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

#### 1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título

- 1.1. Denominación del título en castellano, pudiendo ser en inglés u otro idioma en caso de que todo el título se imparta en este idioma. También podrá tener denominación bilingüe. Grado en Diseño
- 1.2. Ámbito de conocimiento al que se adscribe. Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual
- 1.3. En su caso, Menciones del título de Grado y Especialidades en el título de Máster Universitario.

Mención 1: Diseño Gráfico y Digital

Mención 2: Diseño de Moda

1.4. Universidad o universidades, en el caso de títulos conjuntos, que imparten las enseñanzas.

Universidad de Vigo

1.4.bis) En el caso de títulos conjuntos, universidad solicitante responsable de los procedimientos de verificación, renovación de la acreditación, modificación o extinción. En estos casos se ha de aportar el correspondiente convenio subscrito por todas las universidades participantes.

1.5 Centro o centros universitarios en los que se imparte este título en la universidad o en las universidades.

Facultad de Diseño. Campus de Pontevedra

1.5.bis) En el caso de títulos de Grado o de Máster Universitario impartidos en varios centros, centro responsable que asume la coordinación para un desarrollo armonizado de las enseñanzas.

1.6 Modalidad de enseñanza: presencial, híbrida y virtual.

Presencial

1.7 Número total de créditos

240

1.8 Idioma o idiomas de impartición.

Gallego, Castellano

1.9 Número de plazas ofertadas en el título.

45

1.9.bis) En caso de ser un título que combine una modalidad presencial con una modalidad virtual, se identificarán el número de plazas ofertadas en cada vía o itinerario.

1.10 Justificación del interés académico, científico, profesional y social del título e incardinación en el contexto de la planificación estratégica de la universidad o del sistema universitario de la Comunidad Autónoma.

## 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, sub-disciplina 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 curso 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. 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.

#### Formación en Diseño en Galicia fuera de la universidad

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 ha 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, accede a través de pruebas específicas de acceso. Con carácter general, para el acceso a estos estudios se requiriere estar en posesión do título de Bachillerato o título declarado equivalente, o tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 anos, 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 Lei 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 centradas 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 glocal, 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.

### 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:

MATRÍCULA DE NUEVO INGRESO LICENCIATURA EN BBAA				
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		

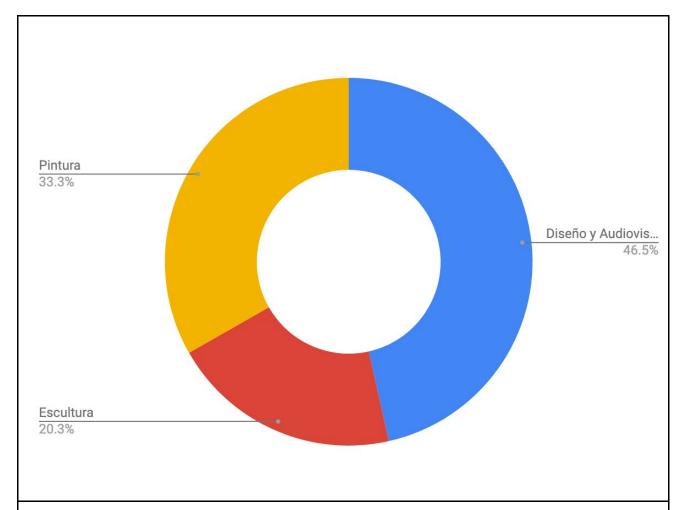
03/04	130	130
04/05	130	140
05/06	130	132
06/07	130	136
07/08	130	133
08/09*	130	356
09/10*	130	155

<sup>\*</sup> 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%)

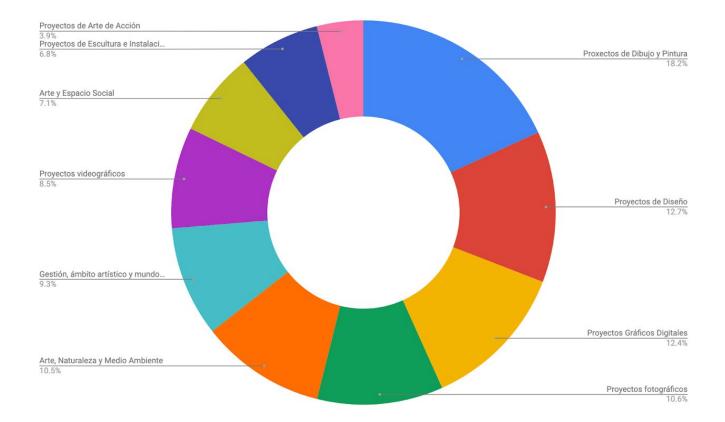
ESPECIALIDAD DE ESCULTURA: 165 (20,3%)

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	4°	829
Proyectos de Diseño	4°	581
Proyectos gráficos digitales	4°	567
Proyectos fotográficos	4°	484
Arte, naturaleza y medio ambiente	4°	480
Gestión, ámbito artístico y mundo profesional	4°	424
Proyectos videográficos	4°	389
Arte y espacio social	4°	324
Proyectos de escultura e instalaciones	4°	310
Proyectos de arte de acción	4°	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	N <sup>o</sup> ingresos	%
Máster universitario en	Del 2017/2018 al	Graduado en Bellas Artes	14	46,8
Diseño y Dirección Creativa en Moda	2018/2019	Titulado Superior de Diseño	4	12,5
on mount		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
			32	

<sup>\*</sup>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.

Titulación	Curso académico	Estudio Acceso	N <sup>o</sup> ingresos	%
Máster universitario en	Del 2010/2011 al	Graduado en Bellas Artes	82	27,98
Dirección de Arte en Publicidad	2018/2019	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
		293	

<sup>\*</sup>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.

Otro dato que indica la demanda del alumnado en Galicia en los estudios en Diseño es la relación de personas inscritas para la realización de las pruebas específicas de acceso en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia. Los datos de la siguiente tabla referida a los tres últimos cursos indican que existe una alta demanda por parte del alumnado en edad de acceso a la universidad que opta por la realización de las pruebas específicas de acceso en las 4 escuelas de Arte y Superior de diseño de Galicia. Hemos seleccionado aquellos estudios superiores de Diseño Gráfico (impartidos en las EASD Pablo Picasso en A Coruña, Ramón Falcón en Lugo, Antonio Failde en Ourense) y Diseño de Moda (impartida en la EASD Mestre Mateo de Santiago).

RELACIÓN DE PERSONAS INSCRITAS ADMITIDAS PARA EL ACCESO Y ADMISIÓN EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO (CURSO 2021/2022)¹.						
CURSO 2021/2	CURSO 2021/2022					
Centro EASD	Estudios Superiores equivalentes a grado	Nº alumnos inscritos en la prueba de acceso	Total de plazas ofertadas a través de prueba	Adecuación: Relación porcentual entre la demanda en primera		

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Datos obtenidos de la información pública de la Consellería de Cultura, Educación e Universidade de la Xunta de Galicia.

		específica como 1º opción	específica* y acceso directo**	opción y el número de plazas ofertadas
Escuela de Arte y Superior de Diseño Mestre Mateo	Estudios Superiores de Diseño de Moda	93	30	310%
Escuela de Arte y Superior de Diseño Pablo Picasso	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	121	20	605%
Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	27	20	135%
Escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio Failde	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	39	20	195%
Número total de alumnos inscritos en la prueba específica		280	90	311,11%

CURSO 2020/2021					
Escuela de Arte y Superior de Diseño Mestre Mateo	Estudios Superiores de Diseño de Moda	83	30	276.6%	
Escuela de Arte y Superior de	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	73	20	365%	

Diseño Pablo Picasso				
Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	20	20	100%
Escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio Failde	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	41	20	204,9%
Número total de alumnos inscritos en la prueba específica		217	90	241,1%

CURSO 2019/	CURSO 2019/2020					
Escuela de Arte y Superior de Diseño Mestre Mateo	Estudios Superiores de Diseño de Moda	88	30	293,3%		
Escuela de Arte y Superior de Diseño Pablo Picasso	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	58	20	290%		
Escuela de Arte y Superior de Diseño	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	35	20	175%		

Ramón Falcón				
Escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio Failde	Estudios Superiores de Diseño Gráfico	33	20	165%
Número total de alumnos inscritos en la prueba específica		214	90	237,7%

<sup>\*</sup> De conformidad con lo establecido en los artículos 4.1 y 4.2 de la Orden del 21 de noviembre de 2016, la prueba específica de acceso a los estudios superiores de Diseño tendrá por objeto demostrar que el/la aspirante posee la madurez, los conocimientos y las aptitudes para cursar con aprovechamiento estos estudios.

Tal y como se puede observar en los datos el número total de personas presentadas a la realización de las pruebas sigue una línea ascendente en los últimos tres años. Si establecemos una tasa de adecuación en términos de relación porcentual entre la demanda del alumnado y el número de plazas ofertadas alcanza el 237,7%, 241,1% y 311,11% en los últimos años. Por titulaciones, destaca la demanda en los estudios superiores de Diseño de Moda, con una demanda muy superior a la oferta de plazas ofertada. En el caso de Diseño Gráfico las tres escuelas presentan cifras diferentes, destacando la EASD Pablo Picasso con una altísima demanda de alumnado (365%), aunque las dos escuelas restantes que ofrecen estudios superiores de Diseño Gráfico también alcanzan altas cifras de demanda superando ampliamente las plazas ofertadas. Debido a esta alta demanda, se han generado listas de espera en matriculación y las tasas de matrícula de todos los estudios han sido iguales o superiores al 100%. Hay que tener en cuenta que cada persona puede solicitar hasta cuatro opciones de preferencia en cuanto a estudios ofertados y escuelas y en función de los resultados de la prueba puede ser adjudicada su plaza o puede optar a la matrícula en los estudios que tengan plazas libres.

Estos datos demuestran que existe un alto interés por parte del alumnado una vez finalizado el bachillerato en edad de acceso a la universidad en la formación en diseño gráfico y de moda, y hacen suponer que las plazas ofertadas en el Grado en Diseño serán cubiertas. Hay que tener en cuenta que las plazas ofertadas por el Grado en Diseño serán de 45, el número mínimo que establece la normativa para el caso de los campus periféricos, un número dimensionado en función de la previsible demanda.

#### 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

<sup>\*\*</sup> Pueden acceder de forma directa y sin necesidad de realizar la prueba específica de acceso quién está en posesión de un título de técnico superior de Artes Plásticas y Diseño

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 unas 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.

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

<sup>\*</sup> 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.

antes de iniciar sus estudios universitarios. En cuanto a las plazas ofertadas resultan muy superiores en número a las ofertadas en este grado propuesto, siendo en tres de ellas superior al doble, mientras que en las dos restantes ofrecen 50 plazas.

No obstante, en el proceso de implantación de esta titulación, se garantizará el cumplimiento específico de todas las previsiones contenidas en el Real Decreto 222/2011 del 2 de diciembre, con especial atención al Artículo 14 relativo a la viabilidad de las titulaciones en el cual se especifica:

#### Artículo 14. Viabilidad.

- 1. Sin prejuicio del procedimiento regulado en el capítulo VI del Real decreto 822/2021, en aquellas titulaciones en que la media del número de alumnos de nuevo ingreso durante los últimos tres cursos fuese inferior a lo establecido en el artículo 6, las universidades afectadas deberán elaborar un plan de viabilidad que modifique el plan de estudios, de modo que haga el título más adecuado a la demanda actual.
- 2. El plan de viabilidad, requerirá la evaluación e informe favorable de la Axencia para a Calidade do Sistema Universitario de Galicia (ACSUG) y del Consello Galego de Universi¬dades.
- 3. Emitidos dichos informes, el departamento competente en materia de universidades procederá a la aprobación del plan de viabilidad, para el cual valorará las características pro¬pias y específicas del título teniendo en cuenta, especialmente, el carácter esencial y singular de la titulación. En todo caso se garantizará el acceso de los egresados del Sistema Universitario de Galicia a estudios que permitan la especialización relacionada con sus estudios previos.
- 4. Se hará un seguimiento anual del cumplimiento del plan por la Axencia para a Calidade do Sistema Universitario de Galicia (ACSUG), que informará al Consello Galego de Universidades sobre su cumplimiento. No alcanzar los obxectivos propuestos en el plan de viabilidad será causa suficiente de informe negativo en el proceso de acreditación del título.

# 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

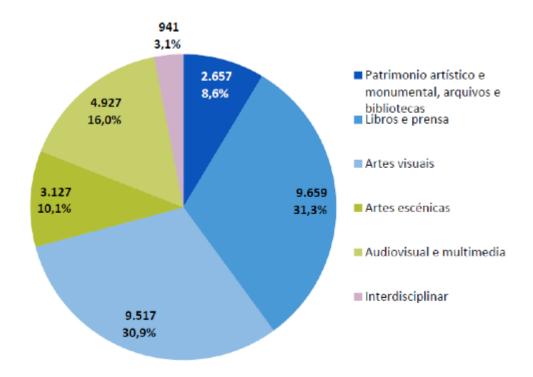
los que el diseño gráfico/diseño web y comunicación son los puestos más demandados vinculados al diseño.

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 coma 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 ocupadas².

