox"/>	Seminario		
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller		
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio		
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo		
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas		
<input type="checkbox"/>	Prácticum		
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas		
<input type="checkbox"/>	Estudio previo		
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado		
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma		
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos		
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio		
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación		
<input type="checkbox"/>	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistema de evaluación		Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas objetivas		40%	60%

Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	80%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	<b>ANÁLISIS DE TENDENCIAS</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Identificar las tendencias en el ámbito del diseño que se generan en los distintos ámbitos de la sociedad.</p> <p>Analizar de forma crítica los distintos casos de estudio.</p> <p>Conocer las teorías sobre la evolución del diseño.</p> <p>Utilizar los recursos profesionales para analizar y comprender los cambios socioculturales que afectan al ámbito del diseño.</p> <p>Analizar el impacto social de los cambios sociales que implican nuevos hábitos en el ámbito del diseño.</p>	
Contenidos	
<p>Relación de las tendencias contemporáneas del diseño con los ámbitos socioculturales, económicos y políticos. Análisis crítico de las teorías, las prácticas, las tendencias y las ideas del diseño en sus diferentes etapas. Análisis de los diferentes discursos modernos y contemporáneos del Diseño de un criterio personal fundamentado. Introducción a la crítica del diseño a partir de análisis de proyectos. Herramientas de estudio y análisis de tendencias, recursos profesionales para la observación de cambios en las tendencias del diseño y su impacto económico y social.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).</p> <p>CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.</p>	
Competencias Transversales	



CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

CT5. Razonamiento crítico

**Competencias Específicas**

CE17. Comprender de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Analizar la historia, teoría y discursos actuales del Diseño.

CE24. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, desarrollando un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, y un criterio personal fundamentado.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	50	40%
Estudio de casos	40	12,5%
Aprendizaje basado en proyectos	60	33,33%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier

<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas de desarrollo	30%	60%
Estudio de casos	30%	60%
Trabajo	50%	80%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO DE PUBLICACIONES</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Identificar y entender técnicamente los diferentes formatos digitales, los materiales y sus características técnicas así como los formatos y tamaños estandarizados y su optimización para los medios impresos y digitales para una producción editorial.</p> <p>Aplicar los conocimientos sobre los fundamentos técnicos de la tipografía y seleccionar con criterios formales y conceptuales fundamentados las familias tipográficas apropiadas para un proyecto editorial.</p> <p>Aplicar criterios de composición a través de las retículas compositivas. Identificar los tipos de retículas usados en proyectos editoriales.</p> <p>Extraer la información relevante, realizar un análisis y síntesis de la misma y planificar en base a ella una propuesta conceptual de Diseño de publicaciones.</p>	
Contenidos	
<p>Aproximación al diseño de productos editoriales: libro, publicaciones periódicas impresas y digitales, editoriales de moda y portfolios. Anatomía de los productos editoriales. Dirección de Arte. El rol de la tipografía y la maquetación. Fotografía y tratamiento de la imagen editorial. Productos editoriales e identidad visual. Producción de productos editoriales. Productos editoriales y usuario: Funcionalidades, legibilidad, usabilidad, forma/función, cinética.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	

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

CG1. Capacidad de análisis y síntesis

CG2. Capacidad de organización y planificación

**Competencias Transversales**

CT6. Aprendizaje autónomo

**Competencias Específicas**

CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.

CE8. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33.33%
Estudio de casos	20	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	100	30%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas

<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas objetivas	20%	40%
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	80%
Estudio de casos	20%	40%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>TÉCNICAS GRÁFICAS APLICADAS AL DISEÑO</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Conocer los bases teóricas y técnicas de la impresión aplicados al diseño.</p> <p>Aplicar las técnicas y los distintos procedimientos de impresión y estampación.</p> <p>Integrar los conocimientos sobre color, composición e ilustración en los proyectos de gráfica digital y proyectos de moda.</p>	
Contenidos	
<p>Introducción a las técnicas gráficas orientadas al diseño gráfico, la ilustración y la estampación textil.</p> <p>Prácticas básicas en los diferentes procedimientos de impresión y estampación: serigrafía, risografía, estampación textil.</p>	
Observaciones	

Competencias Básicas y generales		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
Competencias Transversales		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos		
Competencias Específicas		
CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	90%
Taller	40	62,5%
Resolución de problemas de forma autónoma	90	7,77%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	

<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Proyecto	50%	80%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO AUDIOVISUAL: MOTION GRAPHICS</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Comprender y aplicar los principios de la comunicación y los fundamentos estéticos propios del diseño audiovisual.</p> <p>Integrar el uso del software específico de motion graphics en los principios de la animación gráfica y el diseño en un proyecto de diseño audiovisual.</p> <p>Identificar los formatos, los soportes y las especificaciones técnicas de un proyecto de diseño audiovisual orientado a un soporte pantalla TV, cine y broadcasting.</p> <p>Integrar los elementos propios del diseño gráfico (tipografía, retículas, layout, color, gráficos) con los elementos espacio-temporales de la animación audiovisual (narración, sonido, animación).</p>	

Planificar un proyecto de diseño audiovisual (grabación previa de material videográfico, planos, storyboard, guion, encuadres...)		
Contenidos		
Introducción al diseño audiovisual y el motion graphics en soporte pantalla para cine, TV, broadcasting, proyecciones e instalaciones, web e interactivos). Principios de comunicación del diseño audiovisual y el motion graphic. Componentes gráficos y tipográficos, compositivos, espacio-temporales, sonoros y narrativos (retículas compositivas, relación espacial de elementos, layout y formatos). Imagen gráfica y videográfica. Gestión de un proyecto de diseño y gráfica audiovisual (planos, encuadres, campo, cámara, storyboard, guión).		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CG2. Capacidad de organización y planificación		
Competencias Transversales		
Competencias Específicas		
CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		
CE21. Conocer la terminología específica, los lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33,33%
Estudio de casos	30	33,33%
Resolución de problemas de forma autónoma	90	33,33%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	

<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Estudio de casos	30%	50%
Presentaciones	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	<b>FUNDAMENTOS DE PROTOTIPADO DE MODA</b>



Carácter	OP	
ECTS	6	
Semestre	1º	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	
Resultados de aprendizaje		
<p>Identificar diferentes tipos básicos de patrón.</p> <p>Interpretar un modelo de prenda a partir de un patrón base.</p> <p>Identificar diferentes referencias estructurales de forma, volumen y estructura.</p> <p>Practicar con las técnicas de patronaje creativo como fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas relacionadas con un proyecto de diseño de moda.</p> <p>Aplicar las destrezas básicas en los distintos procesos y técnicas constructivas.</p>		
Contenidos		
<p>Técnicas de patronaje creativo e industrialización de patrones: piquetes, costuras, control de recorridos de las diferentes piezas, líneas de referencia para a colocación y dirección del tejido para situar el patrón sobre a la hora de cortar : hilo, contrahilo y biés. Toma de medidas directa. Puntadas y costuras: definiciones, tipos e características. Lorzas, nervios, baleas, xaretas, gomas, niño de abella, vainicas, miriñaques, etc. Vocabulario téxtil de uso frecuente. Operaciones textiles básicas. Materiales, tejidos y fornituras.</p>		
Observaciones		
<p>Competencias Básicas y generales</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>		
Competencias Transversales		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
Competencias Específicas		
<p>CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p> <p>CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	16,66%
Taller	30	66,66%

Resolución de problemas de forma autónoma	90	27,77%
<b>Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)</b>		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Prácticas de laboratorio	30%	60%
Observación sistemática	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO PARA LA WEB</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de Diseño para la web.</p> <p>Emplear los lenguajes html y css para la creación de un sitio web.</p> <p>Emplear los principios de diseño responsive, diseño inclusivo y diseño para todos e un proyecto de Diseño para la web.</p> <p>Organizar un proyecto web completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en un servidor web.</p> <p>Construir imágenes e interfaces gráficos optimizados para el Diseño para la web.</p>	
Contenidos	
<p>Desarrollo web frontend. Soportes y formatos en Diseño para la web. Creación de imágenes y gráficos para el Diseño para la web. UX Usabilidad y experiencia de usuario. Diseño responsive. Accesibilidad y arquitectura de la información. Herramientas de prototipado web. Diseño de información, navegación e interfaz.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
CG2. Capacidad de organización y planificación	
Competencias Transversales	
Competencias Específicas	
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE7. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.</p> <p>CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.</p>	

CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.

CE21. Conocer la terminología específica, los lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)

CE22. Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).

CE23. Conocer las nociones básicas de los lenguajes de programación web, el uso de las herramientas de prototipado avanzado y herramientas de gestión de contenido de aplicaciones interactivas.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	25%
Estudio de casos	20	50%
Estudio previo	10	20%
Resolución de problemas de forma autónoma	80	31,25%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma

<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Estudio de casos	30%	50%
Proyecto	50%	80%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>PROYECTOS DE MODA I</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Identificar el proceso creativo que hay detrás del diseño de una prenda o una colección de prendas.

Definir metodologías de investigación y análisis de apoyo al planteamiento de un proyecto de diseño de piezas de indumentaria en un contexto de moda.

Practicar en el uso de las herramientas introducidas en el curso anterior, fomentando la comprensión del volumen y la silueta así como en el uso de materiales y la generación de los mismos con el fin de obtener una prenda o pequeña colección de prendas.

Preparar y experimentar con un cuaderno de trabajo donde se refleje el proceso de investigación en diseño y que sirva de soporte para la comunicación estética y técnica de su proyecto.

Experimentar con la complejidad de las técnicas de creación y desarrollo, selección de materiales y técnicas, volumen, color, texturas... en un proyecto de moda de carácter experimental.

#### Contenidos

Fundamentos de la investigación en diseño para moda. Principios básicos de metodología de investigación y de conceptualización a partir de una propuesta dada. Análisis de problemas versus el

<p>diseño como herramienta de resolución. Adquisición de herramientas prácticas que fomentan la comprensión del volumen y la silueta así como el óptimo uso de materiales y procesos de enriquecimiento y transformación de los mismos. El cuaderno de campo en diseño de moda. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación. Introducción en la comprensión de la dirección formal y el desarrollo de una familia de propuestas a selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.</p>		
Observaciones		
<p>Competencias Básicas y generales</p> <p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>		
Competencias Transversales		
<p>CT5. Razonamiento crítico</p> <p>CT6. Aprendizaje autónomo</p> <p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p>		
Competencias Específicas		
<p>CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p> <p>CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50%
Presentación	5	40%
Salidas de estudio	5	100%
Estudio de casos	20	50%
Aprendizaje basado en proyectos	100	23%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	

<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas		
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos		
<input type="checkbox"/>	Debate		
<input type="checkbox"/>	Seminario		
<input type="checkbox"/>	Taller		
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio		
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo		
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas		
<input type="checkbox"/>	Prácticum		
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas		
<input type="checkbox"/>	Estudio previo		
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado		
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma		
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo		
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos		
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio		
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación		
<input type="checkbox"/>	Design thinking		
<b>Sistemas de Evaluación</b>			
<b>Sistema de evaluación</b>		<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios		30%	50%
Proyecto		40%	60%
Presentaciones		10%	20%
Elija un elemento.			
Elija un elemento.			

