

# MODELO MEMORIA XUSTIFICATIVA

## REQUISITOS XERAIS

### 1. Xustificación de interese socioeconómico para a Comunidade Autónoma

#### 1.1 Estudo sobre a incidencia e beneficios xerais e económicos derivados da nova ensinanza (xustificación da oportunidade da titulación)

O deseño está presente hoxe tanto para comunicar unha proposta de valor de produtos ou servizos, como para facilitar os propios procesos de transformación dixital e de innovación. As actividades emerxentes do deseño (deseño de experiencias de usuario, deseño de servizos dixitais), e as aplicacións máis estratéxicas do mesmo (resolución creativa de problemas, deseño estratéxico, *Design Thinking*, ou o Deseño Circular) indican que o futuro profesional terá un relevante impacto nos procesos formativos e nas dinámicas de especialización dos futuros profesionais multidisciplinarmente.

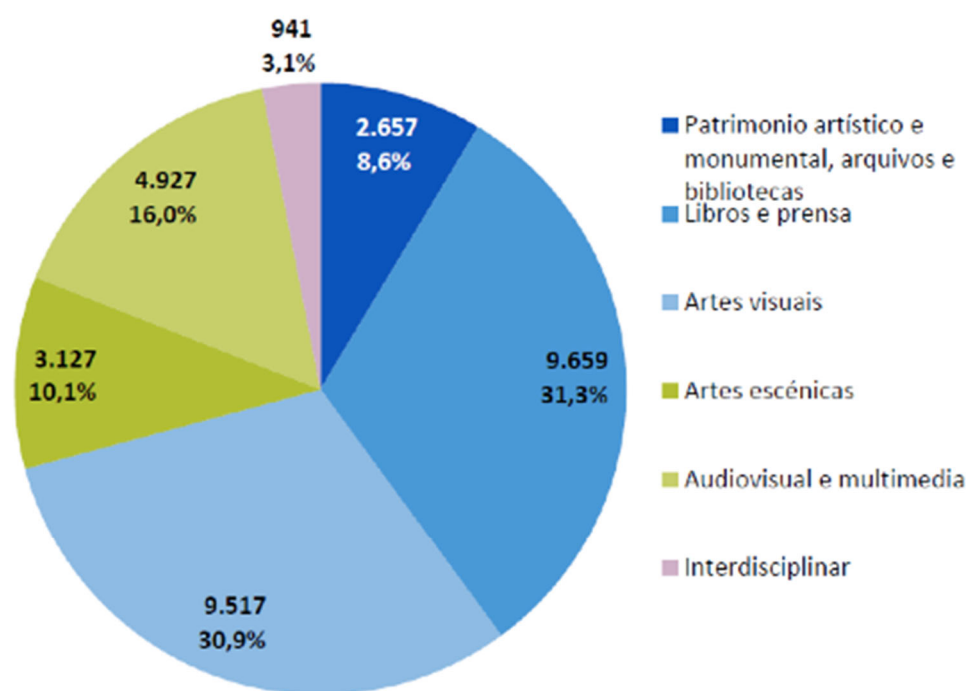
No informe «Perfiles profesionales más demandados de la Industria de Contenidos Digitales en España 2012-2017» (p. 47), promovido pola Fundación de Tecnologías de la Información (FTI) en colaboración coa Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnologías de la Información, Telecomunicaciones y Contenidos Digitales de España (AMETIC), e subvencionado polo Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) y el Fondo Social Europeo (FSE), indicase que o deseño gráfico é un dos perfís máis demandados na actualidade, circunstancia que se confirma nos portais de emprego máis utilizados, nos que o deseño gráfico/deseño web e comunicación son os postos máis demandados vencellados ao deseño.

O deseño e a cultura son dous conceptos inseparables. O sector da cultura aporta o 2% do produto interior bruto (PIB) de Galicia, solo superado polos sectores como o da fabricación de automóviles e compoñentes ou sector da pesca, que aportan respectivamente o 2,3% e o 2,1% do PIB de Galicia en 2011. A produción das industrias culturais en 2011 ascendeu a 2.127.447 de euros. Os sectores produtivos das Artes visuais (artes con un elemento diferenciado no uso na súa forma de expresión de diferentes materiais, incluíndo tamén a publicidade e as actividades de deseño especializado) e do Audiovisual e multimedia, son dous dos sectores culturais galegos que máis interese teñen para analizar o estado da demanda de deseño como estratéxico na economía da Comunidade Autónoma.

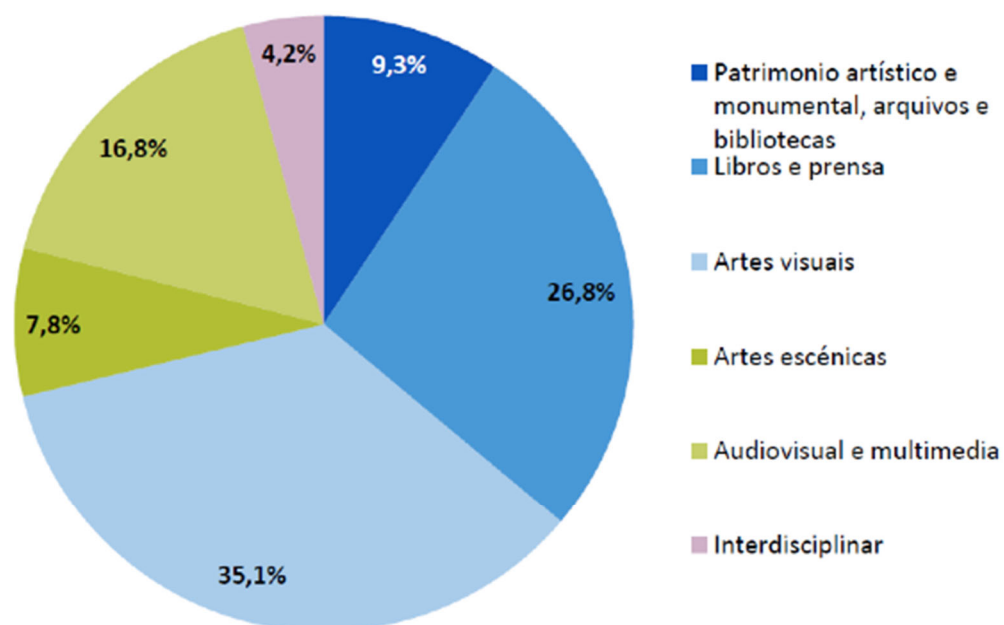
O sector con maior peso na cultura galega é o das artes visuais, que aporta o 35,1% do valor engadido bruto (VEB) xerado polas industrias culturais en Galicia. Séguese en importancia o sector dos libros e da prensa, que aporta o 26,8% do VEB cultural. A continuación sitúase o audiovisual co 16,8% do VEB. En termos de emprego, a distribución por sectores é moi semellante á presentada para o VEB, coa salvedade de que, neste caso, o sector dos libros e da prensa ten máis peso no emprego cultural total que o das artes visuais: 9.659 ocupados traballan no sector dos libros e prensa, fronte ás 9.517 persoas que prestan os seus servizos no das artes visuais. Apreciase certa estabilidade da porcentaxe de emprego cultural no total dos empregos na economía española e europea: existe pouca diferenza entre a media do período e o dato do 2013. En Galicia as ramas culturais tenden a gañar peso no conxunto do emprego, o que fala dun sector que, comparativamente, resistiu mellor o período de contracción, cando menos en termos de persoas ocupadas<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Documento para a Actividade de Interese Estatístico (AIE13): “Análise estatística de sectores produtivos e da estrutura económica en xeral” recollida no Programa estatístico anual 2015 da Comunidade Autónoma de Galicia. Análise do Sector Cultural. Santiago de Compostela, 8 de febreiro de 2016



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



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

Gráfico 1: Valor engadido bruto (VEB) por sectores culturais (Ano 2011)

Gráfico 2: Postos de traballoo equivalentes a tempo completo por sectores culturais (Ano 2011)

No que respecta á análise da eficacia nun investimento en deseño nas empresas, unha das fórmulas máis usadas para a cuantificación do retorno económico que produce o investimento en deseño en empresas e institucións, o RODI (Return of the Design Investment) arroxa datos claros sobre o seu beneficio. Segundo a publicación «The value of design. Fact finder report <sup>2</sup>» do Design Council por cada euro investido o retorno é de 20€ en facturación, 5€ en exportación e 4€ en beneficios. Outras institucións como o U.S. Design Management Institute ou o Design Business Council <sup>3</sup> tamén usaron esta métrica financeira para analizar a eficacia dun investimento. A publicación *The Business of Design*<sup>4</sup> do DBC mostra como en diferentes países o investimento en deseño resultou estratéxica. Así no Reino Unido o investimento en deseño pode chegar a multiplicar a facturación por 2.25 en comparación cos recursos investidos. Nos EE. UU., o índice de valor do deseño mostra un aumento do 228% no valor das empresas que cotizan en bolsa clasificadas como líderes en deseño, é dicir, aquelas que investiron significativamente en deseño. En Dinamarca, as empresas que invisten en deseño creceron un 22% máis que as empresas que non investiron en deseño e a diferenza aumentará ata un 40% cando se fala de investimento continuo.

Nesta liña de traballo a Axencia Galega de Innovación (GAIN), organismo dependente da Xunta de Galicia, está a desenvolver o estudo «O retorno do deseño na economía galega» en colaboración coa Asociación Galega de Deseñadores. O obxectivo deste estudo, que será presentado inicialmente en 2021, será a análise dos cambios producidos nos últimos anos no valor xerado polo deseño nas empresas de Galicia, os cambios na percepción do deseño como ferramenta e a cuantificación da repercusión da xestión do deseño na produtividade e competitividade. O estudo pretende dar argumentos e ferramentas para a implementación estratéxica do deseño a aquelas empresas e institucións que invisten pouco ou nada en Deseño. Desta maneira este enfoque holístico do deseño pode impactar positivamente no usuario e garantir e potenciar un retorno do investimento. Fronte á visión tradicional e restritiva do Deseño propónse unha expansión sectorial do mesmo, incluíndo actividades vinculadas á comunicación, espazos, servizos, produto, moda, consultoría, innovación... dando ao sector unha dimensión económica máis real. Neste sentido son evidentes as necesidades de formación en Deseño a nivel universitario con perfís formativos amplos que permita a integración de futuros profesionais na industria, especialmente aqueles centrados nos aspectos do deseño como ferramenta estratéxica, a creación dixital e o ámbito da creación.

Despois de analizar estas cifras parece oportuno indicar que o deseño é un sector estratéxico para o desenvolvemento produtivo, a competitividade e o emprego, nas industrias culturais e as que aínda non séndoo necesitan do deseño para innovar, abarcando bens e servizos que transmiten significados simbólicos e creativos. No Grao en Deseño confluirán coñecemento, creación e tecnoloxía para impulsar a innovación e crear beneficios directos e indirectos en múltiples sectores produtivos.

Por outra banda, uns estudos universitarios de grao en Deseño dentro do SUG supoñen para Galicia o equilibrio en canto a competitividade con respecto a outras comunidades autónomas e as súas rexións de influencia que posúen xa unha oferta formativa en Deseño. Uns estudos universitarios de Grao en Deseño que deriven en mestrados e programas de doutoramento supoñen un foco de captación de talento creativo que sen dúbida repercutirá positivamente na comunidade autónoma a tódolos niveis.

---

<sup>2</sup> Publicado polo Design Council en 2007. Pode consultarse unha versión online na 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)

<sup>3</sup> O Design Business Council é unha institución fundada por Greg Branson e Carol Mackay para axudar a mellorar as capacidades comerciais dos deseñadores gráficos australianos. Está especialmente enfocado ás prácticas de xestión do deseño e o aumento da produtividade nas 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.