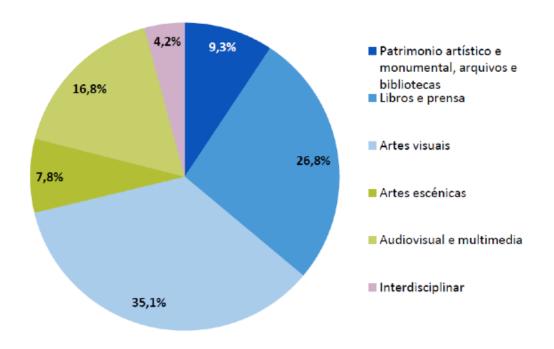
<sup>-</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>2</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» 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 Management Institute o el Design Business Council también han usado esta métrica financiera para analizar la eficacia de una inversión. La publicación The Business of Design 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), ha publicado el «Estudio de la economía del Diseño en Galicia», promovido por la Xunta de Galicia y creado en colaboración con la

Asociación Gallega de Diseñadores. Los objetivos de este estudio, presentado en 2021, son 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 busca analizar el potencial del Diseño como motor de cambio y transformación en la economía de Galicia, y plantea como reto de futuro la innovación como herramienta para superar los retos constantes en el rediseño de productos y servicios, el proceso de digitalización, la sostenibilidad y la adopción del Diseño estratégico en las empresas.

El estudio pone en evidencia que las empresas e instituciones de Galicia, en función del sector y la actividad, produce o contrata Diseño en todas aquellas disciplinas de una forma equiparable cuantitativa y cualitativamente a un nivel nacional e internacional. Disciplinas como el diseño de producto, diseño de moda y textil, diseño de embalaje y etiquetado, diseño gráfico (editorial, identidad corporativa, señalización...), diseño publicitario, diseño digital de web y aplicaciones interactivas, diseño audiovisual, diseño de interiores, diseño de servicios, diseño de eventos y experiencias, diseño estratégico, diseño de procesos... son habituales en la actividad empresarial hoy en día y ponen de manifiesto una diversidad vinculada al Diseño que genera una multiplicación de impactos positivos en la economía en forma de productividad, revalorización de activos, exportación, beneficio económico y social, beneficio ecológico, retorno de inversiones, apertura de nuevos mercados etc... además de aquellos vinculados con la imagen y el vínculo con los usuarios. Dado que el Diseño es una disciplina transversal presente en multitud de sectores, debe definirse como estratégico en la economía de Galicia. Todos los estudios del impacto económico del Diseño que usan el mencionado RODI (Return on design investment) demuestran que el Diseño aporta valor a la cifra de negocio y al fortalecimiento de los activos de las empresas, y les permite ser competitivos de formas sostenible.

Uno de los datos más clarificadores del estudio es que, en base a las actividades del Diseño analizadas y su impacto económico, si cesasen esas actividades se estima que la producción de la economía gallega podría caer casi un 2%, el valor añadido un 3,4% y el empleo más de un 4%. Esto supondría, tomando como referencia los datos de la economía gallega en 2018, una pérdida de casi 2.000 millones de euros en valor añadido y más de 42.000 empleos equivalentes a tiempo completo.

Atendiendo al aspecto de la formación en Diseño y las necesidades del mercado laboral actual, en base a las propias respuestas de las empresas, no siempre resulta fácil encontrar los perfiles de diseñadores y diseñadoras que precisan, incluso se habla de falta de profesionales especializados en áreas o tareas específicas. Si bien aquellas áreas más «tradicionales» como el diseño gráfico, editorial, corporativo o diseño web existen profesionales en el mercado, disciplinas como el diseño estratégico, diseño de servicios, diseño para la innovación social e incluso el diseño de nuevos productos digitales, que en los últimos años han evolucionado notablemente debido al proceso de digitalización, resulta difícil encontrar especialistas ya que no existe hasta la fecha esa formación en Diseño en Galicia. En este sentido las empresas gallegas asumen y son receptivos a los retos de futuro: el reto climático y de sostenibilidad, que es considerado ya como algo natural. Sin embargo, se detecta que es preciso una mayor sensibilidad en la transformación digital, competitividad industrial y bienestar social, cuatro aspectos en los que el diseño puede jugar un papel transformador. El Grado en Diseño de la Universidad de Vigo presta una especial atención a estas disciplinas, por ello está planteado con una visión de futuro que forme a los diseñadores y diseñadoras en áreas clave en las próximas décadas, alineado con los programas de Diseño e Innovación social de la Xunta de Galicia. Con unos ciclos económicos cada vez más cortos, y con crisis cíclicas como

la del Covid19, la nueva era estará marcada por las innovaciones digitales. Para ello serán precisos nuevos profesionales del diseño que den respuesta a estos retos en todas sus fases (recuperación, alza, recesión, depresión) proponiendo nuevas respuestas, por lo que deben ser considerados clave en cualquiera de las políticas y programas de recuperación y crecimiento de la economía gallega.

A nivel interno, las disciplinas del Diseño que más se desarrollan son las del Diseño gráfico, el Diseño Digital y el Diseño Industrial y de producto. Un tercio de las empresas que integran el Diseño en su organización, abordan más de dos disciplinas diferentes internamente, lo cual habla de la transversalidad del diseño y de la necesidad de contar con profesionales cualificados para las distintas especialidades. De hecho, un 67% de las empresas cuentan con profesionales del Diseño en su cuadro de personal, y algo más del 50% cuentan con un departamento de Diseño que depende de la dirección en la estructura organizativa. El resto de profesionales del Diseño se integran en otros departamentos o áreas como Producto, Tecnología, Calidad, TIC u Oficina técnica. En las empresas con mayor potencial económico la contratación interna de profesionales del Diseño es superior a la media, tanto en términos absolutos (el 80% con respecto al 67,7%) como relativos en lo que se refiere a la cantidad de profesionales y la contratación de servicios externos de Diseño que sube del 66% de media al 90%. En este sentido el 83,5% de las empresas con mejor evolución económica tiene intención de invertir en Diseño en los próximos 3 años. El 66,1% de las empresas afirman contratar servicios de Diseño, bien de forma habitual o para proyectos concretos, y casi el 80% prefieren proveedores gallegos por razones de proximidad, profesionalidad y confianza. Se observa además una mayor tendencia a la inversión en Diseño en las empresas de reciente creación (menos de 3 años), con valores de inversión en Diseño en torno al 20%, valor por encima de la media de la muestra. En las empresas con más de 20 años en la muestra este porcentaje baja. Esto evidencia la valoración de la integración del Diseño en las nuevas empresas como factor de mejora de la competitividad y los resultados económicos.

Si hablamos de Diseño de procesos y organización, estas actividades poseen cierto peso en las empresas, aunque se puede deducir por las respuestas que no siempre se entiende como un servicio o una disciplina concreta del Diseño. El auge de nuevas disciplinas del Diseño implica un cambio y una actualización en los planes de estudio, abriendo la puerta a la contratación de perfiles profesionales docentes que ofrezcan una visión más cercana a la realidad. El estudio de la economía del Diseño en Galicia recomienda además como reto y oportunidad la introducción de la formación en Diseño en las incubadoras y aceleradoras de empresas apoyadas por la administración pública, viveros de empresas, cámaras de comercio etc... Es imprescindible que en los procesos de ideación y creación de nuevos modelos de negocio el Diseño tenga un claro papel como eje estratégico. El conocimiento básico de las disciplinas del Diseño, de la taxonomía de conceptos, o de las funciones y roles que cumplen los y las diseñadoras en las diferentes fases de los procesos productivos de las empresas, permitirá asimilar esta actividad como transversal de forma natural. También se recomienda que debido al desconocimiento de la gestión empresarial que tienen los/las profesionales del Diseño gallegos, sería interesante introducir formación en planificación estratégica, gestión empresarial y análisis de viabilidad en la formación en Diseño. Se recomienda además desarrollar políticas públicas que acerquen el Diseño a las empresas a través de la formación especializada, programas de ayudas vinculadas a las necesidades de cada sector, o la integración de profesionales del Diseño de larga duración. Es necesario que el Diseño sea entendido como un engranaje más del proceso productivo, que puede aportar valor en las diferentes fases de crecimiento de una empresa, haciéndola más competente y seguro ante los retos que tenga que afrontar. Frente a la visión

tradicional 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.

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 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 50% 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. Siguiendo el RD 822/2021 del 28 de septiembre que reorganiza las anteriores 5 Áreas de conocimiento en 32 ámbitos de conocimiento, el Grado en Diseño se adscribe al ámbito de conocimiento de «Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual». En el Artículo 14, punto 4 del RD se indica: «Los planes de estudios de 240 créditos incluirán un mínimo de 60 créditos de formación básica. De ellos, al menos la mitad estarán vinculados al mismo ámbito de conocimiento en el que se inscribe el título, y el resto estarán relacionados con otros ámbitos de conocimiento diferentes al que se ha adscrito el título y deberán concretarse en materias o asignaturas con un mínimo de 6 créditos cada una, que asimismo deberán ser ofertadas en la primera mitad del plan de estudios». De esta manera el grado posee 36 créditos en asignaturas de 1º y 2º curso adscritos a su ámbito de conocimiento y los restantes 24 ECTS de formación básica se reparten en asignaturas que pertenecen al ámbito de «Historia del arte y la expresión artística y bellas artes». Así existen coincidencias con el Grado en Bellas Artes de la Universidad de Vigo en las asignaturas de «Expresión artística: Fundamentos del Dibujo», «Expresión artística: Fundamentos del Color» y «Sistemas de representación» que coinciden en ciertas competencias con las asignaturas de «Expresión artística: Dibujo-Forma», «Expresión artística: Materia-Color» y «Expresión artística: Sistemas de representación» del Grado en Bellas Artes. Estas materias se justifican dado el carácter básico para la formación inicial del estudiante en los ámbitos de la expresión artística necesarios tanto en una formación en Diseño como en una formación en Bellas Artes. Así mismo, en el Decreto 222/2011 del 2 de diciembre de la Consellería de Educación y Ordenación Universitaria (antes citado) en el Artículo 5, punto 3 indica: «En todo caso se deberá evitar una especialización temprana y excesiva, por lo que se estructurarán los estudios, preferentemente, a partir de un modelo que recoja materias compartidas en los primeros cursos, con el objetivo de facilitar la movilidad de los/as estudiantes entre las diversas opciones y mejorar la eficiencia en el uso de los recursos». De esta manera el Grado en Diseño posibilita por una parte el reconocimiento de créditos de formación básica del Ámbito de conocimiento de «Industrias culturales: diseño, animación, cinemetografía y producción audiovisual» al que previsiblemente se adscribirán futuras titulaciones siguiente el RD 822/2021 y la formación básica de titulaciones adscritas al ámbito de la «Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes».

Rama de conocimiento según el Real Decreto 1393/2007	Asignaturas del plan de estudios del Grado en Diseño	ECTS	Asignaturas del plan de estudios del Grado en Bellas Artes	ECTS	Materia básica por rama de conocimiento según el Real Decreto 1393/2007	ECTS TOTALES
ARTE Y HUMANIDADES	Teoría, Crítica e Historia del Diseño I (6 ECTS) 1º Curso	6	Historia: Historia del Arte 1º Curso	6	Historia	42
	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II (6 ECTS) 2º Curso	6	Arte: Arte y Modernidad 2º Curso	6	Historia	
	Expresión artística: Fundamentos del	6	Expresión Artística:	12	Expresión artística	

	Dibujo (6 ECTS) 1º Curso		Dibujo-Forma 1º Curso			
	Expresión artística: Ilustración (6 ECTS) 2º Curso	6			Expresión artística	
	Expresión artística: Fundamentos del Color (6 ECTS) 1º Curso	6	Expresión Artística: Materia-Color 1º Curso	12	Expresión artística	
	Diseño y estudios culturales 2º Curso	6	Antropología: Antropología del Arte 1º Curso	6	Antropología	
	Diseño y sociedad 2º Curso	6			Sociología	
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA	Técnicas Informáticas I: Imagen Digital 1º Curso	6	Informática: Técnicas informáticas 1º Curso	6	Informática	18
	Técnicas Informáticas II: Edición Digital 1º Curso	6			Informática	
	Sistemas de Representación 1º Curso	6	Expresión artística: Sistemas de representación 2º Curso	6	Expresión gráfica	
		60				60

A pesar de las posibilidades de reconocimiento de créditos y las coincidencias en competencias y contenidos, 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 estrategas 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. Si observamos las competencias asociadas al título, vemos que todas ellas están relacionadas con la comunicación y su conocimiento teórico, interpretativo, operativo y analítico. Todas las competencias específicas están orientadas hacia la comunicación publicitaria y las relaciones públicas, los aspectos industriales, sociopolíticos y estéticos. Atienden a todos los elementos, formas y lenguajes de la publicidad y R.R.P.P., los conocimientos éticos y deontológicos, a las estructuras organizativas y los procesos, a las metodologías de investigación en los procesos de la comunicación y la habilidad para el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación en los nuevos soportes, medios interactivos y multimedia. No existen competencias relacionadas con el Diseño, ni desde el punto de vista de la creación, de sus procesos, de su gestión y del Diseño como herramienta de innovación.

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 las competencias, 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. Entre sus salidas profesionales no se contemplan los perfiles profesionales propios del Diseño de Moda y creación de moda contemplados en el Grado en Diseño con orientación de Diseño de Moda de la Universidad de Vigo. Así en el Ámbito del Management se especifican perfiles de Product Manager, Retail Marketing Manager, Visual Merchandising Manager, Técnico/Responsable de apoyo en servicios centrales:RRHH, RSE/Calidad, Aprovisionamiento, Logística... En el Ámbito de la internacionalización ofrece perfiles como Comprador internacional, Técnico/Responsable de Expansión Internacional y Franquicias, Área Manager, y en el ámbito de la Ingeniería, procesos e industria los perfiles se centran en Data Analyst, Supply Chain Management, Emprendedor. Además, dentro de las competencias específicas de la titulación, en solo una de ellas se hace referencia directa al ámbito del Diseño y la creación de moda «CE 04 - Dominar los fundamentos del diseño en general y del diseño de moda en particular, y enmarcarlas en su contexto histórico particular y general» asignada a las materias de formación básica, mientras que el resto de competencias se centran en los aspectos de gestión industrial de la moda. Como se puede observar estos perfiles profesionales difieren claramente de los propuestos en el Grado en Diseño especializados en la creación de Moda: Diseñador/a de moda, Estilista de moda, Director/a creativo/a en moda, Crítico de moda, Ilustración para moda, Diseñador/a especializado en estampación textil, Analista de Tendencias y Coolhunter, Creador de contenidos en moda, Especialista en medios digitales aplicados a la moda y Dirección creativa en Diseño de Moda.