<b>Módulo</b>	<b>CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>DIDÁCTICA DEL DISEÑO</b>
<b>Carácter</b>	<b>OB</b>
<b>ECTS</b>	<b>6</b>

Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Analizar e interpretar toda la densidad y complejidad de las imágenes y producciones visuales que constituyen la cultura del diseño.</p> <p>Facilitar la representación y la expresión a través del empleo de los lenguajes propios del diseño, profundizando en los nuevos medios y estrategias para transmitir los conocimientos y proponer espacios y modos expresivos que sirvan al alumno como herramienta de lenguaje y espacio de construcción de identidades.</p> <p>Identificar recursos y metodologías propias del diseño.</p> <p>Seleccionar y emplear los distintos métodos y medios adecuados a cada técnica para construir propuestas visuales ajustadas formal y conceptualmente.</p> <p>Desarrollar la capacidad de comprender, leer, visionar crear y producir dentro de los lenguajes del diseño promoviendo modelos formativos basados en el aprendizaje por proyectos.</p> <p>Adquirir y consolidar hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo, creativo y cooperativo.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Marco disciplinar y modelos formativos aplicados al ámbito del diseño: Aprendizaje basado en proyectos, Design thinking, Metodologías basadas en la investigación. El diseño como herramienta transversal.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).</p> <p>CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.</p> <p>CG6. Compromiso ético profesional</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
<p>CT1. Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.</p> <p>CT4. Trabajo en equipo multidisciplinar</p>	
<b>Competencias Específicas</b>	
<p>CE12. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.</p>	



Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades introductorias	25	20%
Lección Magistral	30	16,66%
Aprendizaje basado en proyectos	65	46,15%
Design Thinking	30	16,66%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input checked="" type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima

Examen de preguntas de desarrollo	30%	50%
Proyecto	50%	80%
Debate	10%	20%
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>ILUSTRACIÓN PARA EL DISEÑO</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Conocer los distintos ámbitos de la ilustración de moda, la ilustración tipográfica, y la ilustración en el ámbito multimedia.</p> <p>Experimentar con las distintas técnicas y recursos conceptuales para elaborar un proyecto de ilustración.</p> <p>Elaborar un proyecto de ilustración digital en un campo disciplinar del diseño.</p>	
Contenidos	
<p>Experimentación con los métodos, técnicas, recursos plásticos y conceptuales para el desarrollo de proyectos de ilustración digital en los ámbitos del diseño: ilustración de moda, ilustración en prensa, ilustración tipográfica, ilustración para el entorno del diseño digital interactivo y transmedia.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</p>	
Competencias Transversales	
<p>CT6. Aprendizaje autónomo</p> <p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p>	
Competencias Específicas	
<p>CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.</p> <p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e</p>	

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

CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50
Estudio de casos	30	33,33
Trabajo tutelado	40	50
Resolución de problemas de forma autónoma	60	16,66

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos

<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Estudio de casos	10%	30%
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Presentaciones	10%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO PARA TODAS LAS PERSONAS: TRANSMISIÓN Y MEDIACIÓN</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Conocer el marco legal en el que deben encuadrarse las intervenciones relacionadas con el enfoque del diseño universal.</p> <p>Conocer y familiarizarse con los principios de diseño para todas las personas/diseño universal</p> <p>Entender la relación entre diseño universal, inclusión y accesibilidad</p> <p>Aprender a diseñar e implementar proyectos que respeten las bases del diseño universal</p>	
Contenidos	
<p>Marco jurídico del “diseño para todas las personas”. Principios del diseño universal. Planificación y estrategias del diseño para la inclusión. Usabilidad universal</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p>	

CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).

CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.

CG6. Compromiso ético profesional

#### Competencias Transversales

CT4. Trabajo en equipo multidisciplinar

CT5. Razonamiento crítico

#### Competencias Específicas

CE12. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.

CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	35	85,71%
Debate	10	50%
Aprendizaje basado en proyectos	90	5,55%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input checked="" type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas

<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Examen de preguntas de desarrollo	40%	60%
Debate	20%	40%
Proyecto	40%	60%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO DE TIPOGRAFÍA</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Comprender las relaciones formales, la geometría básica y las percepciones ópticas que rigen los principios del diseño de tipografías.</p> <p>Identificar las diferentes clasificaciones tipográficas en base a criterios formales y/o históricos.</p> <p>Desenvolver un proyecto de diseño de tipografía desde los primeros pasos de bocetado a la generación de los archivos digitales.</p> <p>Emplear las herramientas de diseño tipográfico digital para la generación de la tipografía como software y su correcta codificación técnica.</p>	
Contenidos	

Proyectos de diseño de tipografía digital. Análisis de la base caligráfica y modular en el dibujo de letras. Anatomía de la letra y clasificaciones. Procesos de bocetado y dibujo de letras. Del dibujo de letras a la tipografía. Geometría y percepciones ópticas. Introducción al software de diseño tipográfico y el dibujo con vectores. Formatos digitales, lenguajes y codificaciones de la tipografía.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CG1. Capacidad de análisis y síntesis		
CG2. Capacidad de organización y planificación		
Competencias Transversales		
Competencias Específicas		
CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE8. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.		
CE9. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	75
Estudio de casos	30	66,66
Trabajo tutelado	40	12,5
Resolución de problemas de forma autónoma	60	33,33
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	

<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	20%	30%
Estudio de casos	30%	50%
Proyecto	50%	80%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO DE PROTOTIPADO DE MODA</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	



<p>Aplicar un patrón base a un modelo de prenda.</p> <p>Experimentar con la estructura formal y el volumen.</p> <p>Emplear las técnicas de patronaje creativo como fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas.</p> <p>Identificar las destrezas necesarias para desarrollar los distintos procesos y técnicas constructivas y su función.</p>		
<b>Contenidos</b>		
<p>Conceptos básicos e introducción. Localización de puntos anatómicos para toma correcta de medidas directas. Estudio y aplicación de figuras geométricas al patronaje. Introducción a la creación sobre maniquí, manipulación del tejido y transformaciones artísticas. Técnicas de drapeado, clásico, plano, asimétrico ... Técnicas Zero Waste.</p>		
<b>Observaciones</b>		
<b>Competencias Básicas y generales</b>		
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p>		
<b>Competencias Transversales</b>		
<p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p>		
<b>Competencias Específicas</b>		
<p>CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.</p> <p>CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p> <p>CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.</p>		
<b>Actividades Formativas</b>		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50%
Presentación	5	40%
Estudio de casos	20	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	105	26,66%
<b>Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)</b>		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	

<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas		
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación		
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos		
<input type="checkbox"/>	Debate		
<input type="checkbox"/>	Seminario		
<input type="checkbox"/>	Taller		
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio		
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio		
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo		
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas		
<input type="checkbox"/>	Prácticum		
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas		
<input type="checkbox"/>	Estudio previo		
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado		
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma		
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos		
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier		
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio		
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación		
<input type="checkbox"/>	Design thinking		
<b>Sistemas de Evaluación</b>			
<b>Sistema de evaluación</b>		<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios		50%	80%
Estudio de casos		30%	50%
Presentaciones		10%	20%
Elija un elemento.			
Elija un elemento.			

<b>Módulo</b>	<b>PROYECTOS</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>DISEÑO DE EMBALAJE</b>
<b>Carácter</b>	OP
<b>ECTS</b>	6

Semestre	2º	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	
Resultados de aprendizaje		
<p>Identificar las normativas vigentes y los formatos estandarizados en el diseño de embalajes.</p> <p>Aplicar principios de ergonomía y técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible en el diseño y la producción de embalajes.</p> <p>Emplear los aspectos volumétricos, estructurales y de producción al embalaje de productos.</p> <p>Aplicar las técnicas gráficas, de impresión y gráficos volumétricos sobre objetos en el contexto de los materiales propios usados en la producción de embalajes.</p>		
Contenidos		
<p>Proyectos de diseño de embalajes, envases y gráfica de sus elementos. Procesos de diseño, desarrollo y producción de embalajes. Materiales y técnicas de impresión. Volumen, técnicas de plegado, ensamblaje y construcción del embalaje y sus elementos. Historia y tipologías de embalaje. Aspectos históricos, culturales y de consumo del embalaje. Criterios de selección de materiales para embalajes. Ecodiseño, reciclaje de materiales, reutilización y transformación. Aspectos legales y normativas de aplicación.</p>		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p>		
Competencias Transversales		
<p>CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</p>		
Competencias Específicas		
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE4. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).</p> <p>CE19. Conocer y aplicar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).</p> <p>CE20. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33,33%

Estudio de casos	30	33,33%
Taller	10	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	80	25
<b>Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)</b>		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Estudio de casos	40%	60%
Presentaciones	20%	30%

Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>PROYECTOS DE MODA II</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Identificar el proceso creativo que hay detrás de una colección de prendas que puedan funcionar como una familia coherente</p> <p>Definir metodologías de investigación y análisis para plantear un proyecto de diseño de piezas de indumentaria en un contexto de moda y materializado con parámetros de calidad en la selección de materiales y en las técnicas y acabados empleadas.</p> <p>Experimentar en el uso avanzado de las herramientas prácticas introducidas en el curso anterior, incidiendo en la comprensión del volumen y la silueta así como en el uso de materiales y la generación de los mismos.</p> <p>Preparar y experimentar con un cuaderno de trabajo donde se refleje el proceso de investigación en diseño y que sirva de soporte para la comunicación estética y técnica de su proyecto.</p> <p>Experimentar con el uso avanzado de las técnicas de creación y desarrollo, selección de materiales, técnicas, volumen, color y texturas en un proyecto de moda.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Profundización en los fundamentos de la investigación en diseño para moda. Desarrollo de metodologías de investigación y de conceptualización a partir de propuestas temáticas definidas así como en el uso del diseño como herramienta de resolución de problemas. Profundización en las herramientas prácticas que fomentan la comprensión del volumen y la silueta así como el óptimo uso de materiales y procesos de enriquecimiento y transformación de los mismos. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación. Selección de tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
<p>CT5. Razonamiento crítico</p> <p>CT6. Aprendizaje autónomo</p>	

CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)		
Competencias Específicas		
<p>CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p> <p>CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50%
Presentación	5	40%
Salidas de estudio	5	100%
Estudio de casos	20	50%
Aprendizaje basado en proyectos	100	23%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	
<input type="checkbox"/>	Prácticum	
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas	
<input type="checkbox"/>	Estudio previo	
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado	

<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma	
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo	
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos	
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier	
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
<b>Sistemas de Evaluación</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	60%
Proyecto	50%	80%
Presentaciones	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

<b>Módulo</b>	<b>PROYECTOS</b>
<b>Materia/Asignatura</b>	<b>INFOGRAFÍA</b>
<b>Carácter</b>	OP
<b>ECTS</b>	6
<b>Semestre</b>	1º
<b>Lenguas en que se imparte</b>	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Reunir, analizar y sintetizar la información y los datos como fase previa a la realización de un proyecto de infografía.	
Integrar las herramientas propias del tratamiento sistemático de datos en el proceso de representación gráfica de la información.	
Comprender y aplicar los principios de la semiótica a la disciplina de la infografía. Construir signos y sus significados y aplicarlos a un proyecto de infografía.	
Aplicar y experimentar con las técnicas del dibujo analógico y digital y las técnicas de los medios audiovisuales a la hora de comunicar visualmente un proyecto de infografía.	
<b>Contenidos</b>	
Proyectos de representación gráfica de la información, diseño de la información y visualización de datos. Organización, análisis y tratamiento sistemático de datos. Semiótica, simbología, iconografía, pictogramas y diagramación. Aplicación de la infografía y visualización de datos a diferentes medios, soportes y dispositivos. Infografía en el medio audiovisual y digital. Infografía e interactividad.	
<b>Observaciones</b>	

Competencias Básicas y generales		
CG1. Capacidad de análisis y síntesis		
CG2. Capacidad de organización y planificación		
CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).		
Competencias Transversales		
Competencias Específicas		
CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.		
CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE10. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	37,5%
Estudio de casos	20	50%
Estudio previo	10	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	80	25%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	



<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	50%
Estudio de casos	10%	20%
Presentaciones	20%	40%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>TÉCNICAS AUXILIARES PARA COMPLEMENTOS DE MODA</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Descubrir los diferentes procesos en el prototipado e incorporarlos como una herramienta de creación.</p> <p>Identificar diferentes técnicas de construcción asociándolas a cada material apropiado, obteniendo piezas contextualizables en el marco de una colección de moda.</p>	

Recopilar diferentes tipos de materiales, categorizarlos y experimentar con sus cualidades formales, técnicas y estéticas en el contexto de una colección de complementos de moda.		
Contenidos		
Concepción y creación de objetos y complementos tridimensionales de moda. Procesos básicos de prototipado y desarrollo volumétrico. Técnicas de construcción destinadas a elaborar prototipos y modelos de objetos y complementos de piezas que convivan con una colección de moda, prestando especial atención al campo abierto por las tecnologías de impresión 3D y microfusión, moldes, etc.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
Competencias Transversales		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
Competencias Específicas		
CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
CE13. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.		
CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.		
CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales		
CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33,33%
Taller	5	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	60	25%
Aprendizaje basado en proyectos	55	36,36%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	

<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Prácticas de laboratorio	20%	30%
Proyecto	50%	80%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO DE INTERFACES</b>
Carácter	OP

ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de aplicación interactiva para móviles y tablets.</p> <p>Emplear las herramientas de prototipado, wireframing y apps en un proyecto de aplicación interactiva.</p> <p>Emplear los principios de diseño responsive, diseño inclusivo y diseño para todos e un proyecto de diseño interactivo.</p> <p>Organizar un proyecto de app completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en una plataforma de aplicaciones interactivas.</p> <p>Construir imágenes e interfaces gráficos optimizados para el diseño de apps.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Proyectos de diseño gráfico de interacción para dispositivos móviles, tablets y soportes interactivos. Diseño de interfaces de usuario. Tratamiento de la imagen, la animación y el sonido en soportes digitales interactivos. Tipologías de Apps. Diseño gráfico e interactivo para Apps y wireframing con software de prototipado. Usabilidad y experiencia de usuario en aplicaciones interactivas.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
CT8. Diseño y gestión de proyectos	
<b>Competencias Específicas</b>	
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.</p> <p>CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.</p>	

CE21. Conocer la terminología específica, los lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)

CE22. Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).