### **1.2. Carácter esencial ou estratéxico: resposta a necesidades prácticas e científicas do SUG.**

O deseño, no amplo sentido do concepto, responde á optimización dos procesos industriais do século XXI. As constantes transformacións tecnolóxicas e sociais revalorizan o deseño como disciplina proxectual e metodolóxica que se estende a diferentes ámbitos de actuación. O deseño e a creatividade aportan un valor engadido e innovador no desenvolvemento de produtos, servizos e experiencias, a través de metodoloxías recentes.

O sector produtivo do deseño creceu exponencialmente nas últimas décadas, converténdose nun sector estable que proporciona competitividade e incrementa o valor das áreas produtivas nas que se inclúe, creándose xa terreos híbridos e transversais, aumentando a necesidade de competencias dos/as deseñadores/as nun mundo tecnolóxico e creativo máis esixente e complexo, e máis versátil en áreas económicas, inclusivas, ecolóxicas e sociais: non en van o Consello Europeo de Deseño (European Design Leadership Board), que propón á Comisión Europea, aos Estados membros e ás rexións “levar a cabo medidas audaces que permitan tomar conciencia da importancia do deseño centrado nas persoas como impulsor da innovación en Europa”. As propostas a nivel europeo neste senso son:

- 1) Diferenciar o deseño europeo no escenario global,
- 2) Situar o deseño dentro do sistema europeo de innovación,
- 3) Deseño para empresas innovadoras e competitivas,
- 4) Deseño para un sector público innovador,
- 5) Posicionamento da investigación en deseño para o século XXI,
- 6) Competencias de deseño para o século XXI,
- 7) "Democratización" do deseño en todos os niveis educativos.

### **1.3. Equilibrio territorial do SUG: xustificación do campus elixido para a implantación da ensinanza en relación coa súa especialidade**

Esta proposta de grao está situada no contexto universitario galego, no Campus de Pontevedra da Universidade de Vigo. Esta nova titulación forma parte do camiño de especialización do Campus denominado «Campus CREA-S2i: Social and Sustainable Innovation», centrado nos sectores creativos, artísticos, de innovación e de sustentabilidade da sociedade. Este é un ámbito especialmente preparado para albergar un título que proporcionará diferenciación cunha visión holística do deseño, definida por contidos e competencias específicos e orientada ao contido gráfico, dixital e deseño de moda. É unha peza esencial que se incorpora aos graos do campus e que constitúe un potente polo creativo e de innovación no territorio galego, aumentando a súa singularidade dentro do SUG.

Como parte da liña de traballo que se está a desenvolver no Campus de Pontevedra, especificamente a partir das titulacións vinculadas á creación e á arte, o novo Grao en Deseño que se propón afondará na investigación dos distintos fenómenos vinculados coa sociedade e a cultura dixital, incorporando tendencias de deseño actuais e xerando proxectos de investigación que contribúen á formación e innovación, respondendo ás necesidades profesionais actuais e futuras.

A proposta deste título en Deseño é coherente coa especialización por Campus e completa e complementa a demanda de formación en Galicia, o que implica unha evolución e diferenciación respecto das titulacións existentes na Universidade de Vigo que manteñen unha estreita relación co deseño, como o Grao en Belas Artes, o Grao en Comunicación Audiovisual e o Grao en Publicidade e Relacións Públicas. Esta titulación supón tamén a base da formación para posgraos que se ofrecen na Uvigo e na que o alumnado poderá completar e especializarse na súa formación, como o Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda, o Mestrado en Dirección de Arte Publicitaria e o Mestrado en Comunicación en Medios Sociais e Creación de Contidos Dixitais.

No ámbito da investigación, dentro da oferta formativa da EIDO (Escola Internacional de Doutoramento da Universidade de Vigo), existen dous programas de doutoramento dentro do Campus de Pontevedra que ofertan liñas de investigación en Deseño. Por un lado o Programa de Doutoramento Creatividade e Innovación Social Sustentable pertencente ao Campus CREA-S2i de Pontevedra, que ofrece a liña de investigación Deseño e Innovación Social, que á súa vez posúe dúas subliñas:

1. «Sistemas de produción», liñas de investigación centradas en preparar axentes xeradores de innovación no sector deseño en varios dos seus ámbitos de materialización con capacidade para liderar e coordinar equipos.
2. «Deseño e Desenvolvemento Social», que pretende abordar o deseño en relación ao desenvolvemento social capaz de dar respostas transformadoras no seu contexto de aplicación. Contempla as habilidades do deseñador actual no ámbito da innovación social que requiren do entendemento da tecnoloxía, do establecemento de redes e a creación de prototipos. Esta sub-liña de investigación inclúe, entre outros, ecodeseño, deseño e xénero eixos norte-sur, o glocal, traballos en comunidades, deseño e saúde.

Por outra parte, existe o «Programa de Doutoramento en Creación e Investigación en Arte Contemporánea», que se imparte na Facultade de Belas Artes, que inclúe o Módulo «Contexto e cultura visual» coas liñas de investigación en Historia do Deseño e a Tipografía. Na actualidade están en marcha dúas teses doutorais sobre o deseño gráfico adscritas a esa liña de investigación.

En ambas liñas de investigación participan ata 14 docentes e investigadores de diferentes departamentos do campus que imparten docencia a nivel de grao e mestrado.

A través de grupos de Investigación con sede no Campus de Pontevedra, realizáronse diferentes proxectos de I+D+i e contratos de investigación financiados en convocatorias competitivas de administracións autonómicas e nacionais dentro do terreo do deseño gráfico, deseño de moda e a creación audiovisual. Así mesmo, defendéronse teses doutorais no ámbito do deseño gráfico e a tipografía, a creación audiovisual e multimedia, o deseño de moda e o deseño de obxectos, adscritas a anteriores programas de doutoramento.

## **1. Mercado laboral**

### **1.1. Estudo das necesidades do mercado laboral en relación coa titulación proposta.**

O ámbito laboral fundamental no que se incluírán os titulados en deseño desta titulación será fundamentalmente o das empresas e as institucións, así como a iniciativa empresarial e a xestión e coordinación do deseño. Ademais, a incorporación de tecnoloxías dixitais como ferramentas básicas neste campo do deseño permitirá aos profesionais que se formen nesta titulación poder ofrecer solucións óptimas ás novas formas de consumo.

Figuras como a de «design manager» van tomando forma nas grandes empresas nacionais e internacionais, sendo a de Xestor/a de Deseño unha figura que introduce o deseño en sectores non tradicionais integrando a linguaxe e os procesos desta disciplina en todo tipo de empresas. Nesta corrente no presente e no futuro desta disciplina xa se perfilan novas profesións emerxentes como a de consultoras de deseño: empresas independentes que ofrecen servizos de consultoría en deseño e outras empresas ou institucións, con unha ampla rede de posibilidades de traballo con especialistas versátiles e creativos.

En 2016 celebrase «Transferencias Design<sup>5</sup>» na terceira edición do encontro de asociacións de deseño de España, creado pola «Red Española de Asociaciones de Diseño» READ e a «Confederación de Escuelas de Arte», en colaboración con empresas e institucións. Neste foro traballouse e debateuse sobre a estratexia a seguir para

---

<sup>5</sup> Poden consultarse as diferentes edicións dos encontros Transferencias Design organizados por a READ na url <http://www.transferencias.design>.

constituír unha comunidade de intereses arredor do deseño como instrumento de innovación e desenvolvemento. Neste foro chegouse a diferentes conclusións sobre os retos de futuro e as necesidades profesionais ás que responderá o profesional do deseño:

- Ponse o énfase en conceptos de hibridación e colaboración, sendo o deseñador / a como facilitador de ferramentas e "o deseño de procesos transmedia".
- perfil máis inmediato do futuro profesional do deseño está entre a especialización e o deseño para a transformación de servizos, estratexias e innovación.
- futuro da profesión pasa por innovación e transformación dixital, que xera servizos e produtos dixitais adaptados ás necesidades dos usuarios, incorporando á profesión habilidades multidisciplinares, implementando nas organizacións a figura de "Xestión de deseño" para mediar e dirixir os procesos de innovación.

Existe un mercado de traballo moi importante vinculado ao deseño. O informe «Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña<sup>6</sup>», realizado polo FAD (Observatorio del Diseño) en 2009 e dentro do Programa El Diseño en datos, determina que o 75% de empresas utilizaron o deseño, sendo o deseño gráfico o máis presente (entre un 84 e un 68 % dependendo do tamaño da empresa).

Parece probado que o mercado laboral ademais demanda as figuras máis tradicionais do deseño: gráfico, multimedia, de produto, de moda, etc. Pero a hibridación de coñecementos parece ser a demanda máis importante do sector profesional cara ó presente e o futuro. Para dar resposta a esta necesidade percibida de profesionais do deseño versátiles e híbridos, na proposta de grao que aquí se plantexa pretendese achegar o deseño a outras disciplinas afíns relacionadas coa comunicación, a tecnoloxía e as humanidades, formando na polivalencia que requiren os presentes e futuros retos tecnolóxicos e de desenvolvemento industrial e produtivo relacionado directa e indirectamente co deseño.

## 1.2. Incorporación de perfís profesionais no título vinculados aos sectores estratéxicos de Galicia

Atendendo ao «Plan Galicia Innova 2020<sup>7</sup>», promovido pola Xunta de Galicia co obxectivo de articular e reforzar a política de I+D+i de cara á consecución dos obxectivos que a Estratexia de Especialización Intelixente de Galicia 2014-2020 (RIS3),<sup>8</sup> establece como unha das Áreas de Acción Estratéxica a «Innovación e o emprendemento Empresarial». Esta acción pretende impulsar a transformación dos sectores produtivos de Galicia, entre outras estratexias, a través do «Programa Deseño Empresarial», que propón o fomento da implantación do Deseño nas empresas como instrumento de innovación e competitividade, especialmente nas PYMEs.

A Estratexia de Especialización Intelixente de Galicia 2014-2020 (RIS3) establece as prioridades para a inversión en I + D + i da Xunta de Galicia como consecuencia da esixencia da Comisión Europea e nas que participan os principais axentes do Sistema Galego de Innovación coordinado pola Galega Axencia de Innovación GAIN. Un dos tres desafíos prioritarios é a necesidade dun novo modelo industrial baseado na competitividade e no coñecemento, e no punto 2.1 propónse a "Diversificación dos sectores tractores galegos" a través do "Desenvolvemento de estratexias baseadas na diferenciación, no deseño e na innovación».

---

<sup>6</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. Pode consultarse unha versión online da publicación na url <http://adp.cat/web/wp-content/uploads/realidadesyoportunidades-web.pdf>

<sup>7</sup> <http://gain.xunta.gal/artigos/306/plan+galicia+innova+2020>

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

Aliñado co programa RIS3, a Axencia Galega de Innovación GAIN está desenvolvendo na actualidade o programa «Design for innovation» (Deseño para a innovación), pertencente ao programa Interreg Europe e no que participan diferentes universidades europeas, sectores empresariais e centros de investigación relacionados co deseño. O obxectivo fundamental do programa é o de apoiar aos gobernos na integración do Deseño nas súas liñas de actuación rexionais (políticas, programas, axudas...) para impulsar a competitividade das PEMEs, así como para desenvolver, implementar e supervisar Planes de Acción de Deseño. Neste contexto, o Programa de Deseño para a Innovación 2020 nace da vontade de adaptarse ao consenso internacional en abordar o deseño de forma específica nas políticas de innovación, así como do compromiso da Axencia Galega de Innovación con la I+D+i orientada ás persoas. Tal e como indica a información pública desta iniciativa, que forma parte do Plan Galicia Innova 2020, o programa busca dotar ao tecido empresarial galego dos medios necesarios para incorporar de forma efectiva o deseño en todas as súas vertentes (industrial, gráfico, de produto, dixital e multimedia). En este marco, marcábase os obxectivos de; mellorar o coñecemento e a consideración do deseño como factor estratéxico máis alá do seu valor estético. Capacitar a empresas e emprendedores para que invistan en deseño e o apliquen á innovación en novos produtos e servizos, procesos e estratexias de negocio. Poñer en valor a figura do deseñador como elemento de competitividade.