Dentro de su oferta formativa, explicita 5 módulos de contenidos, pero el grueso de asignaturas se oferta 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 ³, 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 adscribe al ámbito de conocimiento de «Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual» según el nuevo RD 822/2021, 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 existen coincidencias sólo en el módulo de Diseño y Moda (uno de los 5 que contempla la titulación de la

-

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> En el momento de elaboración de la memoria del Grado en Diseño de la Universidad de Vigo, la entrada en vigor del RD 822/2021, de 28 de septiembre establece un período transitorio obligatorio para adaptar la adscripción de las 5 ramas de conocimiento antiguas a los 32 nuevos ámbitos del conocimiento, dejando a las universidades la decisión final de elección.

UDC), dado que ambas titulaciones comparten ámbito de estudio, la Moda; uno en el ámbito de la gestión industrial y otro en el ámbito de la creación y la dirección creativa. En ambos títulos existen ciertas materias con alguna similitud como la optativa "Fotografía para moda" y asignaturas de formación básica generalistas en el título de la Universidad de A Coruña como "Diseño de Moda" que en el título de la Universidad de Vigo se ofertan en los dos últimos cursos como asignaturas de fundamentos del Diseño y proyectos de Diseño con una mayor especialización y competencias asociadas. Estas coincidencias se dan esencialmente en los dos primeros cursos, mientras que en los cursos 3º y 4º el título de Gestión Industrial de la Moda la formación se centra en la especialización de la gestión, planificación, logística, distribución, publicidad y estrategias empresariales, negocio digital del mundo de la industria de moda. En el caso del Grado en Diseño con orientación Diseño de Moda la especialización se centra en los ámbitos creativos del Diseño, la creatividad, la dirección creativa, el diseño digital siempre dentro del ámbito del Diseño de Moda.

En base a estos datos, ambos títulos ofertados dentro del SUG ofrecen una formación complementaria y diferenciada para aquel alumnado que desee orientar su formación dentro del mundo de la moda, tanto desde el punto de vista empresarial como desde el punto de vista de la creación y el Diseño.

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 el 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 de la Universidad de Vigo 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 de la Universidad de Vigo, pero estaría centrada en la historia del diseño industrial frente a la historia del diseño gráfico y de moda propuesta en este grado.

Tal y como indica la información pública de la titulación, el entorno profesional en el que se ubican las figuras profesionales en las que el Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto en las que pueden ejercer su actividad son: Diseño Industrial: redacción y supervisión de Proyectos de Diseño Industrial, Estratégicos, de Desarrollo de Producto, Marketing, étc., en estudios o gabinetes de Diseño, Independientes o pertenecientes a Departamentos en cualquier tipo de empresa industrial. Directivos, Directores o Graduados en Ingeniería en Diseño de empresas industriales o de la Administración Pública, especialmente en Departamentos vinculados a la I+D+I. En cuanto a las salidas profesionales y académicas que ofrece el grado están la redacción y supervisión de proyectos de diseño industrial, estratégicos, de desarrollo de producto, márketing etc. en estudios o gabinetes de diseño y la Dirección en empresas industriales o de la Administración pública. Por lógica y por compartir una raíz común, posee ciertos aspectos coincidentes con el Grado en Diseño, pero nunca una duplicidad de contenidos, ya que los estudios de Grado en Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

ofrecen una formación en diseño industrial, de producto claramente diferenciados de la formación en Diseño gráfico, digital y de moda.

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. El grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos forma a sus estudiantes en un amplio abanico de disciplinas que les aportará un conocimiento generalista de los diferentes ámbitos que constituyen la industria de los videojuegos. Todos los perfiles profesionales que ofrece se central en el sector de la animación y los videojuegos: Diseñador de producto. Diseñador de personajes y entornos, Artista de concepto, Artista de Storyboard, Diseño de producción, Diseño de ambientación sonora, Guionista, Diseño narrativo, de interacción y niveles de juego. Experto en jugabilidad y experiencia de usuario. Modelador de personajes y escenarios. Experto en Layout, Set-up /Rigger. Animador en sus múltiples facetas (objetos, personajes, multitudes, simulación). Artista de iluminación y render. Diseñador de materiales. Director técnico. Desarrollador de personajes. Desarrollador de niveles de juego. Programador. Técnico en captura de movimiento. Desarrollador para dispositivos avanzados (Realidad Mixta, interacción natural, etc). Artista de Efectos visuales, composición e integración de vídeo y 3D. Productor, Director, Editor / Publisher, Experto en comercialización y monetización, conocedor del sector empresarial y su marco legal.

La formación que ofrece este grado resulta muy específica y centrada en la industria de los videojuegos, y no ofrece coincidencias con los perfiles 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.

#### Complementariedad y especialización en máster

En el Real Decreto 222/2011 del 2 de diciembre por el que se regulan las enseñanzas universitarias oficiales en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, en el Artículo 5, Punto 3 se indica: «La conexión entre grado y máster universitario deberá ser adecuadamente planificada de manera que la especialización de posgrado tenga una relación directa con los estudios de grado completados previamente por el alumno». Siguiendo los dos itinerarios/menciones del grado, «Mención en Diseño Gráfico y Digital» y «Mención en Diseño de Moda», el alumnado podrá especializarse dentro de una oferta formativa de máster especializados existentes en el SUG y especialmente en el Campus de Pontevedra.

Con una especialización más directa y relacionada, el alumnado podrá completar y especializar su formación en el Máster en Dirección de Arte en Publicidad, impartido en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación y el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda impartido en la Facultad de Bellas Artes. Además, el Máster en Comunicación en Medios Sociales y Creación de Contenidos Digitales, impartido también en la Facultad de C.C.S.S. y de la Comunicación, ofrece una formación específica en la creación de contenidos para redes sociales.

El «Máster en Dirección de Arte en Publicidad» en la actualidad capta alumnado mayoritariamente del Grado en Bellas Artes, Grado en Publicidad y Relaciones Públicas y del Grado en Comunicación Audiovisual. Previsiblemente, con la implantación del Grado en Diseño, este máster puede ofrecer una posibilidad de especialización en Dirección de Arte sobre la base de las competencias adquiridas en un grado generalista en diseño con orientación gráfico y digital. Ofrece unas competencias de especialización en el marco de la Dirección de Arte para la creatividad publicitaria y la elaboración del mensaje en campañas publicitarias en diferentes soportes. La orientación de mención de Diseño gráfico y digital supondrá una buena base para aquel alumnado que pretenda una especialización en el perfil de Director/a de Arte en base a los módulos que ofrece: Contextualización y entorno de comunicación, Diseño y Dirección Creativa y Producción creativa publicitaria. Las asignaturas de Diseño que ofrece dentro del módulo de Diseño y Dirección Creativa están orientadas a la comunicación publicitaria y sus soportes, la creación de marca personal y al desarrollo de proyectos multimedia interactivos siempre dirigidos al ámbito de la publicidad. El Máster en Dirección de Arte Publicitaria proporciona una perspectiva profesional sobre diseño gráfico y la creatividad específicamente dentro del proceso publicitario. Se trata de un postgrado con un plan de estudios eminentemente práctico dirigido a proporcionar al estudiante la formación para integrarse en departamentos de arte.

Otra especialización con una relación directa con la orientación de mención de «Diseño de Moda» es la del «Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda». Este máster, que en la actualidad se imparte en la Facultad de Bellas Artes desde el curso 2018-2019 y pasaría a formar parte de la oferta formativa de la Facultad de Diseño de la Universidad de Vigo, resulta la salida natural de especialización para aquel alumnado que pretenda una profundización a nivel máster de los perfiles de Dirección creativa en moda y diseño de moda. Tal y como se especifica en la memoria de la titulación, frente al grado generalista en diseño, este máster ofrece una intensificación de la especialización en la investigación en tendencias de moda, experimentación con nuevos materiales, creación en moda contemporánea y dirección creativa en moda. Las asignaturas orientadas a ello son las de Laboratorio de tendencias, Laboratorio de materiales, Dirección creativa en moda, Procesos de investigación y creación, Estética e Historia de la moda, Líneas de investigación y Taller de investigador invitado. Así mismo también ofrece una especial atención a la gestión profesional del diseño de moda y la industria de la moda, con materias como Gestión del Diseño, La Moda: entorno profesional, Casos de estudio y Porfolio de Moda. Siguiendo las tendencias actuales y las demandas de perfiles laborales dentro de la industria de la moda, el máster ofrece también una formación especializada en diseño gráfico e ilustración para moda a través de las asignaturas de Ilustración de moda, Diseño y entorno digital, Fotografía de moda y Diseño gráfico para moda. Además de los profesionales que proyectan y diseñan colecciones de moda, el mercado laboral en la industria de la moda demanda profesionales especializados en el diseño gráfico para branding de empresas de moda, el print design y pattern design, la ilustración para moda y la ilustración para textiles, la fotografía de producto de moda y el diseño orientado a la web y las aplicaciones interactivas de e-comerce. Por ello el Máster en Diseño y Dirección creativa en moda también puede ser una opción de especialización para el alumnado que haya cursado la orientación «Diseño gráfico y digital» dentro del Grado en Diseño propuesto.

Aunque con una relación menos directa con el Grado en Diseño, el «Máster en Comunicación en Medios Sociales y Creación de Contenidos Digitales» impartido en la Facultad de CCSS y de la Comunicación ofrece posibilidades de especialización para el alumnado que busca un perfil profesional orientado a la

creación de contenidos para redes sociales y medios digitales dentro de las estrategias globales de comunicación. El objetivo del título es el de formar a profesionales y dotarlos de las competencias propias de dos perfiles claramente identificados dentro de la industria TIC: Social Media Manager: Responsable de la creación, desarrollo, implantación y evaluación de la estrategia de comunicación de una empresa, producto o institución en medios sociales. Content Manager: Responsable de la creación de los contenidos, en cualquier formato, que una empresa o institución publicará en medios sociales, blogs o webs: redacta textos, crea imágenes y vídeos optimizados para los distintos medios y soportes online. El plan de estudios responde a las necesidades formativas detectadas en estos dos perfiles que configuran los dos módulos principales: Estrategia y Creación. La necesidad adicional de dotal al alumnado de las competencias necesarias para emprender su actividad profesional de forma autónoma da lugar a un tercer módulo de Emprendimiento.

El módulo de Estrategia agrupa siete materias: Ecosistema de medios sociales y herramientas digitales, Dirección estratégica de comunicación digital, Estrategia de contenidos, Comunicación de crisis y reputación digital, Análisis de métricas y avaluación de la eficacia en medios digitales, y Digital Media Planning. El módulo de Creación está formado por siete materias: Gestión, edición y publicación de contenidos con CMS, Redacción para medios digitales y redes sociales, Fotografía para web y redes sociales, Diseño para medios digitales, Infografía y visualización de datos, Desarrollo de narrativas audiovisuales en contextos digitales, Creación y distribución de contenidos audiovisuales en redes. En este módulo se le da cobertura a las competencias relacionadas con la creación de contenidos en texto, diseño, fotografía y vídeo para web y redes sociales. El Módulo de Emprendimiento agrupa una materia específica: Emprendimiento y Social Media, con prácticas y Trabajo Fin de Máster, dado que este último consiste en la elaboración por parte del alumnado de un portfolio profesional y de un social media plan sobre su propia identidad digital y presencia profesional en redes. La materia de Emprendimiento en Social Media se

Las competencias adquiridas en el Grado en Diseño con la orientación Diseño gráfico y digital pueden resultar una base para aquellos alumnos/as que busque un perfil profesional que abarque los aspectos de la comunicación de la sociedad digital, desde el manejo de las herramientas TIC en ámbitos profesionales y académicos, la creación y diseño de planes de comunicación digital y comunicación en RRSS y medios digitales, el conocimiento de las herramientas de medición e interpretación de la eficacia de las estrategias de comunicación, aspectos legales de contenidos digitales, el conocimiento de las herramientas digitales para la edición de vídeo, fotografía y diseño gráfico para RRSS hasta el desarrollo de planes de negocio y emprendimiento en el entorno de las RRSS y los medios digitales.

#### Complementariedad y especialización en programas de doctorado

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 desde grupos de investigación que han defendido varias tesis de doctorales en el ámbito específico del Diseño. Concretamente, el grupo de investigación DX7. Tracker laboratorio visual está formado por especialistas en Arte, Cultura Digital, Diseño Gráfico, Diseño de Moda, Historia del Arte y de la Moda, y Didáctica de las Artes Plásticas. Desde su creación en 2005, el grupo DX7 desarrolla líneas de trabajo donde convergen investigaciones sobre Arte y Diseño, y la interacción de estos ámbitos con los sistemas de producción contemporáneos. Como especialistas en creación e imagen contemporánea se han puesto en marcha diversos proyectos,

abordando estudios sobre el Diseño de Moda en Galicia, la Ilustración de Moda en España, el Diseño tipográfico, la relación con la ciudad o las tecnologías de la comunicación y la cultura digital.