CE23. Conocer las nociones básicas de los lenguajes de programación web, el uso de las herramientas de prototipado avanzado y herramientas de gestión de contenido de aplicaciones interactivas.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	30	33,33%
Estudio de casos	20	50%
Aprendizaje basado en proyectos	100	30

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier

<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio	
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación	
<input type="checkbox"/>	Design thinking	
Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Estudio de casos	40%	60%
Presentaciones	10%	20%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>FOTOGRAFÍA PARA MODA</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Analizar las imágenes y las estéticas fotográficas aplicadas a un proyecto de moda aplicando sus propios criterios.</p> <p>Experimentar con el manejo de los equipos técnicos y las herramientas fotográficas en un proyecto de moda.</p> <p>Experimentar con la fotografía como una herramienta de creación y expresión.</p> <p>Entender la fotografía como un paso complementario en la creación textil necesaria para su visualización y la transmisión de las potencialidades del diseño.</p>	
Contenidos	
<p>Proyectos de fotografía orientados al sector de la moda. Profundización en aspectos técnicos específicos de los proyectos de moda: Iluminación, tipos de luz, temperatura de color. El retrato y la fotografía de grupo. Selección de modelo, estilismo, dirección de arte, preparación de sesiones. La fotografía de moda y las tendencias actuales en publicaciones de moda (catálogos, books, webs..). Aspectos legales de la fotografía de moda.</p>	
Observaciones	
Competencias Básicas y generales	
<p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía</p>	
Competencias Transversales	

Competencias Específicas		
<p>CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.</p> <p>CE6. Conocer y manejar aquellas herramientas tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.</p> <p>CE11. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.</p> <p>CE18. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	50%
Estudio de casos	30	33,33%
Trabajo tutelado	40	50%
Resolución de problemas de forma autónoma	60	16,66%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	
<input type="checkbox"/>	Seminario	
<input type="checkbox"/>	Taller	
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio	
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio	
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo	
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas	

<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	80%
Estudio de casos	10%	20%
Portafolio/Dossier	30%	50%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO DE DISEÑO GRÁFICO Y DIGITAL</b>
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	
<p>Experimentar con diferentes recursos gráficos y audiovisuales en un proyecto de diseño gráfico y digital.</p> <p>Aplicar un lenguaje gráfico propio, fundamentado y personal a un proyecto de diseño gráfico.</p> <p>Emplear los soportes materiales y/o digitales, los formatos y los procesos de producción adecuados en función del tipo de proyecto creado.</p> <p>Organizar y presentar un proyecto de diseño gráfico utilizando herramientas que permitan una difusión óptima.</p>	
Contenidos	



Proyectos experimentales de diseño gráfico y digital. Integración y articulación de las diferentes subdisciplinas del diseño gráfico; Tipografía, editorial, identidad, señalización, audiovisual, sonido e interactividad. Planificación, desarrollo y producción de un proyecto integrado de diseño gráfico y digital.		
Observaciones		
Competencias Básicas y generales		
CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.		
Competencias Transversales		
CT6. Aprendizaje autónomo		
CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)		
CT8. Diseño y gestión de proyectos		
Competencias Específicas		
CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.		
CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.		
CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades introductorias	5	100
Presentación	10	20
Estudio de casos	35	28,57
Aprendizaje basado en proyectos	100	33
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input checked="" type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input type="checkbox"/>	Lección Magistral	

<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Estudio de casos	20%	30%
Proyecto	50%	80%
Presentaciones	20%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	<b>LABORATORIO DE CREACIÓN DE MODA</b>
Carácter	OP

ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Aplicar los conocimientos específicos del diseño de moda e investigación de tendencias en el desarrollo de un proyecto y realizar un dossier profesional del proyecto.</p> <p>Reunir para su transmisión, de forma clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones, con un lenguaje especializado propio del diseño de moda.</p> <p>Identificar y resolver los problemas constructivos de los prototipos de su propia colección.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Elaboración de propuestas de Diseño de Moda desde una perspectiva práctica e integral en el taller con la finalidad de concretar proyectos únicos, identificando y resolviendo los problemas de prototipado en una colección propia. Propuestas de desarrollo de colección atendiendo a patrones de coherencia formal y proyectual en cuanto a uso de color, tejidos, estampados, efectos, línea, prendas y looks adecuados.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<p> </p>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</p> <p>CG1. Capacidad de análisis y síntesis</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>	
<b>Competencias Transversales</b>	
<p>CT6. Aprendizaje autónomo</p> <p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p> <p>CT8. Diseño y gestión de proyectos</p>	
<b>Competencias Específicas</b>	
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.</p> <p>CE25. Conocer el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda y ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales</p>	

CE26. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	20	25%
Estudio de casos	20	25%
Taller	20	100%
Resolución de problemas de forma autónoma	90	22,22%

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input checked="" type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

**Sistemas de Evaluación**

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Proyecto	50%	80%
Presentaciones	20%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	<b>PORTFOLIO</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<p>Experimentar con las herramientas y los recursos digitales específicos para la creación de contenidos editoriales, manipulación de la imagen fotográfica y creación de identidad de marca propia dentro de un proyecto de diseño de portfolio en el ámbito del diseño.</p> <p>Emplear soportes materiales de impresión con calidad óptima de producción, técnicas de impresión digital, formatos de encuadernación y manipulado dentro de un proyecto de diseño de portfolio.</p> <p>Construir aplicaciones interactivas /audiovisuales como recurso complementario a un proyecto de diseño de portfolio.</p> <p>Experimentar con los elementos propios del diseño gráfico editorial como la composición, tipografía y maquetación, dentro de un proyecto de diseño de portfolio.</p> <p>Aplicar un lenguaje gráfico propio relacionado con sus proyectos de diseño.</p> <p>Identificar, organizar y presentar los proyectos más relevantes para la configuración de un portfolio impreso y online que permita la difusión de su trabajo.</p>	
<b>Contenidos</b>	
<p>Diseño de portfolio profesional de proyectos y aplicaciones relacionadas (diseño y gestión de marca propia, gráfica, portfolio en formato publicación editorial y on-line, lookbook, portfolio de moda y gráfica audiovisual). Producción, impresión y encuadernación editorial de portfolio en soporte físico.</p> <p>Aplicaciones digitales de portfolios online e interactivos.</p>	
<b>Observaciones</b>	
<b>Competencias Básicas y generales</b>	
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>	

CG4. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.

**Competencias Transversales**

CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

CT8. Diseño y gestión de proyectos

**Competencias Específicas**

CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE14. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.

**Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Lección magistral	40	50
Salidas de estudio	5	100
Estudio de Casos	40	12,5
Portafolio/Dossier	65	23,07

**Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)**

<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input checked="" type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Presentación
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas

<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input checked="" type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	40%	60%
Portafolio/Dossier	50%	80%
Presentaciones	20%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	<b>DISEÑO Y MUNDO PROFESIONAL</b>
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	1º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Identificar las distintas vías profesionales y los distintos marcos de actuación.

Identificar los agentes y perfiles profesionales en el ámbito del diseño.

Conocer las bases legales que afectan a la gestión del diseño.

Conocer las bases de la gestión de proyectos. Aplicar los conocimientos adquiridos en la elaboración de un proyecto de diseño.

#### Contenidos

Introducción al conocimiento del ámbito y el mundo profesional del Diseño y su gestión. Introducción a la actividad dentro del contexto específico de los agentes, mecanismos, dispositivos, principios económicos y patrimoniales, y condiciones de las diferentes industrias dentro de los campos del Diseño. Perfiles profesionales del diseño. Diseño, asociacionismo y entidades de promoción del diseño.

#### Observaciones

<b>Competencias Básicas y generales</b>		
CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.		
CG2. Capacidad de organización y planificación		
CG6. Compromiso ético profesional		
<b>Competencias Transversales</b>		
CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.		
CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		
<b>Competencias Específicas</b>		
CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.		
CE14. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.		
CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.		
<b>Actividades Formativas</b>		
<b>Actividad formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad %</b>
Estudio de casos	20	50%
Salidas de estudios	15	66,66%
Aprendizaje colaborativo	75	26,66%
Portfolio/Dossier	40	12,5%
<b>Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)</b>		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input checked="" type="checkbox"/>	Estudio de casos	
<input type="checkbox"/>	Debate	



<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input checked="" type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input checked="" type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Proyecto	50%	80%
Portafolio/Dossier	40%	60%
Presentaciones	20%	30%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	TRABAJO FIN DE GRADO
Materia/Asignatura	<b>TRABAJO FIN DE GRADO</b>
Carácter	OB
ECTS	12
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	

<p>Analizar, proponer, y desarrollar el proyecto de diseño incluyendo su comunicación y evaluación.</p> <p>Combinar los conocimientos adquiridos para llevar a cabo con coherencia las distintas fases del proyecto de diseño.</p> <p>Aplicar las metodologías de investigación en diseño.</p> <p>Identificar el ámbito profesional en el que se sitúa el proyecto, aplicando las consideraciones éticas y de gestión profesional que el proyecto necesite.</p>
<b>Contenidos</b>
Realización de un trabajo, proyecto o estudio perteneciente al ámbito profesional del diseño en cualquiera de sus disciplinas, y en el que el/la alumno/a demuestre la adquisición de las competencias del título.
<b>Observaciones</b>
<b>Competencias Básicas y generales</b>
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p>
<b>Competencias Transversales</b>
<p>CT5. Razonamiento crítico</p> <p>CT6. Aprendizaje autónomo</p> <p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p> <p>CT8. Diseño y gestión de proyectos</p>
<b>Competencias Específicas</b>
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.</p> <p>CE3. Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo, la exposición gráfica y los medios y técnicas audiovisuales que se emplean en un proyecto de</p>

diseño. Saber presentar los resultados de manera clara y atractiva y que permitan una comprensión del alcance y características concretas del proyecto de diseño.

CE12. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

CE14. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.

CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.

CE16. Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental, la sostenibilidad, la usabilidad y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño.

#### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades introductorias	30	40%
Presentación	20	50%
Trabajo tutelado	200	4%
Design thinking	50	30%

#### Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

<input checked="" type="checkbox"/>	Actividades introductorias
<input type="checkbox"/>	Lección Magistral
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas
<input checked="" type="checkbox"/>	Presentación
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos
<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas

<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Trabajo	30%	60%
Proyecto	50%	80%
Presentaciones	20%	40%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	<b>PRÁCTICAS</b>
Carácter	OB
ECTS	18
Semestre	2º
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

#### Resultados de aprendizaje

Combinar los conocimientos de las distintas materias en el ámbito profesional.

Aplicar en el ámbito real los conocimientos adquiridos en el desarrollo del proyecto del diseño.

Llevar a cabo las distintas fases del proyecto del diseño en el contexto del trabajo en equipo de una empresa o institución.

Identificar posibles ámbitos de actuación y proponer proyectos que se puedan desarrollar en el ámbito profesional.

#### Contenidos

Realización de prácticas profesionales externas. Desarrollo y puesta en práctica de las competencias adquiridas en la titulación en estudios de diseño, agencias de publicidad, departamentos áreas de diseño de empresas e instituciones.