Para abordar estes retos, as actuacións contempladas no Programa de Deseño para os próximos tres anos concéntranse en; ferramentas de difusión de boas prácticas e de visibilización de casos de éxito empresariais en materia de deseño. Creación e dinamización da rede de axentes de deseño. Accións de divulgación do deseño nas empresas, incluíndo a formación e implementación de metodoloxías de deseño. Activación das axudas para incentivar o papel do deseño no emprendemento e no impulso do talento e da empregabilidade no entorno empresarial. Incorporación do deseño nas propias administracións públicas. Impulso da internacionalización do deseño galego.

O programa busca involucrar a todos os axentes do Sistema de Innovación, centrándose nas empresas e nos estudos e profesionais do deseño, incluíndo tamén os centros de coñecemento, os colexios e asociación profesional e as administracións públicas. O programa é un eixo de actuación propio que ven a complementar a experiencia da Axencia Galega de Innovación en dous proxectos europeos iniciados entre 2017 e 2018: o Design4Innovation e o User-Factor 10. A participación en estas dúas iniciativas -xunto con entidades de outros 9 países- garante para Galicia un contacto permanente coas tendencias e as prioridades no ámbito do deseño na UE.

En esta aposta pola innovación e o deseño no contexto da administración galega, a profesión do deseño e a consolidación de centros de formación, resultan claves na modernización de Galicia. As estratexias de futuro pasan pola formación integral de profesionais do deseño dentro duns estudos universitarios de Deseño gráfico, multimedia e de moda. Por iso a nova titulación de «Grao en Deseño» con dúas mencións (Deseño gráfico e Multimedia e Deseño de Moda), contribuirá á formación dos futuros profesionais e investigadores do deseño en Galicia nos próximos anos, con un perfil que permita a súa inserción laboral nos sectores estratéxicos de crecemento económico do país.

### 1.3. Medidas previstas para o fomento do espírito emprendedor e o autoemprego das persoas tituladas

Dentro do plan de estudos do Grao en Deseño, tal e como se pode ver na memoria da titulación, organizase un módulo de «Xestión» no que se inclúen as materias de «Deseño e Mundo Profesional», «Deseño e sociedade» e «Creación de Portafolio». A materia Deseño e mundo profesional orientase cara a unha introdución ao coñecemento do ámbito e o mundo profesional do Deseño e a súa xestión. Introdúcese ao alumnado no contexto

---

<sup>9</sup> Pode consultarse toda a información sobre o programa na url <http://gain.xunta.gal/artigos/351/programa+deseno+innovacion+2020>

<sup>10</sup> Pode consultarse máis información sobre estes programas na url <http://gain.xunta.gal/repo/3-Desenho-ProxectosEuropeos.gal.pdf>

específico dos axentes, mecanismos, dispositivos, principios económicos e patrimoniais, e nas condicións das diferentes industrias dentro dos campos do Deseño. Tamén se inclúen temas como o asociacionismo e entidades de promoción do deseño. A materia «Creación de portafolio» profesional está orientado a que o alumnado poida crear un portafolio de traballos orientado á procura activa de emprego e emprendemento profesional. A materia «Deseño e sociedade» aborda as implicacións sociais, políticas e éticas do deseño. A nivel da práctica profesional introduce ao alumnado nos condicionantes de sustentabilidade, ecodeseño, universalidade, usabilidade e principios do deseño para todos. Tamén aborda os aspectos metodolóxicos, tecnolóxicos e legais dos principios do deseño universal.

Ademais, na Facultade de Belas Artes organízanse anualmente o «Ciclos de charlas pre-profesionais» nos que se invita a diferentes profesionais de diferentes ámbitos da creación e a xestión cultural que orientan aos estudantes para o comezo da súa vida profesional. Os profesionais invitados pertence a diferentes ámbitos da creación, dende artistas, deseñadores, ilustradores, fotógrafos... ata profesionais da xestión cultural, dirección de museos e galerías, xestión patrimonial, asociacións profesionais etc...

## 2. Demanda

### 2.1. Previsións de matrícula tendo en conta a análise da demanda real dos estudos propostos por parte de potenciais estudantes e da sociedade.

Dado que a Universidade de Vigo nunca ofertou una titulación específica de Deseño, tal e como se indica na memoria da titulación, **podemos tomar como referencia dunha demanda potencial do título Grao en Deseño os datos de matrícula e indicadores relativos ás titulacións que se impartiron no Campus de Pontevedra en nivel de licenciatura e actualmente en nivel de mestrado que presentan unha relación directa coa formación especializada en deseño. O interese nestas titulacións fai prever unha potencial demanda nos estudos de Grao en Deseño.**

Se observamos os datos da Facultade de Belas Artes, nos seus tres plans diferentes de estudos implantados ata a actualidade, poderemos sacar algunhas conclusións. A Facultade de Belas Artes da Universidade de Vigo impartiu sempre contidos da disciplina do Deseño, ben como especialidade na antiga Licenciatura ou ben en menor medida como contidos do Grao en Belas Artes. Ademais configurouse nas últimas décadas como un polo formativo esencial en Galicia, e as súas diferentes titulacións de grao, mestrado, títulos propios e doutoramento serviron para atraer a estudantes dos diferentes ámbitos da creación. Estas titulacións foron moi permeables e boa parte do estudantado cursou máis dunha destas titulacións para completar o seu perfil formativo. Analizaremos por tanto os datos das titulacións de Licenciatura e Grao en Belas Artes como principais referentes.

Cuantitativamente, tanto na licenciatura como no grao en Belas Artes cubríronse folgadoamente as prazas ofertadas desde a implantación do primeiro plan de estudos no curso 1990/1991. Na seguinte táboa podemos observar a matrícula de novo ingreso na Licenciatura en Belas Artes, nos seus dous plans de estudo:

MATRÍCULA DE NUEVO INGRESO LICENCIATURA EN BBAA		
Curso académico	Prazas ofertadas	Matrícula de novo ingreso
90/91	120	118
91/92	120	118



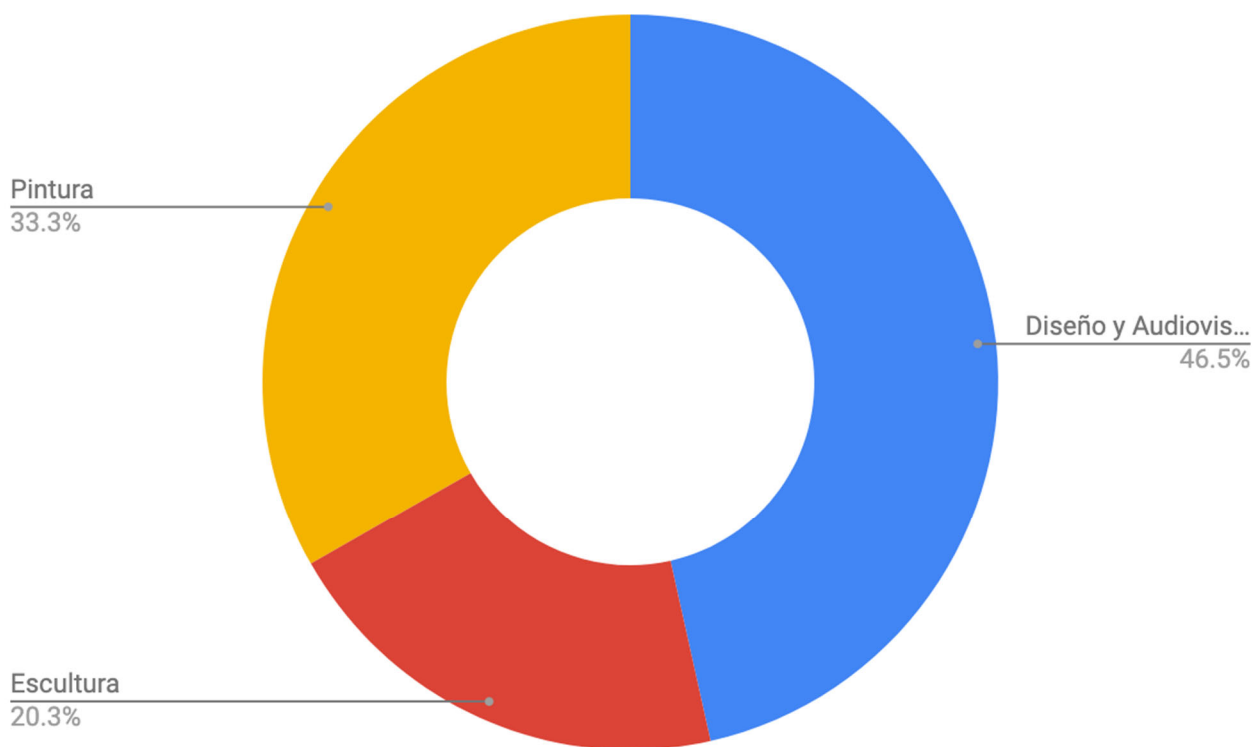
92/93	120	122
93/94	120	131
94/95	120	128
95/96	120	127
96/97	120	131
97/98	120	129
98/99	120	138
99/00	120	122
00/01	120	131
01/02	130	140
02/03	130	143
03/04	130	130
04/05	130	140
05/06	130	132
06/07	130	136
07/08	130	133
08/09*	130	356
09/10*	130	155

\* Cursos de transición da licenciatura a grado nos que o alumnado puido solicitar recoñecemento de créditos entre os dous plans. Os datos aparecen «contaminados» pola circunstancia e non poden ser tomados como referencia.

Datos extraídos do servizo UNIDATA da Universidade de Vigo

En relación á formación en Deseño, unha referencia fiable é a da demanda de alumnado na especialidade de Deseño e Audiovisuais, que durante 10 anos se impartiu no primeiro plan de estudos de Licenciatura en Belas Artes. No seguinte gráfico podemos observar como dun total de 815 alumnos licenciados, 379 fixérono na especialidade de Deseño e Audiovisuais, fronte a 271 de Pintura e 165 de Escultura. Isto significa que unha porcentaxe preto do 50% do total (46,5%) do alumnado elixiu a especialidade de Deseño e Audiovisuais.