El Grupo de investigación DX5 digital & graphic art\_research, desde su creación en 2004, se ha especializado en la gráfica contemporánea de campo expandido. En los últimos años, y con la incorporación de nuevos investigadores, pre y postdoctorales y pdi, sus líneas y proyectos se han abierto a nuevos campos en el universo de la gráfica contemporánea, que abarcan temas tan dispares como la complejidad y la sostenibilidad en el arte y diseño contemporáneos, la redefinición y evolución del libro de artista como medio, soporte e idea creativa en un entorno cada día más digital, o las imbricaciones del cómic y la animación con otras manifestaciones artísticas de nuestro tiempo.

La creación en 2017 del programa de doctorado del Campus Crea "Creatividad, innovación social y sostenible" dentro de la oferta formativa de la EIDO (Escuela Internacional de Doctorado de la UVigo), ha permitido incluir líneas específicas de investigación en Diseño al que podrán adscribirse futuros egresados y titulados/as en nivel de máster que quieran desarrollar una tesis doctoral y una carrera investigadora en el ámbito del Diseño. Atendiendo a las orientaciones del Grado en Diseño y a la oferta de máster en el Campus de Pontevedra, el Campus Crea ofrece la línea de investigación «Diseño e Innovación Social», que a su vez posee dos sub-líneas: «Sistemas de producción», línea de investigación centradas en preparar agentes generadores de innovación en el sector diseño en varios de sus ámbitos de materialización con capacidad para liderar y coordinar equipos. Y «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 glocal, trabajos en comunidades, diseño y salud. Estas líneas de investigación están alineadas con los ejes principales de la formación en Diseño propuesta en el Grado, siendo transversales a las dos especializaciones de Diseño Gráfico y Digital y Diseño de Moda. En la actualidad se encuentran en proceso investigaciones de tesis con las temáticas del Diseño Gráfico en Galicia y el Diseño de Moda.

Por otra parte, el «Programa de Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo», que se imparte en la Facultad de Bellas Artes, 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.

#### Enfoque singular y ejes innovadores del grado propuesto

El grado aquí propuesto ofrece dos especialidades de mención a través de asignaturas optativas que se desarrollan principalmente en los dos últimos cursos junto con asignaturas comunes, tanto en los dos primeros cursos como en los dos últimos. Ambas orientaciones, Diseño gráfico y digital y Diseño de Moda, poseen sinergias comunes y son especialidades con una tradición de formación en la Universidad de Vigo. A continuación, se detallan aquellos aspectos diferenciales dentro del SUG y la formación del Diseño en Galicia que basaremos en cuatro ejes principales, transversales todos ellos a las orientaciones, los módulos propuestos, materias y competencias. Estos ejes se plantean atendiendo a las necesidades del mercado laboral actual y de futuro, y definen perfiles de profesionales del Diseño en base a la formación ofertada, independientemente de la orientación de mención escogida. En todos ellos se tiene en cuenta el

Diseño como motor de cambio, transformación e innovación como retos de futuro. Son estos retos los que constituyen los ejes singulares en la formación del grado en Diseño: Proceso de digitalización, Sostenibilidad y estrategias de innovación, Cultural del diseño y el emprendimiento y Didáctica y Formación continua en Diseño.

#### - Digitalización

El Diseño de nuevos productos digitales en los últimos años ha evolucionado notablemente debido al proceso imparable de la digitalización. Atendiendo a esta demanda el Grado en Diseño ofrece una serie de optativas de mención y especialización en Diseño Gráfico y Digital. No existe en el SUG estudios en Diseño con una especialización en el Diseño digital específica tan amplia, siendo este uno de los puntos singulares que justifican su implantación. Este grado ofrece una formación en Diseño y conceptualización de productos y servicios digitales orientados al cliente/ciudadano, con un amplio número de asignaturas especializadas en el Diseño digital y audiovisual atendiendo a la experiencia de usuario, la investigación y análisis de usabilidad, la creación de prototipos y la implementación de sistemas de Diseño digital. Así desde los primeros cursos se ofertan asignaturas obligatorias dentro del módulo de Tecnología como «Técnicas informáticas: Imagen digital y Edición digital», junto con «Modelado 3D» y «Diseño para la web» en cursos posteriores, «Fotografía Digital y de producto» en el módulo Habilidades instrumentales, y dentro del Módulo de Proyectos las asignaturas de «Infografía», «Diseño de Interfaces», «Laboratorio de Diseño gráfico y digital», «Diseño audiovisual: motion graphics», «Diseño de publicaciones y Diseño de tipografía digital».

#### - Sostenibilidad y estrategias de innovación

El desarrollo económico y empresarial basado en la innovación con nuevos materiales que conduzcan a una sostenibilidad resulta una premisa irrenunciable en la actualidad y de cara al futuro. Tal y como indicaban los objetivos analizados anteriormente en el «Programa Diferenza 2021-2024» al que nos referiremos más adelante, el Diseño es considerado una herramienta de innovación y competitividad clave en la transformación económica y social de Galicia en los próximos años, y ese cambio debe estar basado en un enfoque sostenible del Diseño. En este sentido, las demandas formativas de nuevos profesionales del Diseño deberían orientarse desde el punto de vista de la sostenibilidad al Ecodiseño, al Diseño circular y al trabajo con materiales, procesos, productos y servicios compatibles con la sostenibilidad del entorno y el bienestar social.

Dentro del plan de estudios del Grado en Diseño se atiende como eje diferencial a un compromiso ambiental y un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos. Asignaturas presentes ya desde los primeros cursos como «Laboratorio de Materiales», «Laboratorio integrado: Procedimientos», «Procesos de producción» y «Diseño de embalaje» fomentan la investigación con materiales sostenibles e innovadores y orientan al alumnado en el uso eficiente de los mismos. Este abordaje tiene una importancia clave especialmente dentro de la orientación de Diseño de Moda en asignaturas como «Fundamentos del prototipado de Moda», «Laboratorio de Prototipado de Moda», «Técnicas auxiliares para complementos de moda» y «Laboratorio de creación de moda».

En el Grado en Diseño se atiende a la capacidad para generar nuevas ideas en el ámbito de la innovación social con el Diseño como factor diferencial. Esta apuesta por la sostenibilidad va de la mano, desde el punto de vista social y bienestar ciudadano, con la formación impartida en Design thinking, el Diseño para todos y todas, Diseño inclusivo y la perspectiva de género. Asignaturas como «Diseño,

emprendimiento e innovación» y «Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación» atienden al diseño de servicios dirigidos al ciudadano a través de metodologías y conocimientos procedentes de las ciencias sociales y el Diseño.

Desde el punto de vista de la consultoría en Diseño estratégico y servicios de Diseño para las empresas, tal y como analizamos anteriormente, uno de los perfiles profesionales es el centrado en las estrategias de innovación en Diseño elaborando sistemas y procesos o servicios que tratan de mejorar las capacidades organizativas o competitivas de una institución o empresa de forma sostenible.

#### Cultura del Diseño y el emprendimiento

Este eje singular parte de una estrategia de formación en la cultura del Diseño desde una doble vía: Por una parte la formación para los trabajos relacionados con los estudios culturales en Diseño, la crítica del Diseño, el comisariado de exposiciones, la creación y edición de contenidos en Diseño y las investigaciones históricas y la gestión del patrimonio de Diseño. Es esta una vía de especialización inédita en la formación en Diseño en Galicia. Asignaturas como «Teoría, Crítica e Historia del Diseño», «Diseño y estudios culturales», «Diseño y sociedad» y «Análisis de tendencias» ofrecen al alumnado la adquisición de conocimientos en todo aquello que tenga que ver con la labor de crítica y análisis en Diseño desde un punto de vista cultual y permitirá la inserción laboral tanto en instituciones públicas con patrimonio en Diseño, medios de comunicación, editoriales, archivos, museos y galerías especializadas.

Por otro lado, y alineado con el Artículo 4, punto 4 del Real decreto 222/2011 de la Consellería de Educación e Ordenación Universitaria en el que se indica que las nuevas titulaciones «deberán fomentar el espíritu emprendedor y el autoempleo», en asignaturas como «Portfolio» y «Diseño, emprendimiento e innovación» formarán al alumnado en el conocimiento del ámbito profesional del diseño y su gestión empresarial, perfiles profesionales, aspectos legales, identificando las distintas vías posibles de emprendimiento y autoempleo.

#### Didáctica y formación en Diseño

Otro aspecto diferencial del Grado en Diseño es la especial atención a la Didáctica del Diseño y la formación continua, tanto para la docencia en los diferentes niveles educativos a los que puedan acceder los y las egresados/as (Secundaria, Bachillerato, Escuelas Superiores, Universidad) como a la formación continua en los sectores productivos, empresas, corporaciones o administraciones que demanden una formación en Diseño.

El desarrollo de la LOMLOE, (Ley orgánica de Modificación de la LOE) aprobada en diciembre de 2020, incluye una serie de cambios que regularán el futuro currículo del Bachillerato que pasaría de tres a cinco modalidades: 1. Bachillerato general, 2. Ciencias y Tecnología, 3. Humanidades y Ciencias Sociales, 4. Artes Plásticas, Imagen y Diseño y 5. Música y Artes Escénicas. Esta ley da más importancia a la formación de las enseñanzas artísticas dividiendo la modalidad de Artes en dos vías: Artes Plásticas, Imagen y Diseño y Música y Artes Escénicas. Por primera vez se introduce el Diseño en el currículo formativo como especialidad en el Bachillerato y la asignatura de Diseño se impartirá junto con las de Dibujo artístico, Cultura audiovisual, Dibujo técnico aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño, Proyectos artísticos, Volumen, Fundamentos Artísticos y Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Resulta fundamental la especialización en la creación de contenidos curriculares en distintos niveles de formación en diseño, programación de actividades y didáctica del Diseño. Especialmente las asignaturas de

«Didáctica del Diseño» y «Diseño para todas las personas: Transmisión y Mediación» atenderán de forma directa a estas necesidades educativas que supondrán también una vía laboral para los/as egresados/as a nivel de bachillerato.

La formación en Didáctica del Diseño atiende también a la demanda de profesorado en Estudios Superiores de Diseño y en Grados Universitarios, con la posterior posibilidad de especialización en la docencia en máster y programas de doctorado.

Por otra parte, dado que el Diseño es considerado en la mayoría de las empresas como un factor estratégico, es necesaria una formación continua específica dentro de las propias empresas que permita una actualización de procesos, técnicas, herramientas y estrategias de innovación basadas en el Diseño. Por todo ello es relevante la figura de especialista en formación continua en incubadoras de empresas, aceleradoras, viveros, asociaciones de empresarios y formación interna en empresas e instituciones públicas. Esta formación está presente, además de en los contenidos y competencias de las asignaturas antes mencionadas, en aquellas más transversales que implican la cultura del emprendimiento y las estrategias de innovación como el caso de «Diseño, emprendimiento e innovación» u otras más específicas en función del sector del Diseño demandado como «Análisis de tendencias».

#### Necesidades del mercado laboral en relación con la titulación propuesta.

El entorno de trabajo fundamental en el que se incluirán los/as egresados/as en diseño de este grado será fundamentalmente el de las empresas y las instituciones, así como el del emprendimiento, actividades de gestión, docencia e investigación, consultoría en Diseño así como trabajos vinculados a la cultura del Diseño. Además, en el futuro, cobrarán especial relevancia aquellos proyectos relacionados con los imparables procesos de transformación digital y el diseño de productos y servicios digitales para el ciudadano, que demandarán un tipo de profesional del diseño formado tanto en las tecnologías digitales como en herramientas básicas de competitividad. 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.

Además, otro de los aspectos clave en la transformación económica y social de Galicia, tal y como busca el «Programa Diferenza 2021-2024<sup>4</sup>» promovido por la Xunta de Galicia es la apuesta por la transformación social y económica desde un enfoque sostenible con el Diseño como herramienta esencial de innovación y competitividad. En este sentido, los productos y servicios del Diseño que fomenten el bienestar social demandarán un tipo de profesional formado en conceptos como el *Design thinking*, el «diseño para todos y todas», el Ecodiseño, el Diseño circular, Diseño inclusivo, Diseño con perspectiva de género y en general materiales y procesos compatibles con la sostenibilidad del entorno.

Incidiendo en estas ideas, ya en 2016 la tercera edición de «Transferencias Design5», encuentro de asociaciones de diseño de España, organizado por la «Red Española de Asociaciones de Diseño» READ y la «Confederación de Escuelas de Arte», abordó la estrategia a seguir para la formación de una comunidad de intereses alrededor del diseño como instrumento de innovación y desarrollo, llegando a

<sup>4</sup> http://gain.xunta.gal/artigos/69/plans

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Pueden consultarse las diferentes ediciones de los encuentros Transferencias Design organizados por la READ en la url http://www.transferencias.design.

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.

Si analizamos el perfil actual del profesional del Diseño en Galicia en relación a los nuevos retos de futuro, en el informe «Estudio de la Economía del Diseño en Galicia 6» promovido por la Xunta de Galicia se indica que solo el 63,4% de los y las profesionales del Diseño en Galicia poseen una titulación superior o grado. Entre los y las profesionales sin formación específica en Diseño, el 62,5% completaron estudios que incluyen el Diseño como una de las temáticas de su programa académico, sin llegar a ser el eje central. Son principalmente estudios de Bellas Artes, Publicidad y Relaciones Públicas y Arquitectura, y en menor medida, Dibujo, Audiovisuales o Artes Gráficas. Existe aún un elevado número de profesionales del Diseño con una formación no especializada o autodidacta, arrastrando una histórica carencia en centros de formación en Diseño en Galicia si lo comparamos con otras comunidades en España. En diferentes comunidades autónomas conviven los Grados en Diseño universitarios en la universidad pública con los estudios de Diseño en las enseñanzas artísticas superiores, como son los casos de País Vasco, Cataluña, Canarias, Valencia y Comunidad de Madrid analizados en esta memoria, además de la convivencia con escuelas y universidades privadas que ofrecen formación en Diseño a nivel de grado, máster y doctorado específicos que en Galicia no existen hasta la fecha.