#### Observaciones

Competencias Básicas y generales		
<p>CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CG2. Capacidad de organización y planificación</p> <p>CG6. Compromiso ético profesional</p>		
Competencias Transversales		
<p>CT4. Trabajo en equipo multidisciplinar</p> <p>CT7. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)</p> <p>CT8. Diseño y gestión de proyectos</p>		
Competencias Específicas		
<p>CE1. Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.</p> <p>CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.</p> <p>CE15. Capacidad para generar soluciones originales, creativas y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios tecnológicos, estéticos y socioeconómicos que afectan a la disciplina del diseño.</p>		
Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Prácticas externas	450	0%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
<input type="checkbox"/>	Actividades introductorias	
<input type="checkbox"/>	Lección Magistral	
<input type="checkbox"/>	Eventos científicos	
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas	
<input type="checkbox"/>	Presentación	
<input type="checkbox"/>	Estudio de casos	

<input type="checkbox"/>	Debate
<input type="checkbox"/>	Seminario
<input type="checkbox"/>	Taller
<input type="checkbox"/>	Prácticas en aulas de informática
<input type="checkbox"/>	Prácticas de laboratorio
<input type="checkbox"/>	Salidas de estudio
<input type="checkbox"/>	Prácticas de campo
<input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas externas
<input type="checkbox"/>	Prácticum
<input type="checkbox"/>	Prácticas clínicas
<input type="checkbox"/>	Estudio previo
<input type="checkbox"/>	Trabajo tutelado
<input type="checkbox"/>	Resolución de problemas de forma autónoma
<input type="checkbox"/>	Foros de discusión
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en proyectos
<input type="checkbox"/>	Portafolio/Dossier
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje-servicio
<input type="checkbox"/>	Metodologías basadas en la investigación
<input type="checkbox"/>	Design thinking

#### Sistemas de Evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Informe de prácticas externas	100%	100%
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		
Elija un elemento.		

## 6 Personal Académico

### 6.1 Profesorado

#### Experiencia y formación del profesorado en Diseño

Dentro de diferentes departamentos y áreas de la Universidad de Vigo, tanto en el ámbito de la docencia como en el de la investigación, se ha ido incorporando PDI que se ha especializado en el ámbito del Diseño<sup>16</sup>. La docencia en las diferentes asignaturas de Diseño, especialmente en las antiguas licenciaturas en Bellas Artes, con la especialidad de Diseño y Audiovisuales que antes mencionamos, así como en las de Publicidad y Relaciones Públicas y Comunicación Audiovisual, y posteriormente su transformación en grados, ha consolidado una serie de docentes e investigadores dentro de la universidad que pueden asumir la docencia en el Grado en Diseño. Estos, tanto desde un perfil profesional con las figuras de profesor asociado como desde las figuras con vinculación permanente, han defendido tesis doctorales en los ámbitos del diseño gráfico, diseño de moda y creación audiovisual, y se han incorporado a los grupos de investigación que entre sus líneas de trabajo incluyen las relacionadas con el diseño. Los departamentos implicados cuenta además con PDI Investigador Predoctoral y PID Personal Investigador Distinguido que han impartido estas asignaturas.

En el Grado en Bellas Artes de la Facultad de Bellas Artes se imparte la asignatura de Proyectos de Diseño, además de asignaturas de formación básica dentro del Área de Conocimiento de Arte y Humanidades: Expresión Artística, Sistemas de Representación, Fotografía, Historia del Arte y Técnicas Informáticas. Estas asignaturas comparten, tal y como indica la normativa de elaboración de grados, competencias y resultados de aprendizaje con las asignaturas de formación básica del Grado en Diseño.

La puesta en marcha en la última década de los másteres universitarios especializados dentro de la Universidad de Vigo también ha permitido que docentes y profesionales se incorporaran a esa docencia de posgrado. En la Facultad de Bellas Artes se imparte el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda, donde se imparten asignaturas especializadas en dirección creativa, diseño de moda y diseño gráfico para moda. En ellas participan docentes de los departamentos de Dibujo y Pintura, además de profesionales externos del mundo del diseño textil, la fotografía y de la moda

En la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Vigo se imparten los másteres de Dirección de Arte en Publicidad y Máster en Comunicación en Medios Sociales y Creación de Contenidos Digitales en los cuales se imparten asignaturas como Diseño Gráfico, Diseño Editorial y Tipográfico, Diseño Web y Multimedia, Creación de Identidad Corporativa Gráfica e Ilustración, Diseño para Medios Digitales e Infografía y Visualización de Datos. En ellas participan docentes de los departamentos de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Dibujo, además de profesionales externos del mundo profesional del Diseño.

Con esta experiencia docente e investigadora adquirida a lo largo de los años identificamos dentro de la Universidad de Vigo diferentes docentes y especialistas en departamentos y áreas para la docencia en las asignaturas presentes en el Grado en Diseño. En la siguiente tabla se indica una previsión de los departamentos y áreas implicadas en la docencia del grado:

<b>PREVISIÓN DE DEPARTAMENTOS Y ÁREAS IMPLICADAS EN LA DOCENCIA</b>	
<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>ÁREA</b>
HO5 - Historia, Arte y Geografía.	AO465 - Historia del Arte
HO8 - Pintura	AO690 - Pintura

<sup>16</sup> Véase apartado 6. Personal académico.

H09 - Dibujo	A0185 - Dibujo
To1 - Diseño en la Ingeniería.	A0305 - Expresión gráfica en la Ingeniería
X05 - Didácticas Especiales	A0193 - Didáctica de la expresión plástica
X10 - Psicología Evolutiva y Comunicación.	A0675 - Periodismo
X11 - Sociología, Ciencia Política y de la Administración y Filosofía.	A0775 – Sociología
X14 - Comunicación Audiovisual y Publicidad	A0105 - Comunicación Audiovisual y Publicidad

Dado que en las áreas y departamentos implicados en la docencia no existe en la actualidad holgura disponible para la docencia en el Grado en Diseño, es necesaria un plan de contratación por parte de la universidad para cubrir la docencia a través de cada uno de los departamentos. En el caso de algunas áreas diferentes docentes asumirán docencia parcial o total en el Grado en Diseño, desplazándose de su docencia actual, y en otros será necesaria la contratación de profesorado con perfiles específicos.

TABLA 6.1

En la siguiente tabla se realiza una previsión de las categorías de profesorado y su coste anual, que podrá variar en función del equilibrio de los grupos en las orientaciones y de las necesidades docentes concretas. Se plantea el objetivo de 3 categorías de profesorado a tiempo completo y 1 de asociado, para un total de 22 docentes.

Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Vigo	CU	13,63%	100%	15,38%%
Universidad de Vigo	TU	27,27%	100%	33,76%
Universidad de Vigo	CD	13,635	100%	15,38%%
Universidad de Vigo	Asoc T3-P6	45,45%	-	38,46%

CATEGORIA	Soldo	Número	Total
CATEDRÁTICOS DE UNIVERSIDAD	53.500 €	3	160.500 €
TITULARES DE UNIVERSIDAD	42.500 €	6	255.000 €
CONTRATADOS DOCTORES	42.500 €	3	127.500 €
ASOCIADO T3-P6	12.000 €	10	120.000 €
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>663.000 €</b>

TABLA 6.2

<b>Plantilla de profesorado perteneciente a las áreas implicadas en la docencia en el Grado en Diseño en el Campus de Pontevedra</b>
--



Universidad	Categoría académica	Nº	Vinculación con la universidad	Dedicación al título	Área de conocimiento	Nº de Doctores	Nº de Quinquenios	Nº de Sexenios
Universidad de Vigo	CU	1	Permanente	0	Dibujo	1	49	14
Universidad de Vigo	TU	6	Permanente	0		6		
Universidad de Vigo	CD	5	Permanente	0		5		
Universidad de Vigo	Asoc T3	6	No Permanente	0		3		
Universidad de Vigo	CU	2	Permanente	0	Pintura	2	51	21
Universidad de Vigo	TU	7	Permanente	0		7		
Universidad de Vigo	CD	3	Permanente	0		3		
Universidad de Vigo	Asoc. T3	5	No Permanente	0		0		
Universidad de Vigo	TU	1	Permanente	0	Didáctica de la expresión plástica	1	5	0
Universidad de Vigo	CD	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	AD	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	Asoc. T3-P6	3	No Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	CU	1	Permanente	0	Historia del Arte	1	13	9
Universidad de Vigo	TU	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	CD	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	Asoc. T3	3	No Permanente	0		0		
Universidad de Vigo	TU	10	Permanente	0	Comunicación Audiovisual y Publicidad	10	48	13
Universidad de Vigo	CD	9	Permanente	0		9		
Universidad de Vigo	AD	4	Permanente	0		4		

Universidad de Vigo	Asoc. T3	22	No Permanente	0		6		
Universidad de Vigo	TU	3	Permanente	0	Sociología	3	21	4
Universidad de Vigo	TEU	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	CD	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	AD	1	Permanente	0		1		
Universidad de Vigo	Asoc. T3	5	No Permanente	0		2		
Universidad de Vigo	CU	1	Permanente	0	Periodismo	1	17	7
Universidad de Vigo	TU	2	Permanente	0		2		
Universidad de Vigo	CD	2	Permanente	0		2		
Universidad de Vigo	Asoc. T3	3	No Permanente	0		0		

**Plantilla de profesorado perteneciente a las áreas implicadas en la docencia en el Grado en Diseño en el Campus de Vigo**

Universidad	Categoría académica	Nº	Vinculación con la universidad	Dedicación al título	Área de conocimiento	Nº de Doctores	Nº de Quinquenios	Nº de Sexenios
Universidad de Vigo	TEU	6	Permanente	0	Expresión gráfica en la ingeniería	2	71	7
Universidad de Vigo	TU	7	Permanente	0		7		
Universidad de Vigo	CD	1	Permanente	0		1		

## 6.2 Otros recursos humanos

En el Anexo 5 puede consultarse la tabla de personal PAS del Campus de Pontevedra.

Al implantarse en un nuevo centro, el Grado en Diseño requerirá del personal propio PAS y la universidad deberá garantizar la implementación de los recursos humanos y materiales necesarios. Al compartir sede física con la Facultad de Bellas Artes debe contemplarse que estos dos centros por estar fuera del Campus universitario poseen un régimen específico y diferente al resto de centros relativo a la dotación de Personal

de Administración y Servicios. La nueva Relación de Puestos de Trabajo deberá identificar las previsibles posibles nuevas necesidades que supondrá la implantación del Grado en Diseño.

Aunque se compartirán recursos correspondientes al PAS en el centro de acogida de esta nueva titulación en Pontevedra, la nueva Relación de Puestos de Trabajo deberá identificar las previsibles nuevas necesidades que supondrá la implantación del Grado en Diseño, por lo que no se realiza ninguna estimación a este respecto, aunque algunas necesidades detectadas serán las de nuevo personal técnico para los Laboratorios de Edición Gráfica y Prototipado FAB-Lab, así como el personal para el apoyo a la gestión de prácticas e intercambios internacionales. El coste de estos recursos humanos será asumido dentro del coste asociado a dicha RTP.

## 7 Recursos materiales y servicios

### 7.1 Justificación

La titulación Grado en Diseño posee unos requerimientos de espacio, infraestructuras y equipamientos docentes muy relacionados con los contenidos y competencias que tienen que ver con el conocimiento de diversas técnicas creativas y de producción. La necesidad de dotar al estudiante de ese tipo de competencias unida a que, como ya se ha señalado, el perfil formativo que se pretende se despliega a partir de una experiencia de conocimiento integrada que, en general, no establece separación entre conocimiento teórico y práctico, hacen que un porcentaje muy alto de las actividades de docencia-aprendizaje se desarrollen en espacios del tipo aula-taller, aula-laboratorio y laboratorio-taller multiusos que, en muchos casos, necesitan un alto grado de dotación tecnológica.

#### **Mecanismos de mantenimiento, revisión y actualización**

Dado que la titulación Grao en Diseño se implantará en un nuevo centro, éste no posee aún un Sistema de Garantía Interno de Calidad. Una vez implantada la titulación en el nuevo centro está previsto la creación e implantación de un SGIC, tal y como se especifica en el Apartado 9: Sistema de Garantía de Calidad.

En la actualidad los procedimientos del Sistema de Garantía Interno de Calidad de los centros de la Universidad de Vigo poseen una serie de mecanismos de mantenimiento, revisión y actualización de todos los recursos, materiales y servicios, cuyo cumplimiento garantiza un correcto mantenimiento y detección de nuevas necesidades. Los procedimientos involucrados son:

- Procedimientos de Soporte (Gestión de los recursos)
- Gestión de compras y evaluación de proveedores
- Gestión de los servicios
- Gestión de Infraestructuras y Ambiente de Trabajo
- Gestión de Recursos Materiales

Anualmente la Universidad de Vigo pone a disposición del centro la partida presupuestaria «Dotación y mantenimiento de infraestructuras y equipamientos», que implican «Inversiones asociadas al funcionamiento de los servicios» y «Dotación de laboratorios». En sus presupuestos anuales la Universidad de Vigo contempla la dotación para laboratorios docentes de sus centros, estableciendo la distribución de los fondos atendiendo, entre otros parámetros, al número de estudiantes por laboratorio. La partida presupuestaria consecuente permite la renovación y el mantenimiento de las dotaciones.