**Porcentaxe de alumnado licenciado en Belas Artes nas tres especialidades no primeiro plan de estudos de Licenciado en BBAA dende o ano 1995 ata a implantación do 2º plan de estudos de licenciatura.**



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

TOTAL DE ALUMNADO LICENCIADO: 815

ESPECIALIDADE DE DESEÑO E AUDIOVISUAIS: 379 (46,50%)

ESPECIALIDADE DE PINTURA: 271 (33,3%)

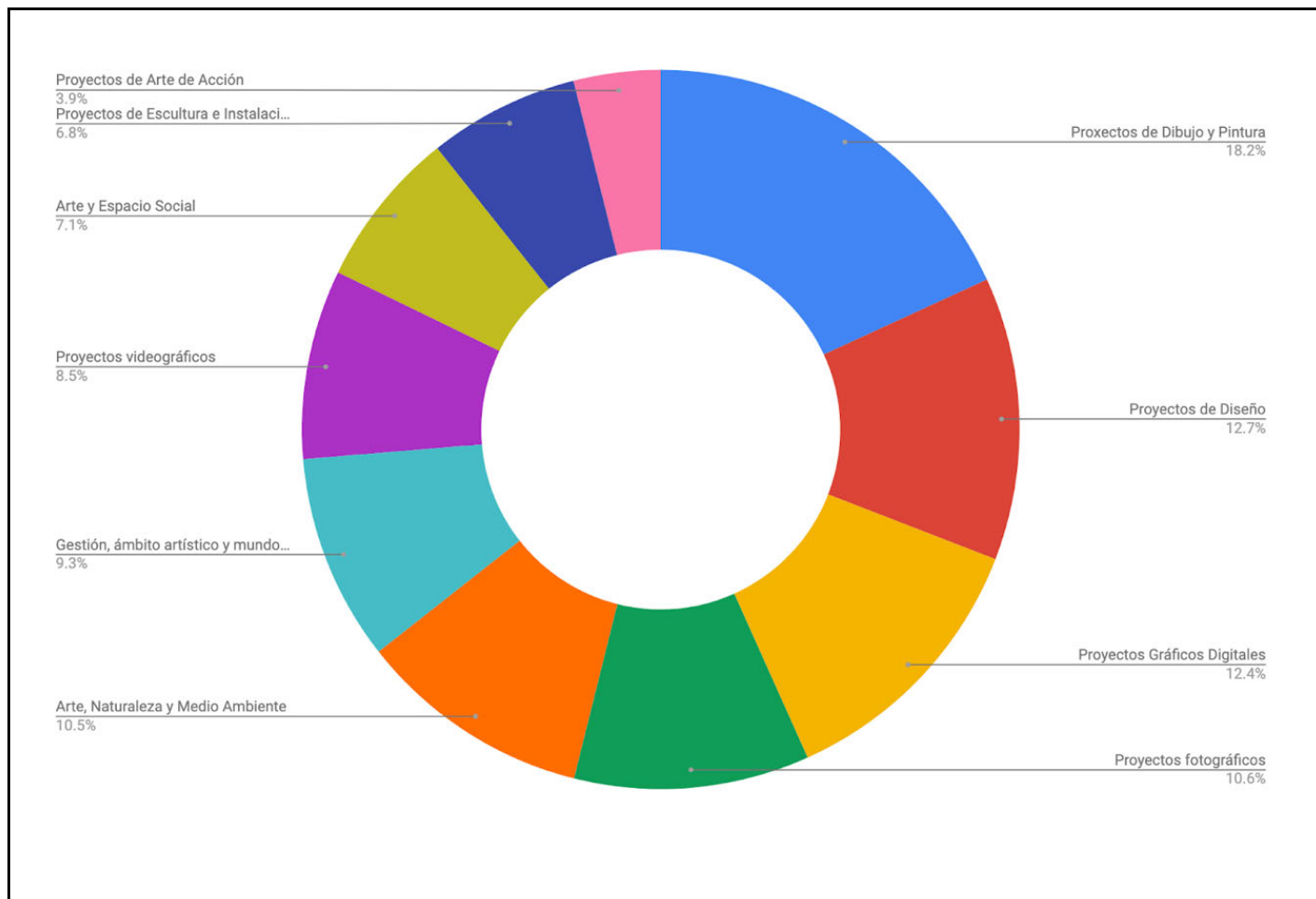
ESPECIALIDADE DE ESCULTURA: 165 (20,3%)

Datos extraídos da secretaría da Facultade de Belas Artes da Universidade de Vigo

Dado que na titulación de Grao en Belas Artes non existe unha especialidade ou itinerario de Deseño non podemos extraer datos tan precisos como no caso da licenciatura. Sen embargo podemos tomar como referente o número de matrículas da única materia optativa con contidos específicos de deseño en 4º curso. Tal e como pode observarse tratase da segunda optativa con un maior número total de matrículas, moi por encima doutras materias que en cursos previos os seus contidos son introducidos e tratados en profundidade. Estes datos denotan un grande interese do alumnado polos contidos de deseño.

**Matrículas totais nas materias optativas do Grao en BBAA dende a súa implantación ata a actualidade**

Materia	Curso	Matrículas totais
Proxectos de Debuxo e Pintura	4º	829
Proxectos de Deseño	4º	581
Proxectos gráficos dixitais	4º	567
Proxectos fotográficos	4º	484
Arte, natureza e medio ambiente	4º	480
Xestión, ámbito artístico e mundo profesional	4º	424
Proxectos videográficos	4º	389
Arte e espazo social	4º	324
Proxectos de escultura e instalacións	4º	310
Proxectos de arte de acción	4º	179



Datos extraídos do servizo UNIDATA da Universidade de Vigo

A nivel de mestrado, se observamos os datos de dous das titulacións impartidas no Campus de Pontevedra relacionadas co deseño de moda e a dirección de arte, vemos como foron unha das saídas formativas que porcentualmente máis elixiu o alumnado dos estudos de Belas Artes, Comunicación Audiovisual e Publicidade e Relacións Públicas como unha área de interese e camiño cara á súa especialización. Este feito demostra o interese do alumnado no ámbito do deseño e a creación.

Así, o caso do Máster en Deseño e Dirección Creativa en Moda, impartido na Facultade de Belas Artes, ofrece unha formación especializada para os profesionais da moda cun profundo coñecemento dos procesos e ferramentas de investigación, análise e predición de tendencias. Atende aos campos da dirección creativa, o estilismo e o deseño de moda, o deseño gráfico e a ilustración para moda. Nas dúas edicións que se impartiron ata a data, un 46,8% do alumnado accede ao mestrado a través do título de Graduado en Belas Artes, sendo a titulación da que provén máis alumnado. En menor medida tamén acceden ao mestrado titulados superiores de deseño, graduados/ as en publicidade e relacións públicas, graduados/ as en comunicación audiovisual e arquitectura.

Táboa de alumnado por titulación de procedencia				
Titulación	Curso académico	Estudio Acceso	Nº ingresos	%
	Do 2017/2018 ao 2018/2019	Graduado en Belas Artes	14	46,8
		Titulado Superior de Deseño	4	12,5

Mestrado universitario en Deseño e Dirección Creativa en Moda	Estudios realizados no estranxeiro	4	12,5
	Graduado en Publicidade e Relacións Públicas	3	9,37
	Titulado Superior de Arte Dramático	2	6,25
	Título de arquitectura do sistema universitario español	2	6,25
	Graduado en Deseño	2	6,25
	Graduado en Comunicación Audiovisual	2	6,25
	Enxeñeiro Técnico Naval. Especialidade en Propulsión e Servizos de Buque	1	3,12
	Licenciado en Belas Artes	1	3,12
	Graduado en Dereito	1	3,12
	Graduado en Inglés, Estudos Lingüísticos e Literarios	1	3,12
	Credencial de homologación (MECD) ao grao académico español de diplomado	1	3,12
	Graduado en Administración e Dirección de Empresas	1	3,12
	Graduado en Xornalismo	1	3,12
	Graduado en Historia da Arte	1	3,12
Graduado en Mestre en Educación Primaria	1	3,12	
	<b>32</b>		

Un caso similar atopámolo no Mestrado en Dirección de Arte en Publicidade, impartido na Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación. Este mestrado proporciona unha especialización profesional baseada na dirección de arte e a creatividade dentro do proceso publicitario, cunha importante achega do deseño gráfico e dixital dentro deste proceso. Trátase dun plan de estudos eminentemente práctico dirixido a proporcionarlle ao estudante a formación necesaria para integrarse en departamentos de arte e ser parte activa do proceso creativo. Das 9 edicións impartidas ata a data o 27,98% do alumnado provén do grao en Belas Artes e un 8,53% da Licenciatura en Belas Artes, sendo tamén as maiores titulacións de orixe. Á titulación de Belas Artes séguenlle as de Licenciado en Publicidade e Relacións Públicas (13,31%), Graduado en Publicidade e Relacións Públicas (11,94%) e Graduado en Comunicación Audiovisual (11,60%), todas elas titulacións impartidas no Campus de Pontevedra con altas taxas de ocupación, preferencia e adecuación.

Táboa de alumnado por titulación de procedencia				
Titulación	Curso académico	Estudo Acceso	Nº ingresos	%
Mestrado universitario en Dirección de Arte en Publicidade	Do 2010/2011 ao 2018/2019	Graduado en Belas Artes	82	27,98
		Licenciado en Publicidade e Relacións Públicas	39	13,31
		Graduado en Publicidade e Relacións Públicas	35	11,94

	Graduado en Comunicación Audiovisual	34	11,60
	Licenciado en Belas Artes	25	8,53
	Licenciado en Comunicación Audiovisual	18	6,14
	Estudos Superiores de deseño, especialidade deseño gráfico	10	3,41
	Equivalencia do título universitario estranxeiro	8	2,73
	Estudos realizados no estranxeiro	7	2,38
	Diplomado en Deseño	7	2,38
	Titulado Superior de Deseño	5	1,70
	Graduado en Xornalismo	3	1,02
	Licenciado en Dereito	2	0,68
	Titulado Superior de Artes Plásticas	2	0,68
	Diplomado en Turismo	2	0,68
	Graduado en Socioloxía	1	0,34
	Licenciado en Historia da Arte	1	0,34
	Graduado en Historia da Arte	1	0,34
	Mestre-Especialidade en Educación Musical	1	0,34
	Graduado en Enxeñería en Deseño Industrial e Desenvolvemento de Produto	1	0,34
	Licenciado en Psicoloxía	1	0,34
	Graduado en Relacións Laborais e Recursos Humanos	1	0,34
	Título de arquitectura do sistema universitario español	1	0,34
	Diplomado en Biblioteconomía e Documentación	1	0,34
	Diplomado en Empresas e Actividades Turísticas	1	0,34
	Licenciado en Xornalismo	1	0,34
	Diplomado en Educación Social	1	0,34
	Enxeñeiro Técnico en Deseño Industrial	1	0,34
	Licenciado en Administración e Dirección de Empresas	1	0,34
		<b>293</b>	

Estes datos posicionan ao Campus de Pontevedra (Campus CREA- S2i) nunha óptima posición con gran potencial e convérteno nun importante foco de formación en Galicia de titulacións vinculadas coa arte, o deseño e a creación. O feito de que exista un perfil amplo do alumnado do Campus de Pontevedra que opta pola especialización no deseño

de moda e a dirección de arte fai prever que optaría tamén inicialmente polos estudos de grao en deseño desde os inicios da súa formación universitaria. Esta situación favorecería en termos de formación e acceso á titulación para estes mestrados, seguiríanse ofrecendo unha opción de especialización e previsiblemente recibirían alumnado proveniente da nova titulación Grao en Deseño.

### Referencias de demanda de titulacións similares noutras universidades españolas

Tal e como indicamos anteriormente, a proposta de titulación Grao en Deseño na Universidade de Vigo segue o proceso iniciado nos primeiros anos da década do 2000 coa elaboración do Libro Branco do Grao en Deseño en primeira instancia e da creación e implantación dos graos en deseño nas universidades públicas en España. Dado que estas universidades e facultades posúen unhas características similares en canto aos estudos (tanto en estudos de licenciatura con la especialidade de Deseño como no grao) podemos tomar como referencias de demanda as 5 titulacións de Grao en Deseño que se teñen implantado ata a data nas Facultades de Belas Artes. A seguinte táboa reflexa a demanda da titulación, incluíndo o nº de prazas ofertadas, nota de corte e taxas de oferta/demanda.