En este mismo estudio se afirma que existe la necesidad de ofrecer más formación en Galicia, especialmente en la formación complementaria, a través de los diferentes niveles formativos, máster y posgrados especializados, e incluso de talleres y cursos especializados impartidos por profesionales, docentes e investigadores de las diferentes disciplinas del Diseño. Los profesionales que cursaron estudios complementarios en Diseño superiores al grado no llegan al 30%. Solo el 2,7% de la muestra han realizado estudios de doctorado.

Podremos concluir según estos datos que es necesario avanzar en completar una oferta formativa especializada en Diseño que incluya nuevos perfiles estratégicos con una mayor oferta formativa en todos los niveles de grado, máster y doctorado especializados en Diseño dentro de la universidad. Para dar respuesta a esta necesidad percibida de profesionales del diseño, 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.

A continuación se indican los perfiles de egresados del Grado en Diseño en relación a los perfiles profesionales presentes en el mercado de trabajo actuales y de cara al futuro. Se indican además las

<sup>6</sup> https://estudodeseno.dag.gal/assets/images/informe\_EEDG.pdf

disciplinas incluidas, taxonomías, competencias, conocimientos y habilidades relacionadas con cada perfil profesional y que forman parte de las materias y asignaturas del grado presentes en esta memoria.

PERFIL PROFESIONAL	DISCIPLINAS INCLUÍDAS SEÑO GRÁFICO Y DIG	TAXONOMÍAS	COMPETENCIAS ASOCIADAS
DISEÑADOR/A GRÁFICO.  Profesional del diseño gráfico especializado en una o varias disciplinas:	Diseño de identidad corporativa.	Diseño de identidad corporativa: Creación y representación de la imagen conceptual de una empresa, organización, institución, de un producto o servicio, o una idea. Diseño de marca gráfica y/o programa gráfico de los elementos necesarios para dar forma a una identidad.	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
	Diseño editorial.	Diseño editorial: Diseño y conceptualización de publicaciones periódicas, libros y productos editoriales en papel impreso y digital.	CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio  CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
	Diseño de embalaje.	Diseño de embalaje: Soluciones formales tridimensionales, gráficas y constructivas para el embalaje de productos.	
	Diseño de gráfica aplicada y publicitaria.	Diseño de gráfica aplicada y publicitaria: Diseño de piezas gráficas y de comunicación (cartel, desplegables, formatos gráfico publicitarios, etiquetas).	CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
	Infografía y visualización de datos.	Diseño de tipografía: Diseño de fuentes tipográficas en formato digital. Caligrafía, lettering y letra dibujada para aplicaciones gráficas y/o corporativa. Programación de formatos tipográficos digitales para desktop, webfont y apps.	CG1. Capacidad de análisis y síntesis CG2. Capacidad de organización y planificación CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

Diseño de Tipografía.	Infografía y visualización de datos: Análisis de datos y representación gráfica y visualización de la información. Diseño de estructuras visuales, diagramación, símbolos y sus significados, iconos y programas gráficos que ayuden a la comprensión de datos y transmisión de la información.	CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.  CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad  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
Diseño de Señalética y entornos visuales.	Diseño de señalética y entornos visuales: Creación de sistemas de señalización y orientación espacial a través de gráficos, iconos, señales y símbolos lingüísticos tipográficos y cromáticos que orientan al individuo sobre cómo actuar en un determinado espacio físico.	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
Ilustración para el diseño (publicaciones periódicas, editorial, publicaciones científicas, embalaje, publicidad)	Ilustración para el diseño: Desarrollo de proyectos de ilustración orientados al ámbito del diseño: diseño gráfico y publicitario, ilustración editorial, ilustración en prensa, ilustración tipográfica, ilustración para el entorno digital interactivo, web y audiovisual.	concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.  CE3. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).  CE4. 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.  CE5. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: pre-impresión y sistemas de impresión tradicionales y

digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

CE6. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

CE7. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

CE8. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

CE9. 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.

CE11. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

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

CE15. 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).

			CE16. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
DISEÑADOR/A GRÁFICO/A DIGITAL. Profesional del diseño gráfico especializado en soportes digitales e interactivos en una o varias de sus disciplinas:	Diseñador de productos y/o servicios digitales.	Diseño de productos y servicios digitales: Conceptualización y diseño de productos y servicios digitales en diferentes soportes orientados al cliente/ciudadano. Abarca no solo el interface gráfico sino también la experiencia de usuario, investigación y análisis de usabilidad, creación de prototipos e implementación de sistemas de diseño.	CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
	Diseño web y Font-end.	<u>Diseño web Font-end</u> : Diseño y planificación de websites. Aplicaciones web corporativas. Representación gráficia y audiovisual en formatos y soportes web.	CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
	Diseñador/a Aplicaciones interactivas (Apps) para móviles, tablets y dispositivos electrónicos. Experto en UX (Experiencia de Usuario) y UI (Interfaces de usuario).	Diseño de aplicaciones interactivas (Apps). Experto en UX y UI: Diseño especializado en Experiencia de Usuario y en Interfaces de Usuario centrado en Apps para dispositivos móviles y tablets.	CG1. Capacidad de análisis y síntesis CG2. Capacidad de organización y planificación CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega. CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en

Diseño de interacción y Diseño de interacción y experiencias experiencias interactivas. interactivas (interfaces Diseño especializado en e instalaciones). experiencias interactivas, inmersivas, instalaciones multimedia y paneles interactivos de información.

contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad creativado en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad creativado en creativado en creativado en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad creativado en creativado en creativado en creativado en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad creativado en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad c

CT5. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto

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.

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

CE4. 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.

CE5. 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.

CE6. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

CE7. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

CE8. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

CE9. 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.

CE11. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

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

CE17. 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)

CE18. Dominar y aplicar los principios de la interactividad, arquitectura de la

			información y programación web en los proyectos de diseño web y aplicaciones interactivas (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive) así como las herramientas de prototipado avanzado y gestión de contenidos.
DISEÑADOR/A GRÁFICO/A AUDIOVISUAL Profesional del diseño gráfico especializado en soportes audiovisuales en una o varias de sus disciplinas:	Diseño para soportes audiovisuales, Cine y TV.	Diseño para soportes audiovisuales. Profesional del diseño especializado en el diseño para soportes audiovisuales en una o varias de sus disciplinas: Diseño gráfico audiovisual para Cine y TV. Diseño especializado en proyectos de comunicación, identidad corporativa para canales de TV, animaciones audiovisuales motion graphics. Diseño de marca gráfica y/o programa gráfico-audiovisual de los elementos necesarios para dar forma a una identidad. Creación y representación de la imagen conceptual de una empresa en lo que se refiere a los soportes audiovisuales.	CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no
	Diseño gráfico audiovisual para publicidad.	Diseño gráfico audiovisual para publicidad. Edición y posproducción gráfica y audiovisual para campañas de publicidad, soportes y formatos publicitarios.	especializado  CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
	Animación y Modelado 3D.	Animación y Modelado 3D. Diseño 3D para entornos de realidad virtual y realidad aumentada.	CG1. Capacidad de análisis y síntesis CG2. Capacidad de organización y planificación CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en
	Diseño de espacios y entornos gráficos para instalaciones audiovisuales.	Diseño de espacios y entornos gráficos para instalaciones audiovisuales. Soluciones formales tridimensionales y montajes audiovisuales basados en el diseño en	contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad  CT5. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto  CE2. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño,

movimiento y el motion plantearlos como problemas de diseño, graphic. 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. CE3. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición). CE4. 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. CE<sub>5</sub>. Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales v digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción. CE8. 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. CE9. 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. CE17. 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)
CE18. Dominar y aplicar los principi de la interactividad, arquitectura de información y programación web en proyectos de diseño web y aplicacion interactivas (narratividad,

CE18. Dominar y aplicar los principios de la interactividad, arquitectura de la información y programación web en los proyectos de diseño web y aplicaciones interactivas (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive) así como las herramientas de prototipado avanzado y gestión de contenidos.

#### MENCIÓN DISEÑO DE MODA

#### DISEÑADOR/A DE MODA

Diseñador/a de moda.

Diseñador/a de moda: Profesional del diseño especializado en el diseño de moda y colecciones de moda en sus diferentes disciplinas.

Estilista de moda, para producciones audiovisuales, fotografía de moda, catálogos y revistas, desfiles de moda y estilismo corporativo.

Estilista. Profesional de la moda encargado de la selección de vestuario, complementos y creación de looks adecuados en base a las tendencias y corrientes actuales, y en función de la rama del estilismo en la que se trabaje. <u>Especialista en</u> vestuario y estilismo para medios audiovisuales, Cine, TV: Selección de vestuario y complementos para un proyecto audiovisual, guion cinematográfico o programa de Tv en colaboración con la dirección de arte, guionistas y directores/as de cine. Estilismo para fotografía de Moda: Selección de vestuario y complementos en sesiones de shooting destinadas a catálogos, revistas de moda, campañas de marca, redes sociales, e-commerce... Estilismo para catálogos y revistas de moda: Selección de vestuario y complementos para la elaboración de

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

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

CG1. Capacidad de análisis y síntesis

CG2. Capacidad de organización y planificación

 T		,
	catálogos de moda. Estilismo para revistas de moda orientado a la creación de editoriales de moda para revistas físicas o digitales.  Estilismo para desfiles de moda: Selección estilística con el objetivo de adecuar las prendas y complementos a la misma y al desarrollo de la colección en la pasarela.  Estilismo para imagen corporativa: Estilismo aplicado al ámbito de los negocios empresariales.  Imagen corporativa aplicada a la vestimenta corporativa.	CT3. Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.  CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad  CT5. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto  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
Director/a creativo/a en moda.	Director/a creativo/a en moda. Profesional responsable de la gestión de los procesos de diseño, comunicación e implementación visual de productos y servicios de una empresa de moda. Gestión de la imagen de marca, estrategia de marca y ejecución. Responsable de equipos creativos, de su liderazgo y organización en todas las fases de cada proyecto.	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.
Crítico de moda.	Crítico de moda. Abarca la labor de crítica y análisis de todo aquello que tienen que ver con la cultura del Diseño de Moda. Incluye el análisis de las obras, diseñadores/as y proyectos de diseño en su ubicación y ámbito cronológico y las tendencias contemporáneas y su relevancia en el contexto social y político.	CE3. Conocer, aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).  CE4. 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,
Ilustración para moda.	Ilustración para moda. Desarrollo de proyectos de ilustración orientados al ámbito del Diseño de Moda. Creación de prenda gráfica así como representaciones de la	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.

	Diseñador/a especializado en estampación textil.	figura vestida y la prenda de moda.  Diseñador/a especializado en estampación textil. Creación de prenda gráfica, especialista en rapports, texturas y patterns en estampación textil	CE5. 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.  CE7. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de
	Analista de Tendencias y Coolhunter.	en diferentes soportes y materiales.  Analista de Tendencias y Coolhunter: Analista de tendencias de la moda contemporánea. Detección y predicción de las tendencias y novedades dentro del mundo de la moda y el consumo.	representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.  CE8. 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.  CE9. Conocer, adquirir destreza y soltura en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la
	Creador de contenidos en moda.	Creador de contenidos en moda. Creación y divulgación de contenidos de Diseño de moda para editoriales especializadas, redes sociales y medios digitales.	fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.  CE11. Conocer y comprender los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
	Especialista en medios digitales aplicados a la moda.	Especialista en medios digitales aplicados a la moda. Profesional especializado en e-commerce, diseño de tiendas online para marcas de moda y formatos digitales relacionados con el mundo de las marcas de moda.	CE14. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.  CE15. 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).  CE16. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase

y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).

CE19. 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.

CE20. 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

CE21. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

#### MENCIONES DISEÑO GRÁFICO/DIGITAL Y DISEÑO DE MODA

## DIRECTOR/A CREATIVO/A

Dirección creativa en Diseño Profesional responsable de la gestión de los procesos de diseño, comunicación e implementación visual de productos y servicios de una empresa o institución. Gestión de la imagen de marca, estrategia de marca y ejecución. Responsable de equipos creativos, de su liderazgo y organización en todas las fases de cada proyecto.

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado CB<sub>5</sub>. 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 CG2. Capacidad de organización y planificación CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar v analizar la información de diversas fuentes). CT2. Capacidad para comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega. CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad CT<sub>5</sub>. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto 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.

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

CE4. 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.

CE6. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

CE8. Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

CE9. 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. 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.