Existen una serie de procedimientos de calidad orientados a garantizar el mantenimiento de los mismos para que desempeñen de forma sostenida en el tiempo la función para la que están previstos. Siguiendo el documento «Criterios de Selección de los Recursos Materiales y Proveedores del Centro» se establecen los procedimientos para la compra de recursos materiales así como los criterios de selección de proveedores de cada centro, en lo relativo a la compra de recursos materiales asignados a áreas, departamentos, profesorado, delegación de alumnos y nuevo material para laboratorios docentes con cargo a los presupuestos del centro. Este procedimiento especifica que una vez incorporadas las partidas correspondientes a los presupuestos del centro asignado por la universidad, y aprobado su reparto por la Junta de Facultad, el centro procederá a su ejecución de acuerdo con la legislación vigente correspondiente. Los docentes responsables de las materias que se imparten en los distintos laboratorios y aulas, junto con los maestros de taller de los laboratorios, elaborarán una propuesta de material necesario para el curso siguiente, estableciendo prioridades en función de las necesidades docentes. Los solicitantes deberán remitir sus solicitudes al equipo decanal para su discusión. Dichas peticiones se harán presentando la correspondiente «Ficha de solicitud para la dotación de recursos con justificación» (IT02-PA07) debidamente cubierta dentro de los procedimientos del Sistema de Garantía Interno de Calidad de los centros «Procedimientos Soporte / Gestión de Infraestructuras y Ambiente de Trabajo / «Procedimiento

para la gestión de los recursos materiales ITO2-PA07». El equipo decanal tratará las solicitudes de acuerdo con las necesidades y en función del presupuesto del centro disponible, y junto con la Administración del Centro, ejecutará la adquisición.

En relación a las infraestructuras de los edificios que albergará el centro, la Unidad Técnica de la Universidad de Vigo se ocupa de la supervisión y mantenimiento del mismo, la reparación de deficiencias y vela por el cumplimiento de los requisitos de accesibilidad que marca la normativa vigente. Regularmente se evalúa la accesibilidad en los accesos y la movilidad para personas discapacitadas y anualmente se revisan y se subsanan las posibles incidencias al respecto en colaboración con el Vicerrectorado correspondiente y la mencionada Unidad Técnica.

## **ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS ESPECÍFICOS PARA EL GRADO EN DISEÑO**

La titulación Grado en Diseño se impartirá en las instalaciones del edificio de la Calle Benito Corbal de Pontevedra, donde tendrá su sede la futura Facultad de Diseño en proceso de creación. Este edificio, antigua sede provincial de la Xunta de Galicia, está siendo remodelado, acondicionado y modernizado en sus instalaciones por parte de la Xunta de Galicia y la Universidad de Vigo. La Universidad de Vigo acondicionará y equipará íntegramente las plantas 5 y 6 para albergar la mayoría de la docencia de la titulación Grado en Diseño

En las instalaciones de este edificio se acondicionarían 6 aulas-taller y aulas-laboratorio, además de los espacios para administración y gestión.

1. Aula-taller de informática
2. Aula-taller de expresión artística
3. Aula-Laboratorio de prototipado
4. Aula-Laboratorio de edición gráfica
5. Aula-Laboratorio de Fotografía
6. Aula Teórica

Además se propone compartir las aulas-taller y laboratorios que actualmente usa el Master en Diseño y Dirección Creativa en Moda en el edificio de la Facultad de Bellas Artes para la docencia más específica de la Orientación Diseño de Moda del Grado en Diseño con el objetivo de optimizar los recursos. En el edificio se encuentran las instalaciones, recursos e infraestructuras que hasta el curso pasado ocupaban el título propio ESDMGA (Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia) y donde en la actualidad se imparte la titulación Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda. Dichas infraestructuras implican recursos técnicos, tecnológicos, instalaciones y aulas equipadas específicamente para la docencia y el trabajo de talleres en el ámbito del diseño de moda, a los que habrá que sumarles una actualización y mejora propuestas. Se mantendría el trabajo en los talleres de textil y serigrafía en la Facultad de BBAA. Ambos edificios se encuentran ubicados en el centro de la ciudad de Pontevedra, sin que resulte un problema el desplazamiento de alumnado, PAS y PDI entre ambos.

1. Taller Textil 1
2. Aulas-Taller CUBO
3. Laboratorio de serigrafía

La Universidad de Vigo identifica las siguientes necesidades de nueva dotación de aula-taller y laboratorios en el nuevo edificio, así como su coste aproximado, tomando como base al alumnado (45 por curso) y las horas prácticas lectivas previstas. A continuación se indican las diferentes tipologías de espacios e infraestructuras específicas para el Grado en Diseño:

**EDIFICIO SEDE FACULTAD DE DISEÑO (EDIFICIO C/ BENITO CORBAL)**

**ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS ESPECÍFICOS PARA EL GRADO EN DISEÑO**

ESPACIO	DESCRIPCIÓN
Aula-Taller de informática y espacio de trabajo de 25 puestos	<p>La universidad adecuará los espacios del aula para una capacidad de hasta 25 alumnos, equipando 25 puestos de trabajo con ordenadores optimizados y con capacidad suficiente para el trabajo en diseño gráfico y digital Apple IMac, tabletas digitales, cañón de proyección, impresora laser A3 y escáner de gran formato A3. Cada equipo deberá equiparse con las correspondientes licencias de software de los programas de creación digital, animación y edición de vídeo.</p> <p>El espacio deberá incluir además mesas plegables que permitan una reconfiguración del espacio para el trabajo tanto individual como en grupo, y con capacidad para 15/20 personas.</p>
Aula-Taller de Expresión Artística 25 personas	<p>La universidad dotará de infraestructuras y equipamiento un espacio polivalente con capacidad para el trabajo de 25 personas. Destinado al trabajo de expresión artística, dibujo, ilustración y procesos creativos. Equipado con mesas plegables que permitan una reconfiguración del espacio para el trabajo tanto individual como en grupo, con diferentes técnicas, materiales y procedimientos. Deberá estar equipado con punto de limpieza y toma de agua.</p>
Aula-Laboratorio de prototipado 25 personas	<p>Destinado al trabajo de estudio de materiales, prototipado y procedimientos. Deberá equiparse como un espacio polivalente para el trabajo de 25 personas, con mesas plegables que permitan la reconfiguración del espacio para el trabajo tanto individual como en grupo, y con armarios para herramientas básicas de prototipado.</p>
Aula-Laboratorio de edición gráfica 25 personas	<p>Destinado al trabajo de material gráfico básico, Diseño de publicaciones e impresión en pequeño formato. Deberá equiparse como un espacio polivalente para el trabajo de 25 personas, con mesas desplegadas que permitan la reconfiguración del espacio para el trabajo tanto individual como en grupo de las materias de proyectos de diseño gráfico y edición gráfica. Equipando 15 puestos de trabajo con ordenadores optimizados y con capacidad suficiente para el trabajo en diseño gráfico y digital También deberá equiparse con impresoras A3, plotter, escáner A3 y máquina de risografía.</p>
Aula Laboratorio de Fotografía 15 personas	<p>Aula destinada a procesos de fotografía digital.</p> <p>Deberá contar con equipos de fotografía de producto y moda, set de fotografía, fondos equipos</p>

	de iluminación, cámaras digitales y material auxiliar.
Aula teórica Capacidad 45 personas	Aula teórica equipada con equipo de proyección para exposiciones teóricas con posibilidad de reconfiguración para el trabajo en grupo en mesas.

<b>EDIFICIO SEDE FACULTAD DE BELLAS ARTES</b>	
<b>ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS ESPECÍFICOS PARA LA ORIENTACIÓN DE DISEÑO DE MODA</b>	
Aula-Laboratorio Textil I	Compuesto por 2 máquinas overlock, 7 de puntada plana, 1 de puntada invisible, 1 de zigzag, 1 de recubrir, 1 de doble pespunte, 1 termofijadora, 1 mesa de planchado, 3 mesas de corte, biblioteca de tejidos, patrones base y material de patronaje.
Talleres Espacio CUBO	Dividido en 3 espacios: aula de patronaje, aula de confección de plana y aula de punto. 2 overlock, 6 máquinas de coser de puntada plana, 6 tricotasas y 3 remalladoras. Tren de acabados con lavadora y secadora. Laboratorio textil para estudio de fibras y tejidos. Mesa de planchado. 2 ordenadores con software para punto. Impresoras 3D de gran formato y cortadora laser.
Laboratorio de serigrafía y gráfica textil 10 personas	Espacio adecuado para la estampación serigráfica que contiene zona de emulsionado fotosensible y mesas para estampado sobre papel y textil.  Capacidad para 10 personas.

A continuación se indica el coste aproximado de acondicionamiento y equipamiento de cada uno de los espacios. No se incluyen en estas necesidades las obras de acondicionamiento de las plantas 5 y 6 del edificio de la calle Benito Corbal que deberán ser incluidas en la Memoria Económica de la titulación por parte de la Universidad.

<b>AULAS Y LABORATORIOS</b>	<b>COSTE APROXIMADO</b>
Aula-Taller de Informática	63.000€
Aula-Taller de Expresión Artística	65.136€
Aula-Laboratorio de Prototipado	30.000€
Aula-Laboratorio de Edición gráfica	70.381€
Aula-Laboratorio de Diseño FAB-Lab	2.000€
Aula- Laboratorio de Fotografía	75.456€
Material de Audiovisuais	7.923€
Acondicionamiento de espacios	32.000€
<b>TOTAL</b>	<b>345.896 €</b>

PRESUPUESTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL CENTRO EN EL PERÍODO 2021-2025

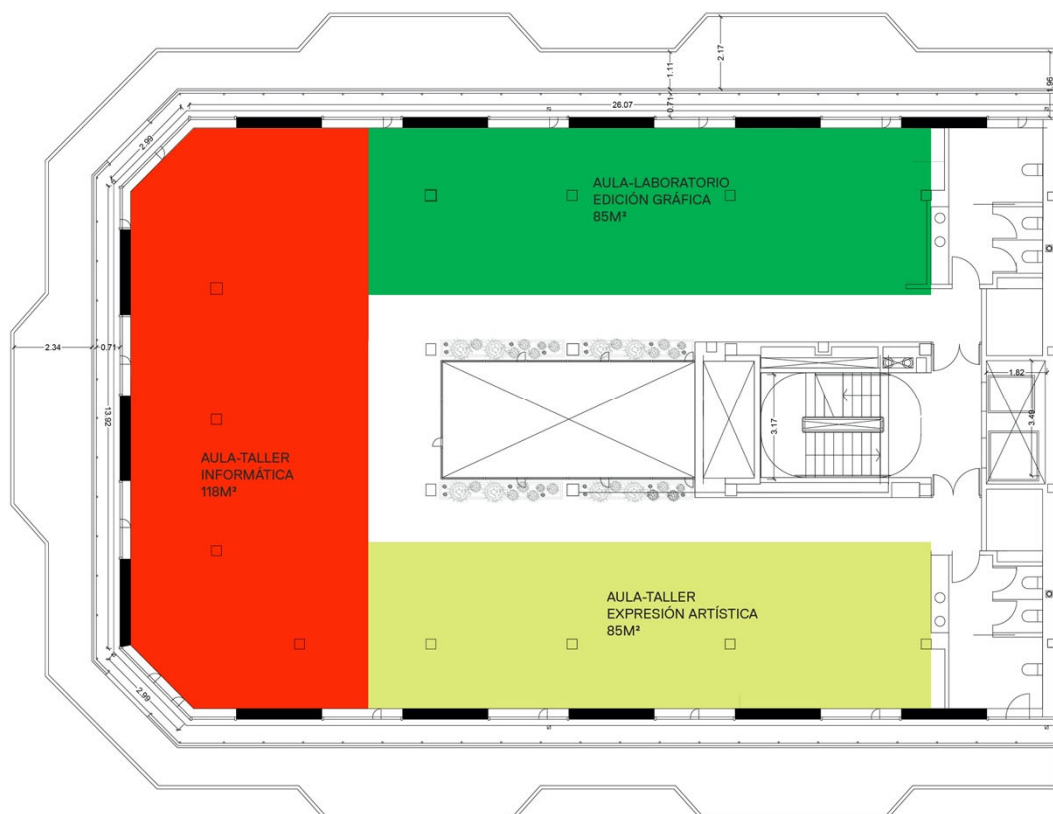
COSTE APROXIMADO TOTAL 345.896€\*

\*COSTO DE MANTEMENTO ANUAL: 10% de adquisición de los laboratorios

2021	2022	2023	2024
Aula-Taller de Informática 60.600 €	Equipamiento de Fotografía 75.456€	Software Diseño de tipografía 2.400€	Acondicionamiento y obras en espacios existentes 12.000€
Aula-Taller de Expresión Artística 65.136€	Aula-Laboratorio de Diseño FAb-Lab 2000€	Licencias WGSN 5.000€	
Aula-Laboratorio de edición gráfica 70.381€		Equipamiento Audiovisuales 7.923€	
Aula-Laboratorio de prototipado 30.000€			
Acondicionamiento espazos existentes 20.000€			
246.117 €	77.456 €	15.323 €	12.000 €