Titulación / Universidade	Nota de corte	Prazas ofertadas	Matrícula de novo ingreso	Taxas de oferta / demanda*
Grao en Creación e Deseño Universidade do País Vasco UPV- EHU	7,386	100	100	Preferencia da titulación 2,14
Grao en Deseño Universidade de La Laguna	9,485	50	52	Taxa de preferencia 400%
Grao en Deseño e Tecnoloxías Creativas UPV	11,036	110	112	Taxa de oferta e demanda 540%
Grado en Deseño Universidade Complutense de Madrid	10,672	90	107	Taxa de demanda en 1º opción 362,22%
Grao en Deseño Universidade de Barcelona	9,66	50	49	Taxa de preferencia 1º opción 288%

Datos obtidos a partir dos datos públicos dos informes de auto-avaliación e seguimento nas webs das titulacións.

\* As taxas que analizan a relación da oferta e a demanda do alumnado varían segundo o sistema de garantía de calidade de cada universidade. Indicase a denominación correspondente a cada universidade. En todo caso todos os indicadores amosan a alta demanda dos títulos de Grao en Deseño nas universidades públicas españolas.

Tal e como podemos observar os datos de ocupación que ofrecen as cinco titulacións de Deseño cobren na súa totalidade a oferta de prazas ofertadas. Posúen ademais unha nota de corte moi elevada, sendo a nota máis baixa un 7,386 do Grao en Creación e Deseño da UPV-EHU, e a máis elevada 11,036 do Grao en Deseño e Tecnoloxías Creativas da UPV. As diferentes taxas de oferta/demanda que publica cada universidade ofrecen uns resultados moi elevados que indican unha alta preferencia polas titulacións de deseño por parte do alumnado de novo ingreso á hora de realizar as súas preferencias antes de iniciar os seus estudos universitarios. A pesar de que todos os graos comparten titulación nas propias facultades con graos en Belas Artes, ningunha titulación viuse afectada negativamente pola implantación dos graos en Deseño.

## 2.2. Descrición de medidas previstas para a revisión da titulación motivada por cambios na demanda.

Dado que a titulación Grao en Deseño será implantada nun centro de nova creación, podemos tomar como referencia as actuacións no terreo da calidade implantadas no centro Facultade de Belas Artes. Estas medidas serán implantadas no futuro centro. A Facultade de Belas Artes ten implantado o Sistema de Garantía Interno de Calidade para todas as súas titulacións que inclúe mecanismos de autoavaliación que permiten unha revisión continua das mesmas, podendo propoñer cambios significativos no plan de estudos e na súa organización como consecuencia dos cambios na demanda dos estudos, dos cambios na sociedade, na economía ou no ámbito empresarial e profesional. Diferentes procedementos de calidade están involucrados na avaliación e mellora continua das titulacións que permiten, en base á observación e análise de evidencias e indicadores, tales cambios; En concreto Os Procedementos estratéxicos «DE-01 Planificación e desenvolvemento estratéxico», «DE-02 Seguimento e Medición DE-03» e «Revisión do sistema pola Dirección» así como os Procedementos Clave «AC-01 Planificación da oferta académica e acceso», «DO-01 - Xestión de Programas Formativos» e «PC12 - Análise e Medición dos Resultados Académicos» inclúen os mecanismos precisos de revisión de cada unha das titulacións a través dos «Autoinforme de seguimento», «Plans de mellora» e «Informe de revisión do Sistema pola Dirección».

## 3. Non duplicidade

### 3.1. Mención de ensinanzas afíns preexistentes nesta universidade.

O «Grao en Deseño» é un grao universitario en deseño gráfico, dixital e moda único ofertado nas universidades públicas do SUG e tamén en todo o Noroeste da Península, o cal presupón unha demanda alta de estudantes non só de Galicia senón tamén de fora da comunidade. Como ensinanzas afíns dentro da Universidade de Vigo atópanse o Grao en Belas Artes, o Grao en Publicidade e Relacións Públicas e o Grao en Comunicación Audiovisual. [Fora da Universidade de Vigo a proposta de grao resulta complementaria coas titulacións da Universidade de Santiago de Compostela \(Grado en Comunicación Audiovisual\) e na Universidade da Coruña \(Grao en Comunicación Audiovisual, Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos, Grao en Xestión Industrial da Moda e Grao en Enxeñería do Deseño Industrial e Desenvolvemento de Produto\)](#). Estes graos ofrecen certos contidos de deseño dentro dos seus plans de estudos pero fano como unha formación contextual dentro dos seus obxectivos formativos dentro da disciplina da Arte, da Publicidade e da Comunicación Audiovisual, o deseño industrial e de produto e de xestión industrial da moda.

### 3.2. Acreditación de non coincidencia de obxectivos e contidos con outras titulacións existentes (coincidencia máxima do 50% dos créditos).

[A proposta deste Grao en Deseño é coherente coa especialización por Campus e completa e complementa a demanda formativa galega, o que supón unha evolución e diferenciación con respecto das titulacións existentes no SUG.](#)



A creación da memoria do Grao en Deseño atende á normativa da Xunta de Galicia, [Decreto 222/2011 do 2 de decembro](#)<sup>11</sup> polo que se regulan os ensinos universitarios oficiais. No seu artigo 4 Punto 7 indica «Non poderán coincidir con obxectivos e contidos doutros títulos oficiais existentes na mesma universidade, a fin de evitar a multiplicidade de títulos. Entenderase que existe duplicidade cando exista unha coincidencia de materias impartidas superior ao cincuenta por certo dos seus créditos». No Punto 8 indica: «Deberase xustificar en encadramento da proposta dentro da oferta global galega, co fin de garantir o equilibrio nos diferentes campus, e potenciar a súa singularidade dentro do Sistema Universitario de Galicia». Neste sentido, dentro da Universidade de Vigo e dentro do Campus de Pontevedra a proposta de Grao en Deseño atende a estas indicacións, complementa a oferta en titulacións dentro do ámbito da creación (Grao en Belas Artes, Grao en Comunicación Audiovisual e Grao en Publicidade e Relacións Públicas), achegando singularidade e especificidade ao propio Campus Crea-S2i.

Tal e como indicamos nesta memoria de titulación, a eliminación das especialidades de Deseño nas antigas licenciaturas en Belas Artes provocou unha carencia en canto á formación especializada en Deseño no Campus de Pontevedra e na Universidade de Vigo. No actual Grao en BBAA só existe unha materia optativa en cuarto curso denominada «Proxectos de Deseño» cun enfoque xeneralista e complementario á formación en Arte Contemporánea ofertada. Ao tratarse de dous graos pertencentes á mesma área de coñecemento (Arte e Humanidades), o Grao en Deseño e o Grao en BBAA seguen as instrucións da «Guía de apoio para a elaboración da Memoria de Verificación de Títulos Oficiais Universitarios (Grao e Mestrado)» publicada pola ANECA. No «Punto 5: Planificación dos ensinos» di: «O plan de estudos deberá conter un mínimo de 60 créditos de formación básica, dos que, polo menos, 36 estarán vinculados a algunhas das materias que figuran no Anexo II do Real Decreto 1393/2007 para a rama de coñecemento á que se pretenda adscribir o Título. Estas materias deberán concretarse en materias cun mínimo de 6 créditos cada unha e serán ofertadas na primeira metade do plan de estudos... Dado que a formación básica pode ser obxecto de recoñecemento entre dous títulos da mesma rama de coñecemento é importante que para facilitar o devandito recoñecemento, a definición das materias básicas debe realizarse tendo en conta este posible transvasamento de estudantes dun título a outro da mesma rama». Desta maneira ambas as titulacións posúen materias que poden ser obxecto de recoñecemento de créditos similares de Formación Básica; dentro da rama de coñecemento de Expresión Artística ambas as titulacións teñen materias de Expresión Artística, na rama de Informática materias de Técnicas Informáticas e na rama de Expresión Gráfica a materia de Sistemas de representación. A pesar das posibilidades de recoñecemento de créditos estas materias, máis aló de compartir unha formación básica inicial, posúen un enfoque centrado na arte contemporánea no caso do Grao en BBAA e á práctica proxectual do Deseño no caso do Grao en Deseño, por tanto non existe unha duplicidade en canto aos seus contidos e obxectivos. No propio Campus de Pontevedra, na Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación, dentro da Área de Coñecemento das Ciencias Sociais impartense dous graos que poderíamos considerar afíns dende o punto de vista da creación como eixe común: o Grao en Publicidade e Relacións Públicas e o Grao en Comunicación Audiovisual.

O plan de estudos do Grao en Publicidade e RRPP posúe determinadas materias que abarcan contidos de deseño gráfico e multimedia, circunscritas ao mundo da creación publicitaria onde o deseño é unha das súas ferramentas. Concretamente as materias de «Comunicación: Imaxe corporativa», «Producción publicitaria impresa» e «Publicidade, artes gráficas e tipografía». Trátase de materias que completan unha formación para titulados que respondan os perfís profesionais específicos de xestores e estratexos publicitarios, creativos e directores de comunicación e relacións públicas. Trátase deste xeito dunha titulación que non ofrece unha especialización en deseño, senón a adquisición os fundamentos teóricos e

---

<sup>11</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)

prácticos do fenómeno da comunicación publicitaria e as relacións públicas, e da creación de políticas e estratexias comunicativas.

El Grado en Comunicación Audiovisual forma profesionais do sector audiovisual que poidan desenvolver as tarefas de guionistas, directores, realizadores audiovisuais, produtores, xestores, editores ou deseñadores de posproducción en medios audiovisuais convencionais e multimedia. Entre as súas saídas profesionais atópanse as de guionista, produtor, realizador audiovisual, produtor de radio vídeo, televisión e multimedia. Trátase dun grao orientado claramente ao mundo da comunicación do sector audiovisual, pero que posúe materias vinculadas ao ámbito do deseño web e multimedia como «Animación e contornas dixitais e multimedia», «Guión e Deseño Multimedia» e «Proxectos Interactivos en novos medios: web».

Da mesma maneira, fóra da Universidade de Vigo a proposta de grao resulta complementaria coas titulacións da Universidade de Santiago de Compostela (Grao en Comunicación Audiovisual) e na Universidade da Coruña (Grao en Comunicación Audiovisual, Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos, Grao en Xestión Industrial da Moda e Grao en Enxeñería do Deseño Industrial e Desenvolvemento de Produto). Todas estas titulacións enmárcanse no ámbito da creación, pero non existe coincidencia cos obxectivos e contidos do Grao en Deseño con outros títulos oficiais existentes no SUG. Aínda que existen materias nestas titulacións relacionadas que poderían considerarse similares, están lonxe do 50% en canto á duplicidade de materias impartidas noutra titulación que marca a normativa e están enmarcadas dentro da formación dentro do ámbito da creación e medios dixitais na súa formación básica.

É necesario aclarar especificamente que as dúas últimas titulacións da UDC (Grao en Xestión Industrial da Moda e Grao en Enxeñería do Deseño Industrial e Desenvolvemento de Produto) a pesar de inscribirse especificamente dentro do ámbito do deseño no primeiro caso e o mundo da moda no segundo, os obxectivos, contidos, perfís formativos e especialidades dentro do mundo do deseño son diferentes.