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

			CE19. 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.  CE20. 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  CE21. Capacidad para aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
DISEÑADOR/A DE SERVICIOS Y ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN E DISEÑO	Diseño de servicios	Diseño de servicios como configuración de elementos tangibles o intangibles a través de metodologías y conocimientos procedentes del diseño y las ciencias sociales.	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
	Especialista en creación de estrategias de innovación en Diseño	Especialista en creación de estrategias de innovación en Diseño elaborando sistemas y procesos o servicios que tratan de mejorar las capacidades organizativas o competitivas de una institución o empresa de forma sostenible. Consultoría en Diseño estratégico y servicios de Diseño.	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
	Gestión de proyectos de Diseño	Gestión de proyectos de Diseño a través de la coordinación de equipos de trabajo multidisciplinar.	especializado  CG2. Capacidad de organización y planificación  CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).  CG6. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente

			CG5. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente 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. CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad CT5. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto CE12. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño. CE13. 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. CE19. 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.
DOCENTE EN DISEÑO	Docente universitario, educación secundaria, formación profesional y escuelas superiores.	Docente universitario, educación secundaria, formación profesional y escuelas superiores: Creación de contenidos curriculares en distintos niveles de formación en Diseño. Programación de actividades y didáctica del Diseño.	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

Formación en Diseño en el sector productivo.	Formación en Diseño en el sector productivo: Especialista en formación continua en incubadoras de empresas, aceleradoras, viveros, asociaciones de empresarios y formación interna para empresas que asimilan el Diseño como herramienta transversal.	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
		CG2. Capacidad de organización y planificación
		CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
		CG5. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente
		CG6. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente
		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.
		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.
		CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad
		CT5. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto
		CE10. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y

			síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.  CE12. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.  CE19. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, desarrollando un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, y un criterio personal fundamentado.
ESPECIALISTA EN CULTURA DEL DISEÑO	Crítico/a de Diseño.	Crítica de Diseño. Abarca la labor de crítica y análisis de todo aquello que tienen que ver con la cultura del Diseño. Incluye el análisis de las obras, diseñadores/as y proyectos de diseño en su ubicación y ámbito cronológico y las tendencias contemporáneas y su relevancia en el contexto social y político.	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
	Comisario/a de exposiciones de Diseño.	Comisario/a de exposiciones de Diseño. Trabajos de curatoría, organización y gestión de exposiciones de Diseño.	CG3. Capacidad de gestión de la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).  CG4. Sensibilidad hacia el patrimonio cultural
	Creador/a de contenidos y Editor/a de publicaciones de Diseño.	Creador/a de contenidos y Editor de publicaciones de Diseño. Crítica del Diseño y labor divulgativa especializada en los medios de comunicación y en el uso de las nuevas tecnologías. Edición de publicaciones de Diseño tanto periódicas como únicas. Creación de contenidos de Diseño para editoriales especializadas,	CG5. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente  CG6. Promover el desarrollo sostenible de la sociedad planificando el impacto del diseño en el medio ambiente  CT1. Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la

	colecciones y materiales pedagógicos.	práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
Investigaciones históricas y gestión cultural del patrimonio en Diseño.	Investigaciones históricas y gestión cultural del patrimonio en Diseño. Abarca la labor de gestión del patrimonio del Diseño. Incluye labores de catalogación y archivo del Diseño para entidades públicas y privadas, museos, galerías, fundos museísticos y de archivo. Realización de investigaciones históricas para la divulgación de la memoria del Diseño.	igualitaria.  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.  CT4. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad  CE8. 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.  CE10. Conocer la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.  CE13. 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.  CE19. 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.

### Los programas de innovación y diseño de la Xunta de Galicia.

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>7</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.

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 ha desarrollado el programa «Design for innovation<sup>8</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 se concentraron 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.

<sup>7</sup> http://gain.xunta.gal/artigos/67/ris3

<sup>8</sup> Puede consultarse toda la información sobre el programa en la url http://gain.xunta.gal/artigos/69/plans

- 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-Factor<sup>9</sup>. 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.

Los resultados del Programa Design for Innovation conseguidos hasta la fecha incluyen:

- Elaboración del Mapa de Proveedores de Diseño en Galicia<sup>10</sup>. Un catálogo online de profesionales gallegos del sector diseño (agencias, estudios de diseño y profesionales autónomos) para difundir su oferta de servicios, su trayectoria profesional y sus proyectos de referencia.
- Organización de encuentros y workshops
- Puesta en marcha de una línea editorial con publicaciones a libre disposición de los profesionales del diseño, las empresas y los estudiantes.
- Creación del proyecto «Galicia, imágenes del diseño<sup>11</sup>» promovido en el marco del Programa Diseño para la Innovación 2020 con el objetivo de localizar, recuperar y difundir los principales hitos del diseño industrial gallego a través de la fotografía y de obras audiovisuales.
- Iniciativa «Diseño & Empresa» centrada en impulsar la inversión en diseño por parte de las empresas gallegas y en capacitarlas para su aplicación a la innovación en nuevos productos y servicios, procesos y estrategias de negocio.
- La iniciativa «Diseño & Emprendimiento» dirigida a los emprendedores que participan en los programas de la Red Gallega de Aceleradoras. Su objetivo es mejorar el conocimiento y la comprensión de estos nuevos empresarios sobre el diseño como factor estratégico relevante para la puesta en marcha de sus proyectos.
- Premios Galicia de Innovación y Diseño. Iniciativa de la Xunta de Galicia, a través de Gain, para reconocer la labor de las personas y empresas que están contribuyendo significativamente al desarrollo económico y social en Galicia a través de la innovación y el diseño.
- Creación de la «Materioteca de Galicia¹²». Se trata de un espacio de difusión de materiales innovadores que combina una exposición y archivo de muestras clasificadas con servicios especializados para facilitar la transferencia de tecnologías de materiales al tejido empresarial y estimular la innovación intersectorial.
- Certamen de materiales innovadores de Galicia.

En el año 2021 la Xunta de Galicia presenta el «Programa Diferenza 2021-2024», el nuevo programa de Diseño para la Innovación y la Sostenibilidad que da continuidad al trabajo desarrollado desde 2018 para incorporar el Diseño al mundo empresarial como impulsor de la competitividad y del crecimiento económico, además de poner en valor la labor de sus profesionales. En esta nueva etapa se contemplan

<sup>9</sup> Puede consultarse más información sobre estos pogramas en la url http://gain.xunta.gal/artigos/69/plans

<sup>10</sup> https://mapadesenogalego.gal/gl

<sup>11</sup> http://imaxesdesenogalego.gal/

<sup>12</sup> https://www.materioteca.gal

cuatro ejes prioritarios: el reto climático, la transformación digital, la competitividad empresarial y el bienestar social.

El programa apuesta por impulsar la transformación social y económica de la comunidad desde un enfoque sostenible, a través de la creatividad y del Diseño como palancas de innovación y competitividad.

Las grandes líneas estratégicas que vertebran el programa tienen por objetivo la construcción de un ecosistema gallego de innovación en torno al diseño; la puesta en marcha de grupos multidisciplinares de co-creación para conectar ciencia, tecnología y arte; así como líneas de financiación para el diseño de nuevos productos, servicios y modelos de negocio, especialmente los orientados a la innovación social. Busca además la visibilidad de las empresas y profesionales que apuestan por el diseño, la innovación y la sostenibilidad como motores de competitividad económica y bienestar social; y la configuración de la Red Internacional de Profesionales del Diseño Gallego. En esta apuesta por la innovación y el diseño en el contexto de la administración gallega como factor de transformación social y económica, la profesión del Diseño y la consolidación de centros de formación especializada, resultan claves en la modernización de Galicia, con unas necesidades claras de incorporación al mercado laboral de nuevos profesionales. Los nuevos retos más inmediatos como los de la transformación digital, impulsada desde estos programas, necesitan de una formación específica en el diseño digital que ofrece este grado en Diseño y que no existe en Galicia a nivel universitario con este enfoque humanista basado en la creatividad. La organización de las materias y competencias del Grado en Diseño en base a los módulos de Proyectos, Conocimientos contextuales, Habilidades instrumentales, Tecnología y Gestión abarcan todos aquellos conocimientos a adquirir por los nuevos profesionales del diseño, adaptándose a los perfiles profesionales demandados en el futuro.

Por otra parte, la creación de un ecosistema gallego de innovación en torno al Diseño necesita de la captación de jóvenes talentos, nuevos profesionales e investigadores incorporados a estructuras de investigación propias de la universidad, grupos de investigación competitivos y proyectos de investigación financiados en convocatorias nacionales e internacionales. Esta estructura permitiría la colaboración entre la universidad y la empresa en el desarrollo de proyectos de innovación.

Por todo ello la nueva titulación de «Grao en Diseño» se alinea con la consecución de los objetivos del programa Diseño para la innovación y la sostenibilidad con la contribución 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.

#### Referentes externos a la Universidad

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 13, presentado en la ANECA en el año 2004. El objetivo principal de

<sup>13</sup> Puede consultarse en la página web de la ANECA http://www.aneca.es/media/150332/libroblanco\_bellasartes\_def.pdf

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>14</sup>) los títulos de grado en Diseño aprobados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte se ofertan en diferentes universidades públicas y

<sup>14</sup> https://www.educacion.gob.es/ruct/home

privadas en las Áreas de conocimiento<sup>15</sup> de «Arte y Humanidades», «Ingeniería y Arquitectura» y en menor medida en «Ciencias Sociales». En la siguiente tabla 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 Videojuegos. 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.

Titulaciones de Grado en Diseño en la universidad española. Datos extraidos del RUCT					
	Rama Arte y Humanidades				
Código	Título	Universidad	Nivel académico	Estado	Detalle
2501571	Graduado o Graduada en Artes y Diseño por la Universidad Autónoma de Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2501462	Graduado o Graduada en Creación y Diseño por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea	Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2503499	Graduado o Graduada en Diseño / Bachelor in Design por la IE Universidad	IE Universidad	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2503519	Graduado o Graduada en Diseño, Animación y Arte Digital por la Universidad Politécnica de Catalunya	Universidad Politécnica de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502436	Graduado o Graduada en Diseño de Interiores por la Universidad Antonio de Nebrija	Universidad Antonio de Nebrija	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500005	Graduado o Graduada en Diseño de Interiores por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503610	Graduado o Graduada en Diseño de Moda por la Universidad Antonio de Nebrija	Universidad Antonio de Nebrija	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2500672	Graduado o Graduada en Diseño de Moda por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> En el momento de elaboración de la memoria del Grado en Diseño de la Universidad de Vigo, la entrada en vigor del RD 822/2021, de 28 de septiembre establece un período transitorio obligatorio para adaptar la adscripción de las 5 ramas de conocimiento antiguas a los 32 nuevos ámbitos del conocimiento, dejando a las universidades la decisión final de elección.

				2 1 11 1	
2503020	Graduado o Graduada en Diseño de Moda por la Universidad Politécnica de Madrid	Universidad Politécnica de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502713	Graduado o Graduada en Diseño de Productos Interactivos por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503617	Graduado o Graduada en Diseño de Videojuegos por la Universidad Europea de Madrid	Universidad Europea de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2503788	Graduado o Graduada en Diseño Digital por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2503011	Graduado o Graduada en Diseño Digital por la Universidad Internacional de La Rioja	Universidad Internacional de La Rioja	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2504165	Graduado o Graduada en Diseño Gráfico y Multimedia por la Universidad Europea de Madrid	Universidad Europea de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502685	Graduado o Graduada en Diseño Integral y Gestión de la Imagen por la Universidad Rey Juan Carlos	Universidad Rey Juan Carlos	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2501136	Graduado o Graduada en Diseño Multimedia y Gráfico por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500242	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Autónoma de Barcelona	Universidad Autónoma de Barcelona	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502085	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Complutense de Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502509	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad de Barcelona	Universidad de Barcelona	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502684	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad de La Laguna	Universidad de La Laguna	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2501084	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad de Vic-Universidad Central de Catalunya	Universidad de Vic- Universidad Central de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503605	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Europea de Madrid	Universidad Europea de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2500085	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Francisco de Vitoria	Universidad Francisco de Vitoria	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2503768	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra	Universidad Pompeu Fabra	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2500144	Graduado o Graduada en Diseño por la Universidad Ramón Llull	Universidad Ramón Llull	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503385	Graduado o Graduada en Diseño y Creación Digitales por la Universitat Oberta de Catalunya	Universitat Oberta de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502062	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)

2503400	Graduado o Graduada en Diseño y Gestión de Moda por la Universidad Rey Juan Carlos	Universidad Rey Juan Carlos	Grado	Publicad o en B.O.E.
2503349	Graduado o Graduada en Diseño y Tecnologías Creativas por la Universitat Politècnica de València	Universitat Politècnica de València	Grado	Publicad o en B.O.E.

	Rama de Conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas				
Código	Título	Universidad	Nivel académico	Estado	Detalle
2503425	Graduado o Graduada en Diseño de Producto por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Grado	Publicado en B.O.E.	
2503508	Graduado o Graduada en Diseño Digital y Multimedia por la Universidad Antonio de Nebrija	Universidad Antonio de Nebrija	Grado	Publicado en B.O.E.	
2503566	Graduado o Graduada en Diseño e Innovación de Negocios Digitales / Digital Business Design and Innovation por la Universidad Ramón Llull	Universidad Ramón Llull	Grado	Publicado en B.O.E.	
2503607	Graduado o Graduada en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia por la Universidad Autónoma de Madrid	Universidad Autónoma de Madrid	Grado	Publicado en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2503232	Graduado o Graduada en Diseño y Producción de Videojuegos por la Universidad Pompeu Fabra	Universidad Pompeu Fabra	Grado	Publicado en B.O.E.	

	Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura				
Código	Título	Universidad	Nivel académico	Estado	Detalle
2503362	Graduado o Graduada en Diseño/ Design por la Universidad de Navarra	Universidad de Navarra	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2503781	Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Creativas por la Universidad de Lleida	Universidad de Lleida	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2504011	Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Creativas por la Universidad San Jorge	Universidad San Jorge	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2501005	Graduado o Graduada en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad Alfonso X El Sabio	Universidad Alfonso X El Sabio	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503255	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad de Girona	Universidad de Girona	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502694	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Jaume I de Castellón	Universidad Jaume I de Castellón	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503054	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Politécnica de Catalunya	Universidad Politécnica de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)

			•		
2502822	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Rey Juan Carlos	Universidad Rey Juan Carlos	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502841	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad San Jorge	Universidad San Jorge	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2503654	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas por la Universitat Politècnica de València	Universitat Politècnica de València	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2500406	Graduado o Graduada en Ingeniería de Diseño Industrial por la Universidad Pompeu Fabra	Universidad Pompeu Fabra	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500907	Graduado o Graduada en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad Cardenal Herrera-CEU	Universidad Cardenal Herrera-CEU	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2501021	Graduado o Graduada en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo del Producto	Universidad de A Coruña	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500733	Graduado o Graduada en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo del Producto por la Universidad Politécnica de Catalunya	Universidad Politécnica de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500864	Graduado o Graduada en Ingeniería de Tecnología y Diseño Textil por la Universidad Politécnica de Catalunya	Universidad Politécnica de Catalunya	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2503123	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial por la Universidad de Deusto	Universidad de Deusto	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2500035	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Mondragón Unibertsitatea	Mondragón Unibertsitatea	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2502316	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad de Valladolid	Universidad de Valladolid	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2500166	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad de Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2504182	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad Politécnica de Cartagena	Universidad Politécnica de Cartagena	Grado	Publicad o en B.O.E.	
2502404	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad Politécnica de Madrid	Universidad Politécnica de Madrid	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500927	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad de Extremadura	Universidad de Extremadura	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)
2501924	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA POR ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL)

2500990	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad de Navarra	Universidad de Navarra	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502268	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad Jaume I de Castellón	Universidad Jaume I de Castellón	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2501356	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universitat Politècnica de València	Universitat Politècnica de València	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2500044	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto por la Universidad Antonio de Nebrija	Universidad Antonio de Nebrija	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502561	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto por la Universidad de Cádiz	Universidad de Cádiz	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502002	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto por la Universidad de Málaga	Universidad de Málaga	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502301	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto por la Universidad de Sevilla	Universidad de Sevilla	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)
2502168	Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Mecánico por la Universidad Pública de Navarra	Universidad Pública de Navarra	Grado	Publicad o en B.O.E.	(TITULACIÓN RENOVADA)

# 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 el momento de elaboración de esta memoria, la entrada en vigor del RD 822/2021, de 28 de septiembre establece un período transitorio obligatorio para adaptar la adscripción de las ramas de conocimiento actuales a los nuevos ámbitos del conocimiento, dejando a las universidades la decisión final de elección. 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>16</sup>:

Universidad	Facultad / Campus	Títulos ofertados
-------------	-------------------	-------------------

<sup>&</sup>lt;sup>16</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.

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

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 coordinada 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 sigue 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 módulos 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 contenido 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 multidisciplinares, 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 Fachhochshule alemanas, las Hogeskool flamentas o las Hogsköla suecas.

# 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>17</sup>. Ello ha servido de base para la elaboración de un perfil

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Ver al respecto, las recomendaciones del "ICSID Educational Kit: Minimum Standards of Education and Course Analysis Matrix" (www.icsid.org) consultada en marzo abril 2004. En cuanto al BEDA, ver "Statement of recommended minimum education requirements" publicado en 1988

profesional y formativo y el desarrollo 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 <u>el caso de **ICSID**</u>, 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 <u>**BEDA**</u>, 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.

## 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 18 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.

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

<sup>18</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.

docentes, PAS y representantes de alumnado de diferentes facultades, departamentos y áreas, estando compuesta por las siguientes personas:

COMPOSICIÓN DE LA JUNTA DE TITULACIÓN	
Presidencia	
Decano Comisario	D. Marcos Dopico Castro
Secretario/a	Dna. Cristina Varela Casal
Representantes de Centros	
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
Representantes de Departamentos	
Ho5 - Historia, Arte e Xeografía. Área A0465 - Historia da Arte	Dna. Susana Cendán Caaveiro
Ho7 - Escultura	D. Francisco Javier Tudela Sáenz de Pipaón
Ho8 - Pintura	D. Jesus Hernández Sánchez
Ho9 - Debuxo	D. Araceli Liste Fernández
To1 - Deseño na Enxeñaría. Área Ao3o5 - Expresión gráfica na enxeñería	D. Jorge Cerqueiro Pequeño
T15 – Informática. Área A0570 - Linguaxes e sistemas informáticos	D. Celso Campos Bastos (causando baja posteriormente)
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 Publicidade	D. Xosé Rúas Araujo

Estudantes	
Dna. Luna María Vicente Warren	(Causando baja posteriormente al cesar su actividad como estudiante)
Dna. Xulia Arias Parada	(Causando baja posteriormente al cesar su actividad como estudiante)
Dna. Eva Monroy Pérez	
Dna. Ana Pérez Valdés	
PAS	
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. La Memoria Final del Grado en Diseño se aprueba el 12/09/2019.

Después de que la Xunta de Galicia emitiera un informe negativo a la implantación del Grado en Diseño en el curso 2020/2021 se continúa trabajando en aquellos aspectos señalados como deficitarios y se trabaja en una mejora de la memoria de la titulación por parte de la junta de titulación. El 23/06/2020 se aprueba una nueva Memoria Inicial y el 27/07/2020 se aprueba la Memoria Final del Grado en Diseño después de incorporar los cambios a las alegaciones presentadas. El 24/03/2021 a petición del Servicio de Gestión de Grado de la Universidad de Vigo se aprueban modificaciones técnicas y errores detectados.

El 20/12/2021, después de la emisión del Informe Favorable condicionado de envío a verificación emitido por la Consellería de Cultura, Educación e Universidade de la Xunta de Galicia, se aprueban las modificaciones propuestas.

### 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 este mismo apartado.

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 Apartado 2.3.

### 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 Deseñadores; 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 Apartado 2.3. 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 Schlesser 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 Apartado 2.3. 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 se lleva a cabo 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 innovacón de la Universidad Lusíada Norte de Porto (Portugal). Esta carta de apoyo puede consultarse en el Apartado 2.3.

# 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, deseño 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 Apartado 2.3.

### 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 Apartado 2.3.

### 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 Apartado 2.3.

## 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 Apartado 2.3. 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.



Centro sociocultural A Trisca (2° andar) Corredoira das Fraguas, 92 15703 Santiago de Compostela

#### Dña, Silvia García González

Decana de la Facultad de Bellas Artes Campus de Pontevedra Universidad de Vigo R/ Maestranza s/n 36002 Pontevedra

Una vez conocida y analizada la propuesta de implantar un Grado universitario en Diseño y Creación en la Universidad de Vigo, la DAG Asociación Galega de Deseño considera esta iniciativa de gran relevancia para el sector profesional del Diseño en Galicia.

Desde su fundación en el año 2006, la Asociación DAG ha realizado actividades y eventos en colaboración con las instituciones académicas (universidades del Sistema Universitario de Galicia y titulaciones superiores de arte y diseño) para el fomento de la cultura del diseño, su mejora y profesionalización y en la organización de actividades de formación dirigidas a futuros profesionales. Uno de los objetivos principales de la asociación es la creación de canales de comunicación entre los profesionales y también entre estos y los futuros profesionales, los estudiantes de las escuelas y facultades de diseño, con el fin de favorecer el diálogo y la reflexión sobre aquellas cuestiones que más les preocupan e interesan a todos y a todas.

Así mismo, la Asociación DAG forma parte de READ (Red Española de Asociaciones del Diseño) y BEDA (Bureau of European Design Associations), instituciones que a nivel nacional y europeo trabajan y colaboran en la mejora de la formación superior universitaria en Diseño como uno de los factores clave para el desarrollo de la disciplina.

Por todo ello, y reunida la junta directiva de la asociación, mostramos el apoyo expreso de la Asociación DAG a la propuesta de implantación del Grado en Diseño y Creación en la Universidad de Vigo. Así mismo hacemos explícito nuestro ofrecimiento a colaborar con la titulación en todas aquellas actividades y eventos que puedan ser beneficiosas para el campo profesional, docente e investigador del sector del Diseño en Galicia.

Santiago de Compostela, abril de 2018

Oscar Otero Marzoa

Presidente de la DAG Asociación Galega de Deseño



Habiendo recibido y valorado la propuesta del nuevo proyecto de desarrollo del *Grado en Diseño y Creación* de la Universidad de Vigo, así como consultado en primer lugar la postura oficial de la Asociación Galega de Diseño DAG, y la de las 9 asociaciones restantes que componen la Red Nacional a continuación, READ entiende la iniciativa como un importante paso para la profesionalización del sector del diseño en Galicia y por extensión en España.

D. Vicente Gallega, como presidente de la Red Española de Asociaciones de Diseño READ, quiere manifestar el apoyo de esta a la propuesta de implantación del *Grado en Diseño y Creación* de la Universidad de Vigo a partir del curso 2019/20. Y manifestar el interés del colectivo en conocer los avances que sobre este tema se vayan produciendo.

En Valencia, a 27 de abril de 2018.

Vicente Gallega.

Presidente de READ.



Área de Innovación e negocio Corporación de Radio e Televisión de Galicia Bando – San Marcos 15820 – Santiago de Compostela M. dir.innovacion@crtvg.es T. 981540633

#### Dona Silvia García González

Decana da Facultade de Belas Artes Campus de Pontevedra Universidade de Vigo R/ Maestranza s/n 36002 Pontevedra

### Estimada decana:

A CRTVG considera unha excelente iniciativa a implantación do Grao en Deseño e Creación na Universidade de Vigo, e manifesta o seu apoio á proposta de implantación.

A formación superior universitaria en deseño en Galicia é fundamental no seu desenvolvemento e innovación. Ademais, considérase imprescindible unha actualización permanente na formación dos profesionais do deseño.

O peso da internet, da imaxe e do audiovisual mudan a forma na que as empresas se achegan ao seu público obxectivo. A transformación dixital é xa unha prioridade e o deseño gráfico é unha peza importante nestes procesos. Dentro de este profundo desafío, o perfil das deseñadoras e deseñadores gráficos xoga un papel esencial e é hoxe unha profesión con alta demanda en todos os sectores que queren levar con éxito esa converxencia tecnolóxica.

Entre todos os perfís, destacan os profesionais especializados en gráfismo con movemento, xa que os procesos de comunicación son cada vez máis audiovisuais e dinámicos. Isto obriga a unha formación de alto nivel sobre este tipo de técnicas e narrativas, asi como á mellora do coñecemento sobre a creación, a produción e a realización de contidos con base gráfica.

A CRTVG amosa o seu compromiso para colaborar coa Universidade de Vigo nas diferentes necesidades que requira este novo título de grao, especialmente desde o servizo de Deseño gráfico.

Santiago de Compostela, 18 maio de 2018

Asdo Jose Pereiran e Negocio

Director de Innovación e Negocio Corporación de Radio Televisión de Galicia





Estimada Decana da Facultade de Belas Artes,

Unha vez coñecida e analizada a proposta de implantar un Grao universitario en Deseño e Creación na Universidade de Vigo, a Fundación Pública Artesanía de Galicia, (dependente da Xunta de Galicia) considera esta iniciativa de grande relevancia para o sector profesional do Deseño en Galicia.

Dende a creación da Fundación Pública Artesanía de Galicia no ano 2003, esta entidade ven realizando actividades e eventos para o fomento da cultura e do deseño, a súa mellora e profesionalización, así como, a organización de actividades de formación dirixidas a futuros profesionais.

Polo que, facemos explícito o noso apoio e ofrecemento a colaborar coa titulación do Grao en Deseño e Creación, en todas aquelas actividades e eventos que poidan ser beneficiosas para o campo profesional, docente e investigador do sector do Deseño en Galicia.

Elena Fabeiro Castro

Xerente



Silvia García González Decana da Facultade de Belas Artes Campus de Pontevedra Universidade de Vigo R/ Maestranza s/n 36002 Pontevedra

Unha vez coñecida e analizada a proposta de implantar un Grao universitario en Deseño e Creación na Universidade de Vigo, David Barro López como director da Fundación Dardo Instituto do Deseño e das Artes Contemporáneas – DIDAC, con CIF G70514906 e con sede en Santiago de Compostela, considera esta iniciativa de grande relevancia para o sector profesional do Deseño en Galicia.

Dende a súa creación a Fundación DIDAC ven realizando actividades e eventos para o fomento da cultura do deseño, a súa mellora e profesionalización e na organización de exposicións e actividades

Polo que facemos explícito o noso apoio e ofrecemento a colaborar coa titulación do Grao en Deseño e Creación, en todas aquelas actividades e eventos que poidan ser beneficiosas para o campo profesional, docente e investigador do sector do Deseño en Galicia.

En Santiago de Compostela a 8 de maio de 2019

Firmado: David Barro López







Sede:

Rúa Airas Nunes, s/n 15702 Santiago de Compostela Telf.981 541 072

Silvia García González Decana da Facultade de Belas Artes Campus de Pontevedra Universidade de Vigo Rúa Maestranza, s/n 36002 Pontevedra

### Estimada decana.

Unha vez coñecida e analizada a proposta de implantar un Grao universitario en Deseño e Creación na Universidade de Vigo, dende a Axencia Galega de Innovación consideramos esta iniciativa de gran relevancia para o sector profesional do Deseño en Galicia.

No marco do Programa de Deseño para a Innovación 2020, a Axencia Galega de Innovación ven realizando actividades para o fomento da cultura do deseño e a innovación, a súa mellora e profesionalización e a organización de actividades de formación dirixidas a empresas e profesionais.

Por todo elo fago explícito o noso apoio e ofrecemento a colaborar coa titulación de Grao en Deseño e Creación, en todas aquelas actuacións que poidan ser beneficiosas para o eido empresarial e profesional, docente e investigador do sector do Deseño en Galicia.