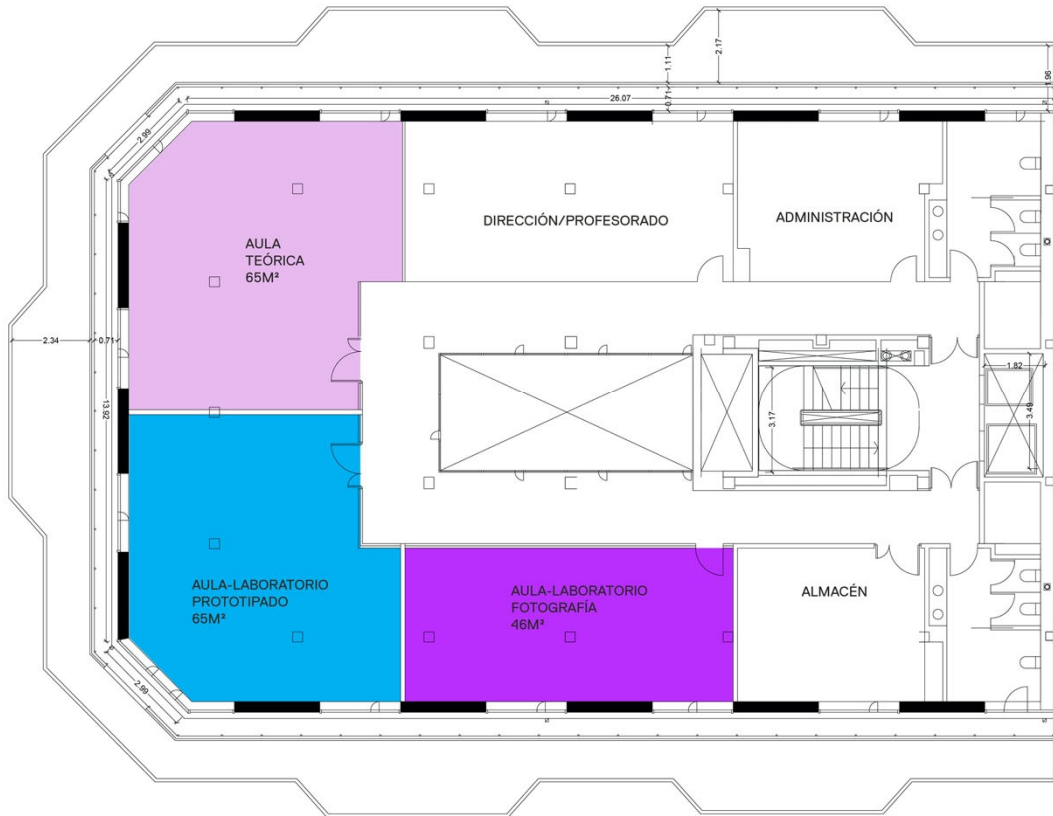
A continuación se incluye una orientación sobre el plano de los espacios docentes y su posible ubicación inicial.

EDIFICIO C/ BENITO CORBAL  
PLANTA 5  
ESCALA 1:100  
FORMATO A3

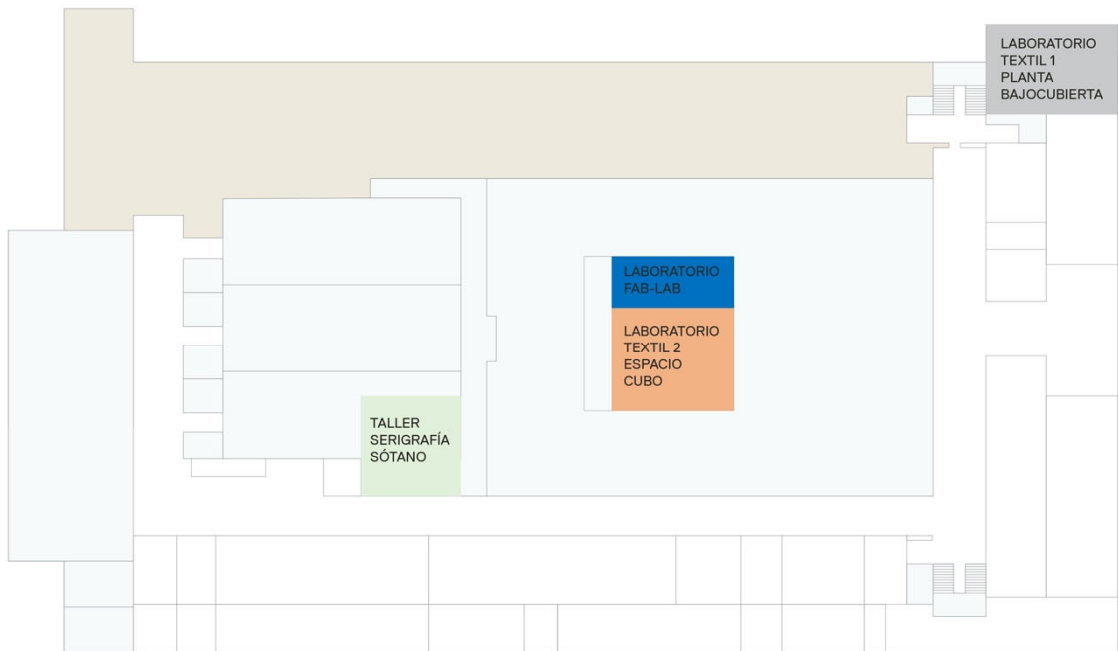




EDIFICIO C/ BENITO CORBAL  
PLANTA 5  
ESCALA 1:100  
FORMATO A3



EDIFICIO FACULTAD DE BELLAS ARTES



## PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE ESPACIOS PARA LA DOCENCIA POR CURSO Y CUATRIMESTRE

1 curso		2 curso		3 curso		4 curso	
1 cuatr.	2 cuatr.	3 cuatr.	4 cuatr.	5 cuatr.	6 cuatr.	7 cuatr.	8 cuatr.
Teoría, Crítica e Historia del Diseño I (AULA TEÓRICA)	Sistemas de Representación (AULA-TALLER EXPERSIÓN ARTÍSTICA)	Diseño y Estudios Culturales (AULA TEÓRICA)	Diseño y Sociedad (AULA TEÓRICA)	Análisis de Tendencias (AULA TEÓRICA)	Didáctica del Diseño (AULA TEÓRICA)	Infografía (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	TFG
						Técnicas auxiliares para complementos de moda (AULA-LABORATORIO FABLab)	
Expresión artística: Fundamentos del Dibujo (AULA-TALLER EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	Expresión artística: Fundamentos del Color (AULA-TALLER EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II (AULA TEÓRICA)	Modelado 3D (AULA-TALLER INFORMÁTICA + AULA-LABORATORIO DE PROTOTIPADO FABLAB)	Diseño de publicaciones (AULA-LABORATORIO EDICIÓN GRÁFICA)	Ilustración para el diseño (AULA-TALLER EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	Diseño de interfaces (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Prácticas
						Fotografía para moda (AULA-LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA)	
Laboratorio de Materiales (AULA-LABORATORIO PROTOTIPADO)	Laboratorio Integrado: Procedimientos I (AULA-LABORATORIO EDICIÓN GRÁFICA)	Laboratorio Integrado: Procedimientos II (AULA-LABORATORIO PROTOTIPADO)	Introducción a la fotografía digital de producto (AULA-LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA)	Técnicas gráficas aplicadas al Diseño (TALLER DE SERIGRAFÍA + LABORATORIO DE EDICIÓN GRÁFICA)	Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación (AULA TEÓRICA)	Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital (AULA-LABORATORIO DE EDICIÓN GRÁFICA)	
						Laboratorio de creación de moda (AULA-CUBO)	
Técnicas Informáticas I: Imagen Digital (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Técnicas Informáticas II: Edición Digital (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Expresión artística: Ilustración (AULA-TALLER EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	Diseño de identidades (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Diseño Audiovisual: Motion Graphics (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Diseño de Tipografía (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Portfolio (AULA-LABORATORIO EDICIÓN GRÁFICA)	
			Fundamentos del Diseño de Moda (AULA-LABORATORIO TEXTIL I)	Fundamentos de Prototipado de Moda (AULA-LABORATORIO FABLAB)	Laboratorio de Prototipado de Moda (AULA-LABORATORIO FABLAB)		
Fundamentos del Diseño I (AULA-LABORATORIO)	Fundamentos del Diseño II (AULA-LABORATORIO)	Fundamentos de Tipografía (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Laboratorio integrado: Procesos de producción	Diseño para la web (AULA-TALLER INFORMÁTICA)	Diseño de embalaje	Diseño y mundo profesional (AULA TEÓRICA)	

DE EDICIÓN GRÁFICA)	DE EDICIÓN GRÁFICA)		(AULA-LABORATORIO DE PROTOTIPADO)		(AULA-LABORATORIO PROTOTIPADO)	
				Proyectos de Moda I (AULA-CUBO)	Proyectos de Moda II (AULA-CUBO)	

	Aula teórica
	Aula-Taller Informática
	Aula-Taller Expresión Artística
	Aula-Laboratorio Prototipado
	Aula-Laboratorio Edición Gráfica
	Aula-Laboratorio FABLab
	Aula-Laboratorio Textil 1
	Aula-CUBO
	Taller Serigrafía

Además de los espacios e infraestructuras específicas del Grado en Diseño, los fondos bibliográficos destinadas a la titulación se encuentra en las dos bibliotecas del Campus de Pontevedra; la Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes y la Biblioteca Central ubicada en el Campus.

<b>BIBLIOTECAS Y FONDOS BIBLIOGRÁFICOS</b>		
DESCRIPCIÓN GENÉRICA	USO HABITUAL	CAPACIDAD
<p>Las Bibliotecas del Campus de Pontevedra forman parte del conjunto de la Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV) por lo que se rigen por el Reglamento de la BUV aprobado en Junta de Gobierno el 27 de febrero de 2002 y por la Normativa de Préstamo.</p> <p>A lo largo de los años, los fondos bibliográficos de la Universidad de Vigo han ido incorporando publicaciones periódicas y títulos de monografías de acceso directo en sala y préstamo relacionadas con las distintas titulaciones del campus, incorporando la bibliografía específica de cada materia, así como todo tipo de publicaciones especializadas de los ámbitos de la creación artística, la fotografía, el diseño, los audiovisuales y multimedia, la didáctica de las artes plásticas y todo tipo de disciplinas de la creación. Cabe destacar que en lo relativo a los temas de diseño gráfico, de producto e industrial, y de diseño de moda, la biblioteca posee una amplia colección de títulos y suscripciones a buena parte de las publicaciones periódicas más relevantes a nivel internacional dentro del mundo del diseño. Destacan especialmente las revista francesa Etapes, la argentina</p>	<p>Consulta de fondos, lectura en sala, préstamo a domicilio de fondos de toda la biblioteca universitaria, préstamo interbibliotecario, visionado de video, estudio, reproducción de documentos, formación de usuarios y gestión de bibliografías.</p> <p>Posee tomas de corriente en cada mesa para equipos informáticos portátiles, fotocopidora, escáner e consulta asistida en bases de datos e acceso a internet wifi.</p>	<p>Facultad de BBAA</p> <p>110 puestos de lectura</p> <p><b>Biblioteca Central del Campus</b></p> <p><b>340 puestos de lectura</b></p>

Tipográfica, la española Experimenta, Temmes de Disseny y On Diseño, la italiana Domus, las americanas Emigre y Print, la británica Baseline. En el mundo del diseño de moda y la dirección creativa destacan la suscripción a VOGUE, i-D, Tatler, Zink, Another Magazine y Visionaire. En buena parte de ellas posee la colección completa de todos los números publicados		
---	--	--

## 7.2 Convenios

Dado que el Grado en Diseño no se encuentra aún implantado en la Universidad de Vigo, no existen convenios en vigor con la titulación. Aún así parece garantizada la viabilidad del practicum si tomamos como referencia los convenios firmados por la Facultad de Bellas Artes a través de las prácticas extracurriculares y que se realizan en empresas del sector diseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía y aquellos firmados con el Master Universitario en Diseño y dirección Creativa en Moda y el extinto título propio de los Estudios Superiores en Diseño Téxtil y Moda, todos ellos obviamente relacionados con el perfil del alumnado del grado en diseño que se propone.