No caso do Grao en Xestión Industrial da Moda, tal e como recolle a propia memoria e a información pública do título, estes estudos da rama de coñecemento das Ciencias Sociais e Xurídicas, céntranse en ampliar o coñecemento do estudante e adquirir competencias sobre a xestión de todos os elos da cadea de valor da industria da moda. Nel exponse unha aproximación a este sector desde unha perspectiva global «que abordará cuestións relativas ao deseño, ao management, a enxeñería de procesos, os sistemas de información e a sustentabilidade co obxectivo de especializar a futuros profesionais que xestionen as empresas do sector da moda en continuo crecemento». Neste grao recóllense tres saídas profesionais no ámbito do management, a internacionalización e o ámbito da enxeñería, procesos e industria. Dentro da súa oferta formativa, explicita 5 módulos de contidos, pero o groso de materias ofértanse no módulo de management ou xestión empresarial que é o ámbito que recolle a propia denominación do título; economía, xestión, aspectos xurídicos, investigación de mercados, RRHH, internacionalización, estratexias de promoción, dirección estratéxica, todas enfocadas ao mercado da moda pero desde a óptica da xestión empresarial. O título xa implantado pertence á rama de coñecemento de Ciencias Sociais e Xurídicas, cun enfoque marcadamente dirixido á xestión empresarial e unha orientación profesional que así o explicita. Con todo, a orientación da proposta de Grao en Deseño (Mención Deseño de Moda) englóbase na rama de humanidades coa mirada posta no deseño de peza e complementos e todos os aspectos relacionados co prototipado, construción de peza, “moulage”, e o desenvolvemento integral de proxectos/prenda e complementos. O obxectivo desta nova proposta de grao é a formación enfocada ao deseño de moda, ao deseño gráfico para moda, o estilismo e a dirección creativa, e non á xestión de empresas do sector da moda tal como propónse no Grao en Xestión Industrial da Moda. En canto á denominación específica dos contidos só no módulo de Deseño e Moda (un dos 5 que contempla a titulación da UDC) existen dúas coincidencias puntuais, inevitables dado que ambas as titulacións comparten ámbito de estudo, a moda; en ambos os títulos existe a optativa

“Fotografía para moda” e unha materia de formación básica no título da Universidade da Coruña “Fundamentos do Deseño de Moda” que se oferta como optativa no título da Universidade de Vigo.

No caso da titulación de Grao en Enxeñería do Deseño Industrial e Desenvolvemento de Produto, tal e como o seu propio nome indica, abarca a especialidade de deseño industrial e de produto que en ningún caso contempla en Grao en Deseño aquí exposto. Este grao abarca o Deseño Industrial e de produto como disciplinas, integradas dentro dos campos estratéxicos, produtivos e comerciais da empresa. Este grao, pertencente á área de coñecemento de Enxeñería e Arquitectura, posúe algunhas materias coincidentes de formación básica co Grao en Deseño, como Informática básica, Expresión Gráfica, Expresión Gráfica aplicada, Expresión artística e Técnicas de expresión artística aplicada. Todas elas se central na adquisición de competencias relativas ao labor proxectual do deseño industrial e de produto, mentres que o Grao en Deseño as competencias adquiridas e os contidos se central no desenvolvemento proxectual do deseño gráfico, dixital e de moda. Así mesmo a materia obrigatoria Historia do Deseño comparte por lóxica e coherencia certos contidos xeneralistas históricos coas materias de Teoría, Crítica e Historia do Deseño do Grao en Deseño, pero estaría centrada na historia do deseño industrial fronte á historia do deseño gráfico e de moda proposta neste grao. Por lóxica e por compartir unha raíz común posúen certos aspectos coincidentes pero nunca unha duplicidade de contidos.

O Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos da UDC expónse, tal e como indica a información pública da titulación, como un «programa formativo que abarca o proceso completo de produción de animación e videoxogos desde diferentes puntos de vista, incluíndo o creativo, técnico, artístico e comercial». Esta formación está orientada por tanto á creación e animación específica de videoxogos e non existen coincidencias nin nos contidos das materias, nin nos obxectivos nin nas saídas profesionais da titulación coas do Grao en Deseño. Así observamos que mesmo as materias de formación básica como Debuxo anatómico, e outras como Modelado ou Animación están orientadas claramente cara á expresión artística e a creación da figura humana e de personaxes de videoxogos e a súa contorna.

#### 4. Outros

##### 4.1. Planificación da conexión das titulacións de grao, mestrado e doutoramento

Na actualidade, na Facultade de Belas Artes impártese a titulación de Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda. Esta titulación supón un aliciente para a posterior formación tanto dos titulados/as do Grao en Deseño como nos de Belas Artes, e unha opción para a especialización dos seus estudos centrados no deseño de moda e na dirección creativa a nivel mestrado.

Na Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación impártense os mestrados en Dirección de Arte Publicitaria e Comunicación en Medios Sociais e Creación de Contidos Dixitais.

No ámbito da investigación existen dous programas de doutoramento vencellados á Facultade de Belas Artes: Dentro do «Programa de Doutoramento en Creación e Investigación en Arte Contemporánea» que se imparte no centro, inclúese o Módulo «Contexto e cultura visual» coas liñas de investigación en Deseño e Historia do Deseño. Na actualidade están en marcha teses doutorais sobre o deseño gráfico adscritas a esa liña de investigación.

Dentro do «Programa de Doutoramento Creatividade e Innovación Social Sostible» pertencente ao Campus Crea S2i de Pontevedra estase a desenvolver a liña de investigación «Deseño e Innovación Social», que á súa vez posúe dúas subliñas:

1. «Sistemas de produción», liñas de investigación centradas en preparar axentes xeradores de innovación no sector deseño en varios dos seus ámbitos de materialización con capacidade para liderar e coordinar equipos.

2. «Deseño e Desenvolvemento Social», que pretende abordar o deseño en relación ao desenvolvemento social capaz de dar respostas transformadoras no seu contexto de aplicación. Contempla as habilidades do deseñador actual no ámbito da innovación social que requiren do entendemento da tecnoloxía, do establecemento de redes e a creación de prototipos. Esta subliña de investigación inclúe, entre outros, eco-deseño, deseño e xénero eixos norte-sur, o glocal, traballos en comunidades, deseño e saúde.

En ambas liñas de investigación a coordinación recae na Facultade de Belas Artes a través de ata 14 docentes e investigadores que imparten docencia a nivel de grao e mestrado, ademais dos propios programas de doutoramento.

Esta oferta de formación permite ofrecer na Universidade unha oferta de formación para o alumnado que implica un camiño de especialización dende o grao, pasando por mestrado e doutoramento.

#### 4.2. Coherencia da titulación proposta co Plan Estratéxico da universidade proponente

O plan estratéxico aínda vixente da Universidade de Vigo data do ano 2008. Na actualidade a universidade está a elaborar un novo plan estratéxico actualizado ás novas necesidades actuais. Ademais o propio Campus CREA-S2i está elaborando o seu propio Plan Estratéxico como campus centrado nos sectores creativos, artísticos, de innovación e de sustentabilidade da sociedade, seguindo a estratexia da Xunta de Galicia de especialización dos campus universitarios galegos. Tal e como analizamos anteriormente, esta proposta de grao encaixa á perfección en ese terreo da especialización. O Campus de Pontevedra é un campus especialmente preparado para albergar un título de Deseño, complementando a oferta formativa do mesmo, e incorporándose aos graos do ámbito da creación Grao en Belas Artes, Grao en Comunicación Audiovisual, Grao en Publicidade e Relacións Públicas, e permitirá ao estudiantado seguir unha formación de especialización cos Mestrados de Deseño e Dirección Creativa en Moda, Dirección de Arte Publicitaria e Mestrado en Comunicación en Medios Sociais e Creación de Contidos Dixitais. O campus conta ademais, como xa indicamos, con dous programas de doutoramento que abordan as temáticas creativas e de deseño, ofertando no propio campus toda a oferta formativa universitaria en todos os niveis. Estas condicións conseguen que o Campus de Pontevedra se constitúa nun potente polo creativo e de innovación no territorio galego, aumentando a súa singularidade dentro do SUG.

#### 4.3. Innovación docente e investigadora: fomento da utilización de TIC e novas tecnoloxías.

O novo título Grao en Deseño inclúe como parte fundamental nas súas competencias e contidos o manexo de ferramentas dixitais propias das novas tecnoloxía, incluíndo o deseño dixital en todas as súas orientacións. Hoxe en día, a disciplina do deseño, en todas as súas vertentes e especializacións, atópase intimamente relacionada coas novas tecnoloxías, sendo un factor clave e un condicionante determinante na súa evolución histórica. Dende os primeiros cursos, introducese ao alumnado no manexo de ferramentas dixitais como parte fundamental da formación, para posteriormente especializarse no uso desas ferramentas adaptadas á orientación elixida. Materias como Técnicas informáticas e Modelado 3D serven como base para unha especialización maior nas materias de últimos cursos como Deseño para a web, Deseño audiovisual, Infografía ou Deseño de Interfaces.

Por outra banda, os docentes das áreas implicadas participan nos cursos de innovación docente e forman parte dos grupos de innovación docente como o ComTecArt (Comunicación, Tecnoloxía e Arte en Contornas Virtuais). No que co-dirixen TFG profesores de distintos ámbitos, e organizan experiencias docentes con estudantes das distintas carreiras.

#### 4.4. Incardinación en redes internacionais de calidade.

Dado que a titulación Grao en Deseño implantarase nun novo centro, éste non posúe aínda un Sistema de Garantía Interno de Calidade. Unha vez implantada a titulación en este novo centro está previsto a creación e implantación dun SGIC tal e como se indica detalladamente no punto 9 da memoria da titulación «Sistema de Garantía de Calidade».

#### 4.5. Calquera outra motivación

### REQUISITOS ESPECÍFICOS QUE SE DEBEN XUSTIFICAR: GRAO

#### 1. Acreditación do cumprimento de polo menos dous requisitos dos previstos no artigo 5.1 do Decreto 222/2011

A titulación Grao en Deseño cumpre os seguintes requisitos específicos para títulos de grao recollidos no artigo 5 do Decreto 222/2011 de 2 de decembro polo que se regulan as ensinanzas universitarias oficiais:

- Deseño curricular que favorece a empregabilidade. O Grao en Deseño estrutura os seus contidos en diferentes módulos, entre os cales se atopa un módulo específico de Xestión. Todas as materias dese módulo están orientadas ao coñecemento do mundo empresarial do deseño, a xestión e fomento da empregabilidade. Así a materia de «Deseño e Mundo Profesional» introduce ao alumnado no coñecemento do ámbito do mundo profesional do Deseño e a súa xestión. Analiza a actividade dentro do contexto específico dos axentes, os mecanismos, dispositivos, principios económicos e patrimoniais, e condicións das diferentes industrias dentro dos campos do Deseño. Analiza os perfís profesionais do Deseño, o asociacionismo e as entidades de promoción do Deseño. Na materia «Portafolio» abórdase a creación de portafolios profesionais e aplicacións relacionadas (deseño e xestión de marca propia persoal, portafolio en formato publicación editorial e dixital). Na materia «Proxectos culturais e expositivos de deseño» introdúcese ao alumnado nun campo laboral no ámbito do deseño como é a xestión de proxectos expositivos, eventos e proxectos culturais no ámbito do deseño, a curadoría de exposicións, os proxectos museísticos e os eventos científicos. Finalmente a materia de «Prácticas» posúe 18 créditos no último cuatrimestre do grao, permitindo ao alumnado a adquisición dunha práctica profesional externa adquirida en estudos de deseño, axencias de publicidade, departamentos e áreas de deseño de empresas e institucións.

- Favorece a retención de talento no ámbito socioeconómico galego. Tal e como anteriormente afirmamos esta proposta de grao está situada no contexto universitario galego, no Campus de Pontevedra denominado «Campus CREA-S2i: Social and Sustainable Innovation», centrado nos sectores creativos, artísticos, de innovación e de sustentabilidade da sociedade. A implantación deste grao suporá a consolidación dun potente polo creativo e de innovación no territorio galego, permitindo una formación especializada no ámbito creativo para os futuros profesionais do deseño. A nova titulación de Grao en Deseño ven a contribuír a normalizar a situación da formación dos futuros profesionais, favorecendo a retención de talento creativo que se incorpore aos sectores produtivos galegos, e ao fomento da investigación do Deseño en Galicia a través de grupos de investigación ou iniciativas de investigación e innovación empresarial.