<b>Convenios en vigor de empresas e instituciones del sector diseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía. Prácticas extracurriculares de la Facultad de Bellas Artes (Grado en Bellas Artes).</b>		
<b>Empresas</b>	<b>Área de actividad</b>	<b>Nº alumnos</b>
Adolfo Domínguez S.L.	Diseño gráfico / Diseño Moda	2
Alquimia Art Studio	Arte / Docencia	6
Amanita Studio	Diseño gráfico / Web / Audiovisuales	1
Asociación Socioeducativa Cultural e Escola de Tempo Libre Paspallás	Arte/ Diseño Gráfico	2
Berska	Diseño gráfico / Diseño Moda	1
Brandenstein	Diseño Moda	1
Desigual	Diseño de Moda / Gráfica	1
Editorial Galaxia	Diseño gráfico	1
Fundación Liste Museo Etnográfico de Vigo	Museo / Cultura	2

Fundación MARCO	Arte/ Diseño Gráfico	8
Fundación RAC	Arte/ Diseño Gráfico	1
JJ Boulosa	Diseño de Moda	1
La Nevera 2000 S.L	Fotografía	1
Matriuska Producciones S.L.	Audiovisual	5
Max Mara	Diseño de Moda	1
Monty 4 ArteContemporáneo	Arte	1
New Models SL	Moda	1
OKY^COKY	Diseño de Moda	1
Oysho Diseño S.L.	Diseño de Moda	1
People and Brand	Diseño gráfico / Marketing / Comunicación / Publicidad	3
Qubita Solutions	Servicios Web	2
Sinsaludio	Producción Audiovisual / Música( Diseño Gráfico	2
Trupp	Publicidad / Marketing / Diseño Web	1
Vaidhé	Diseño Complementos	1
Astralago Studio S.L	Publicidad / Márketing / Diseño gráfico	1
Fasideas	Publicidad/ Diseño Gráfico	2
Imaxe Intermedia	Publicidad/ Diseño Gráfico	1
Burman Comunicación	Publicidad / Márketing/ Diseño Gráfico	1
Glue Digital	Diseño gráfico / Multimedia	1

Era Comunicación	Diseño gráfico	1
Ingenio Interactiva	Diseño Web / Digital	1
Koolbrand	Publicidad / Márketing / Diseño gráfico	1
DecoPeques	Decoración/ Diseño Gráfico	2
MRM Worldwide Spain, S.A.	Publicidad/ Diseño Gráfico	1
Esterea Comunicación Digital	Diseño Web / Digital	1
Espacio Harley	Fotografía	1

**Listado de empresas en los que el alumnado ha realizado prácticas del título propio ESDMGA (Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia) y Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda.**

<b>Empresa</b>	<b>Ciudad</b>
Adolfo Domínguez	Ourense
Agatha Ruiz de la Prada	Madrid
Alexander McQueen	Londres
American Perez	Barcelona
Ana Locking	Madrid
Antonio Pernas	Coruña
Arbitex	Barcelona
Armand Basi	Barcelona
Artesanía Granlei	Vigo
Asia Internacional Comercio	Vigo
Burberry	Madrid / Barcelona
Caramelo	A Coruña
Carnaby	Pontevedra
Color-Textil	Alemania
CTV, S.A. Plató 1000	A Coruña
D-Due	A Coruña
Desigual	Barcelona
Indipunt	A Coruña

J.J. Boullosa	Pontevedra
Jesús del Pozo	Madrid
Jesús Peiró	Barcelona
José Castro Estudio	Barcelona
Katty Xiomara	Porto
Kina Fernández	A Coruña
La Canalla	Vigo
La casita de Wendy	Madrid
Marisol DeLuna	NY
La Nevera 2000 S.L.	Vigo
Lluis Corujo	Mallorca
LN-CC	Londres
Loolah	Madrid
Lydia Delgado	Barcelona
María Mariño	Vigo
María Moreira	Vigo
Masscob	A Coruña
Moisés Nieto	Madrid
Model Novias	Vigo
Nanos	A Coruña
Neo Moda	Madrid
Pascual Domínguez	León
Pedro Novo	Vigo
Poti-Poti	Alemania
Purificación García	Ourense
R&B	Nueva Delhi, India
Reizentolo/ Yobordo	Pontevedra
Revista Vanidad	Madrid
Selvatgi	Barcelona
Simbiontes Teatro	Madrid
Studio Laend Phuengkit	Londres
Teatro Abadía	Madrid
Trinidad Vidueira	Ourense
Umbro	Vigo
Yo Bordo	Pontevedra

Yo Dona	Madrid
Saturna	Santiago de Compostela
Selmark	Vigo
Constance Boutet	París
New Models	Vigo
Asher Levine	N.Y
Fundación RAC	Pontevedra
Patricia Avendaño	Vigo
WGSN	Barcelona
Miriam Ocáriz	Bizkaia
Miriam Ponsa	Manresa
Oky-Coky	Vigo
Lost Values	Londres
Intersposa	Barcelona
New Models	Vigo
Foque	Vigo
Sociedad Textil Lonía	Ourense

Estos convenios y prácticas curriculares y extracurriculares están relacionados con labores de diseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía y diseño de moda. El hecho de que buena parte del alumnado del Grado en Bellas Artes inicie su experiencia profesional en estos sectores hace presuponer que con la implantación del Grado en Diseño, con prácticas profesionales obligatorias en su contenido curricular, se incrementen los convenios con empresas e instituciones del sector del diseño y el entorno digital, tanto para las prácticas extracurriculares como curriculares.

La Fundación Universidad de Vigo realiza la gestión de las prácticas académicas externas extracurriculares de los estudiantes de la Universidad de Vigo, tanto con las empresas como con el alumnado que desee ser participe de ellas. El período de prácticas sirve a la empresa como proceso óptimo de selección de futuros trabajadores y trabajadoras, en base a una prueba real y continúa. Es una forma de incorporar nuevas ideas, y conocimientos técnicos, además de inquietud, motivación extra y creatividad. Para el alumnado supone una primera toma de contacto con el mundo laboral y la posibilidad de aprender a desenvolverse ante diversas situaciones que se le puedan presentar en su futura carrera profesional. Puede adquirir paulatinamente la madurez y los conocimientos necesarios para afrontar la toma de decisiones que le permitan alcanzar sus objetivos profesionales. Así mismo puede ampliar su currículum con la experiencia profesional que tanto demandan las empresas en sus ofertas de empleo.

La FUVI realiza la gestión de las prácticas académicas externas de los estudiantes de la Universidad de Vigo a través de este procedimiento:

- Asesoramiento e información a las empresas e instituciones.
- Firma de un convenio de cooperación educativa para la realización de prácticas académicas externas extracurriculares con las empresas e instituciones interesadas.



- Convocatoria pública de la práctica, previo asesoramiento a la empresa o institución empleadora sobre los perfiles más adecuados.
- Preselección de candidatos que cumplen los requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.
- Selección del estudiante por la empresa o institución.
- Formalización de la práctica.
- Seguimiento y evaluación de la práctica.

## 8 Resultados Previstos

### 8.1 Estimación de valores cuantitativos y su justificación

A la hora de establecer unos valores cuantitativos estimados para los indicadores Tasa de Graduación, Tasa de Abandono y Tasa de Eficiencia, utilizaremos por un lado los referentes de las memorias de verificación de las titulaciones de Grado en Diseño de las Facultades de Bellas Artes ya implantados en las universidades públicas en España, y por otro el referente más cercano del histórico de indicadores y la memoria de verificación del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Vigo.

En cuanto a la Tasa de Graduación, en las titulaciones de Grado en Diseño en España, los indicadores muestran una media de entorno al 60-65%. Estos datos resultan de gran valor ya que se trata de titulaciones muy similares al Grado en Diseño de la UVigo y que siguen como referente principal el Libro Blanco del Grado en Diseño. En todos los casos las tasas han sido calculadas tomando como referente los datos de las antiguas Licenciaturas en Bellas Artes con especialidades en Diseño.

En el caso del Grado en Bellas Artes de la UVIGO, se estableció en su momento una tasa del 70% en la memoria de verificación, posteriormente revisada y modificada al 60% por la Comisión del Sistema de Garantía Interno de Calidad al no haberse cumplido las expectativas previstas y no tratarse de un objetivo realista. Los datos históricos de los últimos cursos indican una disminución paulatina de la Tasa de Graduación, con una tendencia del alumnado a permanecer en el centro más años. Sin embargo, la implantación de un Grado en Diseño con unos contenidos curriculares más concretos y específicos, un perfil profesional más definido y un mercado laboral consolidado, deben suponer una mejora de los indicadores de la tasa de graduación.

Las Tasas de Abandono de los Grados en Diseño en España presentan más variaciones entre ellas, desde el 6% del Grado en Diseño y tecnologías creativas de la UPV al 25% del Grado en Creación y Diseño de la UPV-EHU. En el caso del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Vigo, la memoria de verificación indica un 18%, que en los dos últimos cursos ha sido mejorado con creces. Ello nos permite definir una tasa de abandono para el Grado en Diseño con un porcentaje menor, por los mismos motivos expuestos en la tasa de graduación.

La Tasa de Eficiencia presenta unos valores más parejos en las titulaciones de Grado en Diseño en España (en torno al 85-90%). La memoria de verificación del Grado en Bellas Artes de la Uvigo define un 90%, y ha sido igualado y superado en los cinco últimos cursos académicos.

La implantación de unos estudios de Grado en Diseño en el Sistema Universitario Gallego, deben suponer una consolidación de la formación y el mercado laboral, normalizando la situación profesional del sector y actuando como motivación en el estudiantado dadas las expectativas laborales en su entorno. La oferta ajustada de plazas de nuevo ingreso (45) junto con las expectativas de alta demanda de estos estudios que anteriormente analizamos debe suponer un incremento de la nota media de acceso y nota de corte con respecto al Grado en Bellas Artes. Esta situación debe favorecer la obtención de unos indicadores con mejores resultados que el referente del Grado en Bellas Artes. Debemos también tener en cuenta que el alto grado vocacional de los estudios de Bellas Artes se mantendrá previsiblemente en los estudios de Diseño.

<b>Tasas en titulaciones de Grado en Diseño similares implantadas en las universidades públicas en España. *Según memoria verificada</b>		
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas. Universidad Politécnica de Valencia	%	Plazas ofertadas 110
Tasa de Graduación	60%	
Tasa de Abandono	6%	
Tasa de Eficiencia	82%	
Grado en Diseño. Universidad de La Laguna		Plazas ofertadas 50
Tasa de Graduación	70%	
Tasa de Abandono	15%	
Tasa de Eficiencia	85%	
Grado en Creación y Diseño. Universidad del País Vasco UPV-EHU		Plazas ofertadas 105
Tasa de Graduación	70%	
Tasa de Abandono	25%	
Tasa de Eficiencia	85%	
Grado en Diseño. Universidad de Barcelona		Plazas ofertadas 60
Tasa de Graduación	50%	
Tasa de Abandono	20%	
Tasa de Eficiencia	85%	
Grado en Diseño. Universidad Complutense de Madrid		Plazas ofertadas 60
Tasa de Graduación	65%	
Tasa de Abandono	7%	
Tasa de Eficiencia	92%	

Atendiendo a los datos que hemos expuesto respecto a las titulaciones de Grado en Diseño en España y teniendo en cuenta las observaciones que hemos señalado, se proponen los siguientes indicadores:

<b>Tasas propuestas para el Título de Grado en Diseño</b>	
Denominación	Valor (%)

Tasa de graduación	>60%
Tasa de abandono	<15%
Tasa de eficiencia	>90%
Tasa de rendimiento	>25%
Tasa de éxito	>90%

## 8.2 Procedimiento general para valorar el progreso y los resultados.

El Sistema de Garantía de Calidad de todos los Centros de la Universidad de Vigo, teniendo en cuenta “Los criterios y directrices para el aseguramiento de la calidad en Espacio Europeo de Educación Superior (ESG).” (ENQA, 2015), incorpora varios procedimientos documentados destinados a seguir, controlar y mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes:

<b>Procedimientos del SGIC de los Centros de la Universidad de Vigo</b>	<b>Criterios ENQA</b>
<b>DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza</b>	1.3. Enseñanza, aprendizaje y evaluación centrados en el estudiantes
<b>DE03 P1 Revisión del sistema por la dirección</b>	Criterio 1.7 Gestión de la Información
<b>DE02 P1 Seguimiento y Medición</b>	

### 8.2.1 La DO0201 P1 Planificación y desarrollo de la enseñanza

finalidad de este procedimiento del sistema de calidad del centro que alcanza a todos los grados y másteres del mismo, es garantizar que la planificación y desarrollo de la enseñanza es coherente con la memoria de la titulación se adecúa al perfil del alumnado destinatario e incluye elementos adecuados de información pública que permite la mejora continua.

### 8.2.2 DO03 P1 Revisión del sistema por la dirección

Este procedimiento centraliza el análisis global anual de todos los resultados del centro y particularmente de sus titulaciones. El resultado de este procedimiento es la aprobación de un informe anual completo y público que recoge y analiza todos los resultados de las titulaciones y determina las acciones de mejora necesarias para alcanzar mejores resultados, tal y como se recoge a continuación:

### 8.2.3 DE02 P1 Seguimiento y medición

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

## 9 Sistema de garantía de calidad

Dado que la Facultad de Diseño será un nuevo centro que albergará la titulación de Grado en Diseño, se diseñará, una vez puesto en marcha el centro y sus titulaciones, un Sistema de Garantía Interno de Calidad siguiendo las directrices del Área de Calidad de la Universidad de Vigo.

Con el objetivo de favorecer la mejora continua de las titulaciones impartidas en la Universidad de Vigo, garantizando un nivel de calidad que facilite su acreditación y el mantenimiento de esta, es necesario establecer un Sistema de Garantía Interna de Calidad (SGIC) en la Facultad de Diseño.

La garantía de calidad se define como una atención sistemática, estructurada y continua a la calidad en términos de su mantenimiento y mejora. En el marco de las políticas y procesos formativos que se desarrollan en las universidades, la garantía de calidad ha de permitir a estas instituciones promover la mejora continua de la calidad de sus titulaciones, y que se comprometen a poner en marcha los medios que aseguren y demuestren esa calidad.

Los sistemas de garantía de calidad de los centros de la Universidad de Vigo se diseñan desde el Área de Calidad, que elabora una documentación marco, que ha de ser personalizado para cada centro atendiendo a sus diferentes particularidades, garantizando el cumplimiento de los requisitos contenidos en la propuesta de acreditación elaborado por la ANECA.

Atendiendo al proceso diseñado por la ANECA, la acreditación de las titulaciones oficiales de grado y máster se articulan en base a 9 criterios de calidad y 46 directrices:

- Objetivos
- Admisión de estudiantes
- Planificación de las enseñanzas
- Desarrollo de las enseñanzas y evaluación de aprendizajes
- Orientación al estudiante
- Personal académico
- Recursos y servicios
- Resultados
- Garantía de Calidad

### **Política y objetivos de calidad**

La política de calidad y los objetivos de calidad de la Facultad de Diseño serán coherentes con los definidos por la propia Universidad de Vigo en su Plan Estratégico. Por política de calidad se entiende el conjunto de intenciones globales y la orientación de una organización relativas al compromiso con la calidad del servicio hacia el usuario y hacia las partes interesadas. Por objetivos de calidad se entiende que son la relación de aspectos, propuestas e intenciones a lograr con el propósito de mejorar la institución.

El ámbito de aplicación del SGIC de la Facultad de Diseño de la Universidad de Vigo, incluye a todas las titulaciones que se imparten y de las que el Centro es responsable, tanto a nivel de grado como de máster.

El Equipo Directivo del Centro, con el fin de asegurar que la política de calidad cumple su fin, tendrá en cuenta si:

- Es adecuada a los objetivos de la Facultad.
- Incluye un compromiso de cumplir con los requisitos y de mejorar continuamente la eficacia del sistema de garantía interna de calidad.

- Proporciona un marco de referencia para establecer y revisar los objetivos de calidad.
- Es comunicada y entendida dentro de la Facultad.
- Es revisada para su continua adecuación.

La política de calidad del centro deriva de la importancia que tiene consolidar una cultura de calidad en el ámbito universitario, de su consideración como un factor determinante para conseguir la satisfacción de las expectativas formativas de sus egresadas y egresados y su reconocimiento en los ámbitos académicos, profesionales y sociales en que se integran. Para eso existe un compromiso de emplear todos los recursos humanos y materiales disponibles dentro del cumplimiento de la normativa vigente y en coherencia con los criterios y con las directrices establecidas. Así, se establecerán las siguientes líneas generales que constituyen la política de calidad del centro:

- Mantener una oferta formativa ligada a las necesidades y expectativas de la sociedad para consolidar altos niveles de calidad en sus titulaciones, sin renunciar a los fundamentos académicos de la universidades basados en el desarrollo del conocimiento, del espíritu crítico, de la capacidad de análisis y de reflexión.
- Alcanzar el reconocimiento en el ámbito nacional e internacional de la calidad docente a través de la consecución de las metas asociadas a indicadores académicos con especial relevancia los que se relacionan con la satisfacción de los grupos de interés.
- Facilitar la extensión de la cultura de calidad y la formación continua en materia de calidad del personal docente e investigador, personal de administración y servicios y del alumnado, fomentando la eficacia y la continuidad de los sistemas y de los procesos a ella vinculados.
- Asegurar la implantación, desarrollo y seguimiento tanto del sistema de garantía interna de calidad (SGIC) como de todos los procesos vinculados con la calidad que afectan al centro y a sus titulaciones.
- Asegurar una docencia, investigación, gestión y transferencia del conocimiento con perspectiva de género para remover los obstáculos que impiden una igualdad real entre las mujeres y los hombres.
- Conseguir un compromiso permanente de mejora continua como norma de conducta y proponer y llevar a cabo las acciones necesarias para el mantenimiento y la mejora de la calidad.

## Objetivos de calidad del centro

Los objetivos de calidad del centro se estructurarán en base a los procedimientos y procesos y en base a los indicadores del SGIC establecidos por cada titulación. En la siguiente tabla se indican el esquema a utilizar:

Procesos / Procedimientos	Objetivos	Indicadores del SGIC	Titulación	Resultados por curso
AC- Gestión académica PCo4 Selección-admisión y matriculación de estudiantes DO- Docencia DO-202 Promoción de las titulaciones	Adaptar la oferta formativa a la demanda sin renunciar a los fundamentos académicos de la Universidad.  Adaptar el perfil de ingreso del alumnado al perfil requerido.	Evolución del estudiantado matriculado en cada curso académico.  Ocupación de la titulación.  Preferencia.  Adecuación.	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos

	<p>Captar un volumen de estudiantado ajustado a la oferta de plazas.</p> <p>Difundir la oferta formativa.</p>	<p>Nota media de acceso del estudiantado a las titulaciones.</p>		
DO-Docencia DO-0201 Planificación y desarrollo de la enseñanza.	<p>Mejorar la planificación y desarrollo de la titulación.</p>	<p>Grado de satisfacción de las personas tituladas con la planificación y desarrollo de la enseñanza.</p> <p>Grado de satisfacción del profesorado con la planificación y desarrollo de la enseñanza.</p> <p>Grado de satisfacción del alumnado con la planificación y desarrollo de la enseñanza.</p>		
	<p>Mejorar los resultados académicos de las titulaciones</p>	<p>Duración media de los estudios.</p> <p>Tasa de rendimiento.</p> <p>Tasa de abandono</p> <p>Tasa de eficiencia</p> <p>Tasa de graduación</p> <p>Tasa de éxito</p> <p>Tiempo medio para encontrar empleo.</p>	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
DO-Docencia DO1- Gestión de los programas formativos	<p>Gestionar de forma efectiva los programas formativos</p>	<p>Seguimiento de las titulaciones.</p> <p>Acreditación de las titulaciones</p>	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
PE-Gestión de personal	<p>Mejorar la cualificación del PDI y del PAS</p>	<p>Cualificación del PDI</p> <p>Resultados de investigación de carácter académico</p> <p>% de PAS en programas de formación</p>	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
MC- Gestión de la Calidad y Mejora Continua  MCO5 Satisfacción de las usuarias y usuarios	<p>Mejorar la satisfacción de los grupos de interés</p>	<p>Grado de satisfacción de las personas tituladas</p> <p>Grado de satisfacción de las entidades empleadoras</p> <p>Grado de satisfacción del profesorado</p> <p>Grado de satisfacción del alumnado</p>	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos

DE- Dirección Estratégica	Certificación de la implantación del sistema de calidad del centro	Certificación de la implantación de sistemas de calidad	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
---------------------------	--	---	----------------	-------------------------------

## Manual del SGIC

Se elaborará un manual de calidad personalizado para cada centro en base a la documentación marco elaborada por el Área de Calidad de la Universidad para grados y máster, así como la Guía para el diseño de los SGIC elaborada por la ACSUG.

## Procedimientos

Deberá atenderse al listado de los siguientes procedimientos en vigor:

### PROCEDIMIENTOS ESTRATÉGICOS

DE Dirección Estratégica

- DE-01 Planificación y desenvolvimiento estratégico
- DE-02 Seguimiento y Medición
- DE-03 Revisión del sistema por la Dirección

MC Gestión de la Calidad y Mejora Continua

- MC-02 Gestión QSP
- MC-05 Satisfacción de los/as usuarios/as

### PROCEDIMIENTOS CLAVE

Gestión Académica (AC)

- AC-01 Planificación de la oferta académica y acceso
- AC-02 Gestión del alumnado
- AC-04 Gestión de títulos

Docencia (DO)

- DO-01 - Gestión de Programas Formativos
- DO-02 - Planificación y Desarrollo de la Enseñanza
- DO-03 - Información Pública y Rendimiento de Cuentas
- PC11 - Gestión de la Inserción Laboral
- PC12 - Análisis y Medición de los Resultados Académicos

### PROCEDIMIENTOS DE SOPORTE (GESTIÓN DE LOS RECURSOS)

Gestión de Compras y Evaluación de Proveedores

- PA08-Gestión de los Servicios

Gestión Documental

Gestión de Infraestructuras y Ambiente de Trabajo

- PA07-Gestión de Recursos Materiales

#### Gestión de Personal

- PE 01 P1 Xestión do PAS (Índice 4)
- PE 02 P1 Xestión de Persoal Docente e Investigador



## 10 Calendario de Impartición

### 10.1 Cronograma de implantación

Curso de inicio	2021-2021
-----------------	-----------

La implantación del Grado en Diseño se realizará de manera progresiva, implantando un curso por cada año académico a partir del curso 2021/2022, de manera que el curso 2024/2025 se implantará el 4º y último curso académico del grado.

### 10.2 Procedimiento de Adaptación

### 10.3 Enseñanzas que se extinguen

## 11 Personas asociadas a la solicitud

### 11.1 Responsable (Decano/a o Director/a del centro)

Tipo de documento	NIF
Documento	32673417P
Nombre	Marcos
1º Apellido	Dopico
2º Apellido	Castro
Teléfono	986801800
Teléfono Móvil	
Fax	
Correo electrónico	mdopico@uvigo.es
Domicilio	Maestranza s/n
Código Postal	36162
Provincia	Pontevedra
Municipio	Pontevedra
Cargo	Decano Comisario

### 11.2 Representante Legal (Rector)

Tipo de documento	NIF
Documento	
Nombre	
1º Apellido	
2º Apellido	
Teléfono	
Teléfono Móvil	
Fax	
Correo electrónico	
Domicilio	
Código Postal	
Provincia	
Municipio	
Cargo	Rector

### 11.3 Solicitante (Vicerrector de Ordenación Académica y Profesorado)

Es el responsable del título también el solicitante?	NO
Tipo de documento	NIF
Documento	
Nombre	
1º Apellido	
2º Apellido	
Teléfono	
Teléfono Móvil	
Fax	
Correo electrónico	
Domicilio	
Código Postal	
Provincia	Pontevedra
Municipio	Vigo
Cargo	Vicerrector de Ordenación Académica y Profesorado