#### 2. Xustificación da previsión mínima de alumnado de novo ingreso (50 alumnos/as no campus de Vigo e 45 nos de Pontevedra e Ourense)

O número de alumnos de novo ingreso para a titulación será de 45, límite mínimo de prazas ofertadas tal e como o estipula a Xunta de Galicia nos campus periféricos. Dito límite de prazas está xustificado en función dos recursos e instalacións da propia universidade e en función da demanda potencial no título, baseada noutros títulos similares das universidades públicas en España.

## **ACORDO DO 20 DE MARZO DE 2017 PARA A PLANIFICACIÓN DA OFERTA ACADÉMICA UNIVERSITARIA:**

Requisitos esixibles ás memorias de verificación das novas titulacións:

### **Xustificación da demanda baseada en evidencias.**

Tal e como analizamos en este documento, o Campus de Pontevedra, a través das titulacións da Facultade de Belas Artes (licenciatura, grao e títulos propios), posúe unha tradición de formación en contidos de deseño especialmente a través da especialidade de Deseño e Audiovisuais que foi impartida no primeiro plan de estudos da titulación e o título propio ESDEMGGA (Estudios Superiores en Deseño Téxtil e Moda de Galicia). No actual Grao en Belas Artes, pode observarse como a optativa de Proxectos de Deseño mantense como unha das de maior demanda. Na Memoria do Grao en Deseño ofrécese indicadores suficientes para observar unha potencial alta demanda de estudantes interesados no deseño que non cubre a actual oferta académica. O Grao en Belas Artes posúe unha alta demanda, cubrindo todas as súas prazas ofertadas de nova matrícula ao longo de toda a súa historia, tal e como indica a súa taxa de ocupación. Ademais as taxas de preferencia e adecuación ofrecen datos moi elevados. En este sentido, previsiblemente, unha porcentaxe do alumnado que se matricula no Grao en Belas Artes optaría por matricularse no Grao en Deseño, e dada a demanda deste non suporía un descenso no número de alumnos matriculados.

No referente á formación en Deseño de Moda, o Campus de Pontevedra ofertou durante 14 anos o título propio de deseño de moda ESDEMGGA, que cubriu todos os anos todas as súas prazas ofertadas con grande éxito de integración laboral. Esta tradición resulta fundamental para ofertar dentro do novo Grao en Deseño unha optativa de mención en Deseño de Moda, tendo en conta ademais que o alumnado terá a posibilidade de especialización no Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda implantado no Campus dende o curso 2017/2018.

Por outra banda, a implantación do Grao en Deseño na Universidade de Vigo segue o camiño das universidades públicas en España que tomaron como referencia o Libro Branco do Grao en Deseño publicado pola ANECA. Concretamente as universidades do País Vasco UPV-EHU, Universidade de Barcelona, Universidade Complutense de Madrid, Universidade Politécnica de Valencia e Universidade de La Laguna posúen dende fai anos graos en deseño similares ao aquí proposto. Os datos de matrícula a través das taxas de ocupación, preferencia e adecuación ofrecen datos óptimos, cunhas notas de corte moi elevadas. Estes datos, xunto co feito de as universidades públicas do noroeste de España non ofrecen Grados Universitarios en Deseño, fai pensar nun potencial de demanda elevado para a titulación.

### **Xustificación dos perfís profesionais que se cobren e as competencias que se desenvolven**

O perfil profesional do alumnado do Grao en Deseño seguirá o camiño de dúas especializacións: por unha banda o perfil de deseño gráfico e multimedia nas súas diferentes vertentes (dixital, interactivo, editorial, audiovisual...), e por outra o de Deseño de Moda, recollendo a tradición da formación en Deseño de Moda iniciada no Campus de Pontevedra pola titulación extinguida ESDEMGGA. Nestas orientacións inflúen de xeito importante tanto a tradición dos estudos e orientacións de deseño previos na propia universidade como a configuración socioeconómica da zona de influencia. Tal e como se expón na memoria da titulación, o sector produtivo do deseño é unha realidade consolidada en Galicia, existe un tecido consolidado de profesionais do deseño, axencias de publicidade, estudos de deseño, gabinetes de comunicación etc... que demanda profesionais cunha formación integral en deseño e no manexo das novas tecnoloxías creativas, pero sen descoidar a súa vertente humanista da formación en Deseño, a creatividade, o pensamento crítico e a formación teórica. A experiencia da titulación propia ESDEMGGA no sector da moda permítenos obter un panorama certo sobre a potente industria da moda en Galicia, o éxito dos egresados e a alta empregabilidade. Todos estes factores encamiñan a titulación cara a esas dúas mencións en Deseño. A especialización en Deseño Gráfico e Multimedia e Deseño de Moda cumpre o requisito de non duplicidade dentro do SUG das titulacións ofertadas polas universidades galegas, vindo a completar a especialización en Galicia en

todas as disciplinas do Deseño co Grao centrado no deseño de industrial e de produto que ofrece a Universidade da Coruña no Campus de Ferrol.

Un papel clave na definición dos perfís profesionais e nas competencias a desenvolver foi o das asociacións de profesionais do deseño que de forma máis intensa abordaron o proceso de Bolonia. Destacan ELIA, CUMULUS, BEDA e ICSID. Estas dúas últimas elaboraron uns contidos mínimos académicos exixibles para a obtención dunha capacitación para o exercicio da profesión do Deseño<sup>12</sup>. Iso serviu de base para a elaboración dun perfil profesional e formativo e o desenvolvemento dunhas competencias básicas nos estudos regulados en Deseño no EEES dentro do Libro Branco do Grao en Deseño, e por extensión, a este grao proposto.

Ademais as asociacións de profesionais definiron claramente uns perfís profesionais que as titulacións de deseño han de incluír, e que resultaron de gran axuda na definición do título. De entre os diferentes perfís definidos polas asociacións, excluídos os centrados no deseño de produto, o Grao en Deseño centrase nos seguintes, e poden ser consultados na Memoria da titulación:

- Diseñador/a sen atributos específicos. Experto nunha maneira de traballar e de pensar que usa a metodoloxía do proxecto, que supere as especializacións tradicionais. É un perfil con maior predisposición a unha formación posterior de nivel mestrado e doutoramento.
- Diseñador – Especialista (Gráfico, audiovisual, moda...). Perfil profesional de deseñador que presta os seus servizos nun campo específico. Capacitado para deseñar, dirixir e xestionar proxectos e investigar. Pode desempeñar funcións de director creativo e director de arte. Os estudos de mestrado e doutoramento que lle corresponderían serían os de deseño como factor estretéxico e o design management.
- Diseñador/a audiovisual. Centrado nas novas tecnoloxías e os medios audiovisuais (deseño audiovisual, deseño de aplicacións interactivas, deseño de interfaz de usuario, usabilidade, comunicación nos medios).
- Profesor de proxectos de deseño na educación secundaria, na formación profesional e nas escolas superiores de deseño.
- Traballo vencellado á cultura do deseño (Crítica, comentarista, comisariado de exposicións, editor de publicacións e periodista especializado en deseño). Este é un perfil cuxa delimitación máis clara corresponde a estudos posteriores de mestrado e doutoramento posto que agrupa a todas as disciplinas que se ocupan do deseño como investigación básica, pero posúe tamén niveis de ocupación e postos de traballo dentro dunha escala laboral.

### **Xustificación da relación coa contorna social.**

Na actualidade, nunha sociedade que pretende manter unha contorna socioeconómico dinámica e vertebrada en torno á innovación, o ámbito do deseño resulta fundamental. Neles desenvólvese unha labor cada vez máis tecnificada e conectada a nivel global con distintos mercados de traballo, no que se require de diferentes competencias que permitan desenvolver todo o potencial do/a deseñador/a na sociedade. Esas competencias van dende o aspecto comunicativo ao tecnolóxico e cultural, por eso apostamos por unha proposta de grao na que formemos a deseñadores e deseñadoras integrais que sexan capaces de xerar proxectos que teñan en conta os procesos e soportes comunicativos máis actuais: gráfico, audiovisual, dixital e interactivo, solucionando retos nos que se faga especial énfase nas metodoloxías, tecnoloxías e contornas de traballo innovadoras e actuais, experimentando e conectando o coñecemento máis punteiro coa realidade laboral na que se incorporarán ou crearán.

---

<sup>12</sup> Ver ao respecto, as recomendacións do “ICSID Educational Kit: Minimum Standards of Education and Course Analysis Matrix” ([www.icsid.org](http://www.icsid.org)) consultado en marzo / abril 2004. En canto a BEDA, ver “Statement of recommended minimum education requirements” publicado en 1988

## **Participación de axentes externos na concepción e desenvolvemento do título.**

De entre os diferentes axentes implicados no deseño en Galicia, tanto a nivel profesional como a nivel de administración e xestión, a xunta de titulación encargada da elaboración da Memoria do Grao en Deseño decídese facer partícipes a diferentes colectivos na elaboración do plan de estudos a través de dúas vías principais; por unha banda establece contacto con profesionais do deseño na comunidade a través da Asociación Galega de Deseño DAG, ao ser a entidade que agrupa a boa parte dos profesionais do deseño e un organismo eficaz á hora de establecer consultas, enquisas e opinións dos seus socios/as profesionais... e ofrecer un panorama real da situación do deseño que poida axudar na elaboración das competencias profesionais, os obxectivos, os intereses do mercado laboral, as demandas profesionais etc... Considerouse pertinente tamén o contactado coa Red Española de Asociaciones de Diseño READ pola súa estreita relación coa asociación DAG e os programas e actividades conxuntas que realizan. Por outro lado, a un nivel de promoción do deseño no ámbito da administración contactouse coa Axencia Galega de Innovación GAIN, pola súa labor na creación de diferentes programas de innovación e deseño en Galicia, a Fundación Centro Galego de Artesanía e Deseño e a Fundación DIDAC. Destaca tamén a aportación da compañía pública Corporación de Radio Televisión de Galicia a través do seu departamento de deseño gráfico.

Dentro do ámbito do deseño de moda contactouse coa Asociación de Creadores de Moda de España (ACME) que ofreceu o seu apoio en forma de carta de apoio a todas aquelas actuacións que poidan ser beneficiosas para o ámbito empresarial e profesional, docente e investigador do sector do deseño de moda. Ademais disto tamén avala o proxecto a Global Fashion Conference a través da figura da súa promotora Dna. Isabel Cantista da Universidade Lusíada Norte de Porto (Portugal).

Establecemos dous niveis de implicación:

1. Información e apoio a través de carta de apoio / prácticas en empresa
2. Información e aportacións na elaboración do plan de estudos.

A continuación realízase unha breve reseña dos axentes consultados e o seu grao de implicación:

### **DAG ASOCIACIÓN GALEGA DE DESEÑO**

Un dos principais referentes no ámbito profesional do Deseño na comunidade galega é a DAG (Asociación Galega de Deseño), unha asociación sen ánimo de lucro formada por profesionais e estudantes de deseño gráfico, de produto e de deseño de moda que foi fundada no ano 2006 e que traballa para a mellora da profesión e o impulso do deseño en Galicia. Na actualidade o colectivo aglutina aos principais estudos de deseño e profesionais independentes do sector, e conta entre o seu persoal asociado con varios profesionais egresados e licenciados en Belas Artes así como docentes implicados na elaboración da memoria do título de Grao en Deseño e das Escolas Superiores de Deseño de Galicia.

Por todo iso a opinión e valoracións dos seus socios e socias profesionais foi fundamental á hora da elaboración do plan de estudos da titulación. Para iso realizáronse diferentes consultas e reunións. Unha vez enviada a información sobre os aspectos básicos do Grao en Deseño a Xunta Directiva da DAG incluíu na orde do día da reunión do día 26/03/2018 o debate e análise da proposta. Ademais, deseñouse unha enquisa dirixida aos seus socios e socias co fin de obter información de primeira man da realidade do mundo profesional, as expectativas laborais, as carencias e fortalezas actuais da formación en deseño na comunidade e os ámbitos do deseño estratéxicos no futuro. Pode consultarse os resultados da enquisa no Anexo 2 da Memoria do Grao en Deseño. Ademais a Asociación DAG amosou o seu apoio á proposta de novo grao a través dunha carta de apoio que se pode consultar no Anexo 3 correspondente da memoria.

### **READ. RED ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES DE DISEÑO**

READ é unha entidade española sen ánimo de lucro con actividade de ámbito estatal e proxección internacional, constituída para a coordinación e integración da comunidade nacional de deseñadores. Neste momento engloba a



dez asociacións: 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; e EIDE, Asociación de Diseñadores de Euskadi.

Entre os seus obxectivos principais está o de difundir a cultura do deseño, promover e facer máis visible a actividade do sector, fortalecer a posición dos profesionais do deseño e contribuír á transformación do tecido económico, establecendo relacións máis competitivas e eficientes e fomentando situacións de encontro social. Son valores consolidados de READ o gran número de deseñadores asociados que aglutina e a ampla distribución xeográfica das asociacións que a configuran, aos que suma a súa aposta polo dixital, a co-creación, a actividade “glocal”, o compromiso coa excelencia profesional e a perspectiva tripla balance (económico, social e ecolóxico).

A READ amosou o seu apoio á proposta de novo grao a través dunha carta de apoio que se pode consultar no Anexo 3 correspondente da memoria. A aportación de READ ten sido fundamental por un lado en canto á definición das competencias do profesional do Deseño que debe adquirir nos centros de formación, a través dos seus diferentes documentos de traballo publicados. READ ten traballado na delimitación de competencias, o recoñecemento da profesión do deseño na sociedade e a promoción das boas prácticas no deseño. Por outra banda READ ten traballado na delimitación do perfil do profesional do deseño no terreo dos servizos, estratexias e innovación. READ forma parte ademais de BEDA (The Bureau of European Design Associations). Tal e como mencionamos anteriormente, BEDA foi fundamental na elaboración duns contidos mínimos académicos esixibles para a capacitación para o exercicio da profesión do Deseño, e iso serviu de base para a elaboración dun perfil profesional e formativo e o desenvolvemento dunhas competencias básicas recollido no Libro Blanco do Grao en Deseño, e por extensión a este grao proposto.

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

A Asociación Creadores de Moda de España ( ACME) é unha asociación profesional de ámbito nacional fundada en 1998 por 6 dos creadores de moda máis destacados (Modesto Lomba, Jesús do Pozo, Elio Berhanyer, Antonio Pernas, Angel Schlessler e Roberto Verino). Actualmente está formada por 56 creadores de moda que participan nas principais pasarelas nacionais e internacionais. A Asociación traballa fundamentalmente para defender os intereses da creación de moda en España, ofrecendo ferramentas para aumentar a súa competitividade. ACME ten como fin a promoción da moda española nas súas facetas económica e cultural, fomentando actividades que redunden en beneficio do sector do deseño de moda nas súas vertentes creativa e comercial, tanto dentro como fóra de España.

ACME mostrou o seu apoio á proposta do novo Grao en Deseño a través dunha carta de apoio que pode consultarse no Anexo 3 adxunto da memoria da titulación. Nela fai explícito o apoio e o ofrecemento de colaboración coa titulación en todas aquelas actuacións que poidan ser beneficiosas para o ámbito empresarial e profesional, docente e investigador do sector do deseño de moda.

#### GFC, GLOBAL FASHION CONFERENCE

A GFC é unha conferencia de referencia no mundo da investigación en moda en todo o mundo, comprometida coa promoción dun modelo de desenvolvemento sostible. A través das súas diferentes edicións, desde o ano 2008 ata a actualidade, a GFC analiza o fenómeno da moda dende o punto de vista das investigacións académicas, as organizacións e as empresas innovadoras dentro do sistema da moda. A partir do ano 2020 a conferencia levase a cabo organizada e coordinada por unha universidade que desenvolve investigacións en estudos de moda. Entre as universidades promotoras atópanse a Universidade de Florencia, a Universidade do Porto, Universidade Complutense de Madrid, o College University Ghent, a Universidade de Estocolmo e o London College of Fashion-UAL.

GFC mostrou o seu apoio á proposta do novo Grao en Deseño centrándose na súa área de interese do deseño de moda, a través da súa coordinadora Dna. Isabel Cantista, docente e investigadora de márketing e innovación da Universidade Lusíada Norte de Porto (Portugal). Esta carta de apoio pode consultarse no Anexo 3 correspondente.

#### FUNDACIÓN DICAC (DARDO INSTITUTO DO DESEÑO E AS ARTES CONTEMPORÁNEAS)

A Fundación Didac é unha organización sen ánimo de lucro de base fundacional y de interese galego fundada en Santiago de Compostela e que ten entre os seus obxectivos o de divulgar e proxectar o deseño e as artes contemporáneas. A fundación produce exposicións e proxectos, programas de conferencias, obradoiros e residencias de creadores. Nos últimos anos ten realizado unha importante labor de divulgación e comisariado de exposicións de deseño en Galicia entre as que destacan: Formas do Deseño: Galicia XXI, Auditorio de Galicia Santiago de Compostela (febreiro-xuño 2019), Arte, artesanía, deseño e sustentabilidade en Galicia no século XXI, Centro Cultural Torrente Ballester de Ferrol (xaneiro de 2016) e coordinou a publicación «Galicia, o deseño como motor», Xunta de Galicia e Axencia Galega de Innovación, 2018. En todas as súas actividades destaca unha posta en valor do deseño galego e dos profesionais do deseño. Por iso a comisión solicitou o seu apoio expreso aos estudos de grao a través dunha carta de apoio tal e como pode consultarse no Anexo 3 da memoria.

#### CRTVG CORPORACIÓN DE RADIO TELEVISIÓN DE GALICIA

Dada a relevancia e especificidade do deseño audiovisual, a xunta de titulación considerou pertinente as consultas a unha das empresas públicas máis relevantes no panorama audiovisual da comunidade. En marzo de 2018 contactase coa coordinación do Departamento de Deseño Gráfico da CRTVG, que leva dende a creación da televisión autonómica galega ocupándose do deseño de información, deseño audiovisual e a comunicación visual do canal. Gracias a iso a xunta puido coñecer o tipo de profesional requerido, o seu perfil e os proxectos que alí se realizan. O traballo dos profesionais do deseño basease na realización de cabeceiras e identidade visual de informativos e programas, autopromocións, branding de canal, cortinillas de continuidade, eventos especiais, infografías e animación para os distintos informativos, contidos para as webs e redes sociais, publicidade e implementación da identidade corporativa. La CRTVG amosou o seu apoio á proposta de novo grao a través dunha carta de apoio que se pode consultar no Anexo 3 correspondente. Ademais, manifesta o seu interese en acoller alumnado en prácticas profesionais do Grao en Deseño e establecer convenios coa universidade.

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

A Fundación Pública Centro Galego da Artesanía e do Deseño de Galicia é unha entidade sen ánimo de lucro que depende da Dirección Xeral de Comercio e Consumo da Consellería de Economía, Emprego e Industria da Xunta de Galicia. Entre os seus cometidos primordiais atópanse o desenvolvemento de liñas de investigación destinadas a especializar e perfeccionar técnicas de elaboración que permitan mellorar a calidade dos produtos artesanais ademais de optimizar o proceso produtivo xa que se entende que a innovación, o deseño e a calidade son as bases coas que conta a artesanía para sobrevivir.

O principal fin da Fundación, creada no ano 2003, é dotar ao sector artesanal dunha infraestrutura especializada para que poida desenvolver programas de asistencia, formación, innovación, catalogación, promoción, comercialización e calquera outro aspecto inherente á cultura dos oficios artesanais en Galicia. A Fundación amosou o seu apoio á proposta de novo grao a través dunha carta de apoio que se pode consultar no Anexo 3 correspondente da memoria.

#### GAIN (AXENCIA GALEGA DE INNOVACIÓN)

A Axencia Galega de Innovación é unha axencia pública autonómica, adscrita á Consellería de Economía, Emprego e Industria pero con personalidade xurídica propia, que ten como finalidade fomentar e vertebrar as políticas de innovación nas administracións públicas galegas, e o apoio e o impulso do crecemento e da competitividade das empresas galegas, a través da implementación de estratexias e programas de innovación eficientes.

GAIN amosou o seu apoio á proposta de novo grao a través dunha carta de apoio que se pode consultar no Anexo 3 correspondente da memoria da titulación. Os programas que na actualidade desenvolve GAIN, especialmente o programa Design for innovation que se detalla na memoria, permitiu delimitar competencias no plan de estudos do grao relativas a aqueles contidos relacionados coa innovación na empresa e o mundo profesional, dado que estes programas se adaptan á realidade do ámbito xeográfico galego.

### **Prácticas garantidas para o alumnado.**

A experiencia acumulada no establecemento de convenios de prácticas en ámbitos profesionais e empresas relacionadas co deseño, tanto gráfico / multimedia como de moda dentro das titulacións da Universidade de Vigo e o Campus de Pontevedra, fai que se poidan garantir para o alumnado do Grao en Deseño unhas prácticas profesionais de calidade e coherentes coas competencias desenvolvidas nas mesmas. Tal e como indicamos na Memoria da titulación, tanto o alumnado de Belas Artes a través das prácticas extra-curriculares, como o alumnado do título propio ESDEMGGA e o Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda, realizou practicas profesionais nun bo número de empresas do sector do deseño e a creatividade. A creación do Grao en Deseño, supón unha posibilidade de ampliar o número de convenios con empresas do sector.

Por outra parte, os contactos establecidos cos profesionais do sector en Galicia a través da Asociación Galega de Deseño DAG, permitiunos coñecer a existencia dunha industria de profesionais do deseño, estudos de deseño, axencias de publicidade e comunicación, axencias de marca e demais empresas relacionadas coa profesión do deseño que garante o establecemento deses convenios. Algunhas desas empresas, como o caso da CRTVG ofreceuse para acoller ao alumnado en prácticas do grao.

No ámbito da moda a Universidade de Vigo ofrece o Mestrado en Deseño e Dirección Creativa en Moda, que conta con un programa actual conectado coa realidade do mundo profesional establecendo convenios de prácticas coas principais firmas galegas: Inditex, Purificación García, CH, Bimba y Lola, Adolfo Domínguez etc... En base a esta tradición e experiencia formativa podemos afirmar que existe un ecosistema óptimo para a xestión correcta das prácticas profesionais do alumnado.

A continuación inclúense a relación de empresas nas que o alumnado da Universidade de Vigo realizou prácticas tanto curriculares como extracurriculares a través de convenios. Trátase de empresas do sector do deseño gráfico e dixital, deseño web e audiovisual, fotografía e do sector do deseño de moda, relacionados co perfil do alumnado do grao en deseño que se propon.

<b>Convenios en vigor de empresas e institucións do sector do deseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía.</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
Sinsalaudio	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 nas que o alumnado realizou prácticas do título propio ESDEMGGA (Estudios Superiores en Deseño Textil e Moda de Galicia) e Máster en Deseño e 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 Granleí	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
Lluís 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

Estes convenios e prácticas curriculares e extracurriculares están relacionados con labores de deseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía e deseño de moda. O feito de que boa parte do alumnado do Grao en Belas Artes inicie a súa experiencia profesional nestes sectores fai presupoñer que coa implantación do Grao en Deseño, con prácticas profesionais obrigatorias no seu contido curricular, incrementense os convenios con empresas e institucións do sector do deseño e a contorna dixital, tanto para as prácticas extracurriculares como curriculares.