Recibe un cordial saúdo

Patricia Argerey Vilar Directora



A/A Marcos Dopico Castro Decano comisario del grado en diseño Universidad de Vigo

Una vez conocida y analizada la propuesta de implantar un Grado Universitario en Diseño en la Universidad de Vigo, Modesto Lomba Caneda, como Presidente de la Asociación Creadores de Moda de España considera esta iniciativa de gran relevancia académica y profesional.

Por ello hago explícito nuestro apoyo y ofrecimiento a colaborar con la titulación del Grado en Diseño en todas aquellas actuaciones que puedan ser beneficiosas para el ámbito empresarial y profesional, docente e investigador del sector del Diseño.

En Madrid a 5 de junio de 2020

Modesto Lomba Caneda

Presidente

Dear Professor Marcos Dopico Castro Dean of Fashion Design University of Vigo

Taking into consideration the analysis made of the proposal to create a degree on Design by the University of Vigo, I, undersigned Isabel Maria Cantista Roberto Vieira Gomes, Associate Professor of Marketing and Innovation at the University Lusíada Norte - Porto, would like to express it is my belief this would be a relevant academic initiative.

I have been conducting research on Fashion Innovation and Entrepreneurship in the last fifteen years, having taken a profound interest in all asppects related to the promotion of a sustainable model of debelopment. Since 2008 I promote and organise in partnership with an european university who debelops research on Fashion Studies the international Conference Global Fashion Conference. This conference takes a multidisciplinary approach. The last edition was organised with the London College of Fashion, in London and the next edition will take place at the Université de la Mode, University Lyon 2, in Lyon, France.

Therefore I do not hesitate to recommend the approval of this initiative and I would be happy to support this course in anyway which could be beneficial for your estemeed institution.

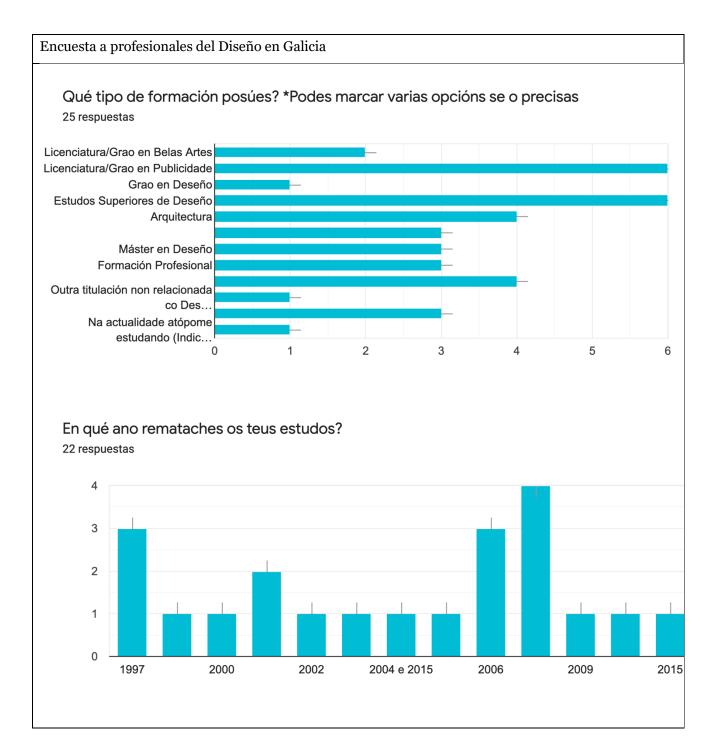
Porto, 15th of June 2020

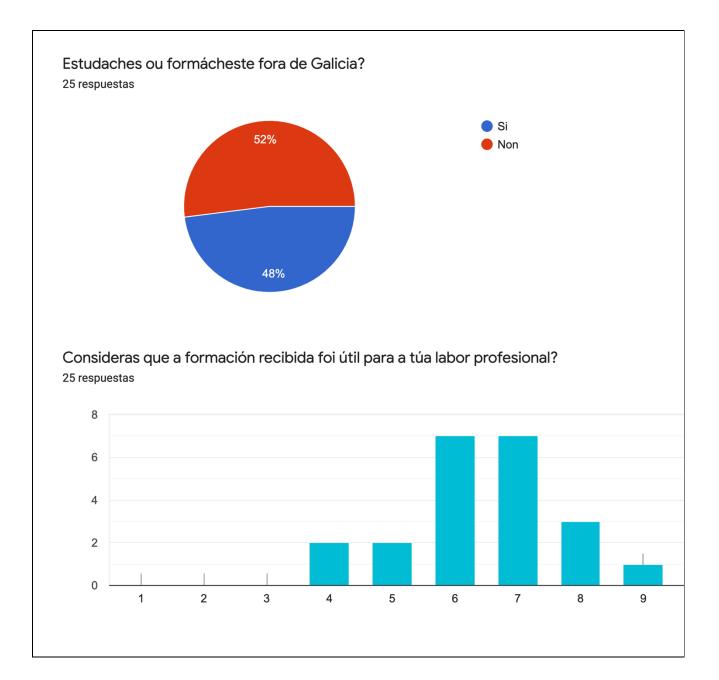
Tanksh

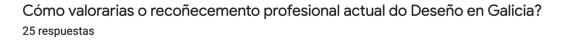
Isabel Cantista (PhD Management)

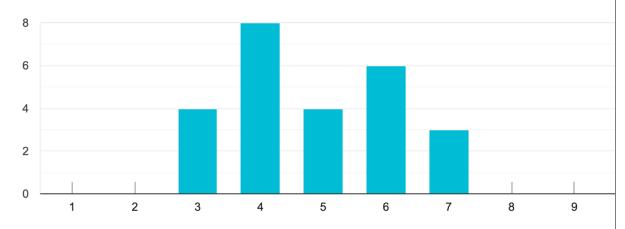
**Associate Professor** 

University Lusíada Norte - Porto



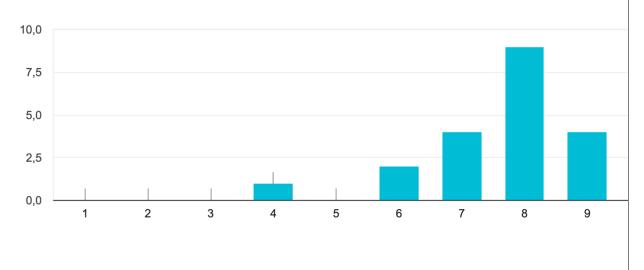


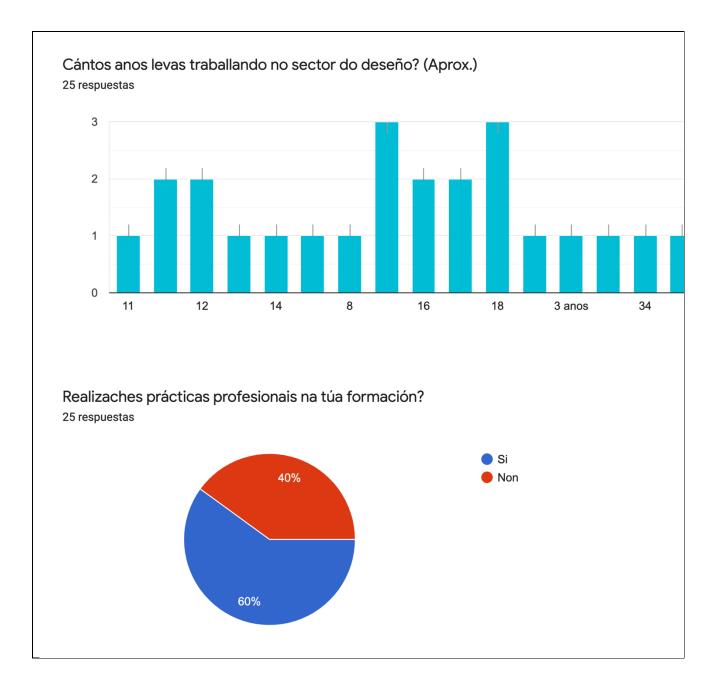


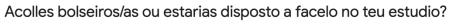


Consideras que unha formación superior universitaria oficial en Deseño en Galicia mellorari situación profesional do sector na nosa comunidade?

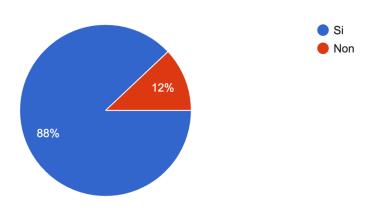
25 respuestas





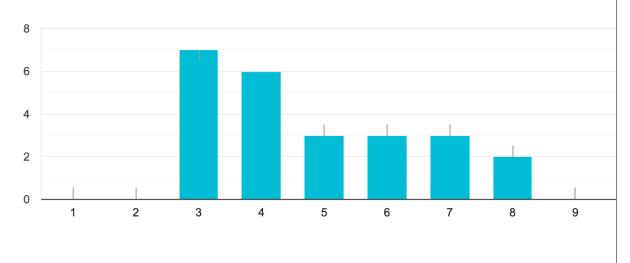


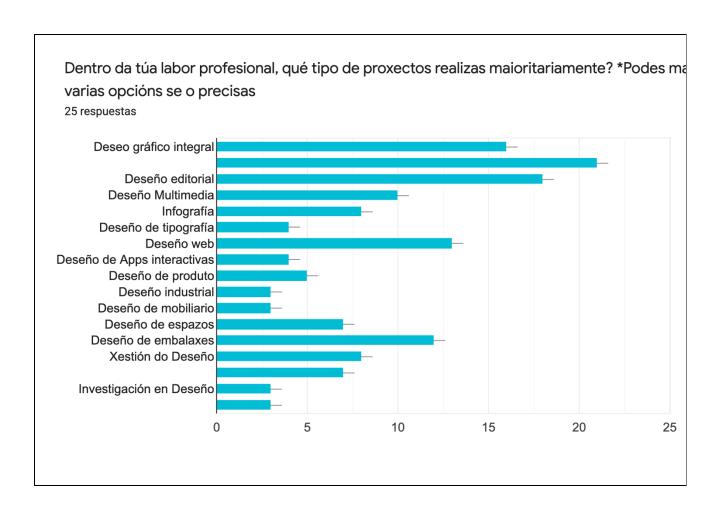
25 respuestas



Consideras que a oferta formativa en Deseño en Galicia é suficiente e adaptase as necesida actuáis do sector?

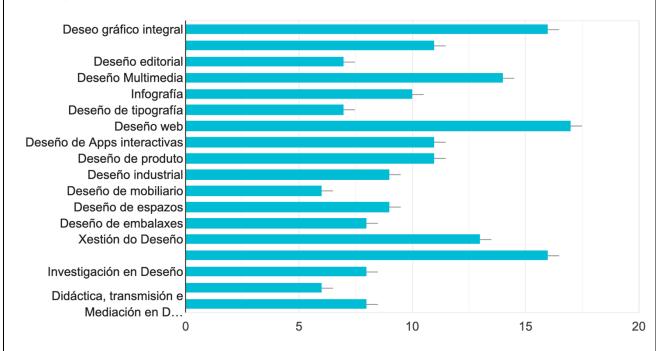
24 respuestas





Cal ou cales subdisciplinas do deseño consideras que serán os maiores sectores estratéxic futuro nos vindeiros anos?\*Podes marcar varias opcións se o precisas

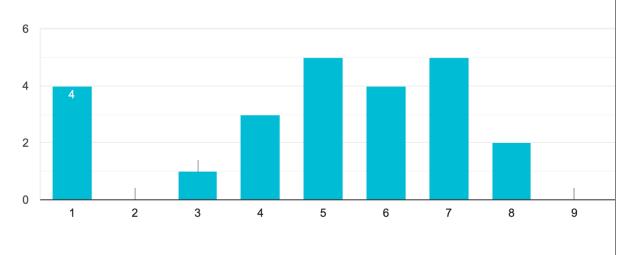
25 respuestas

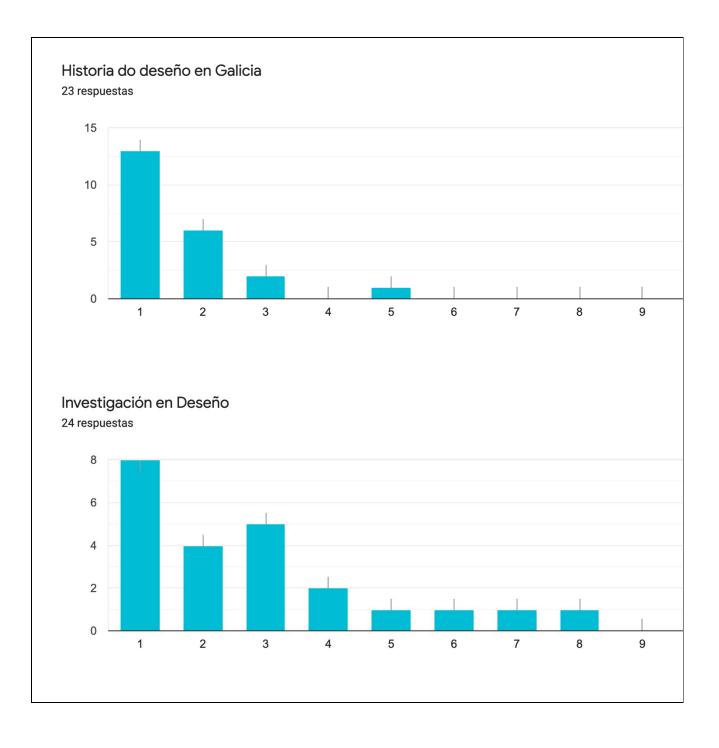


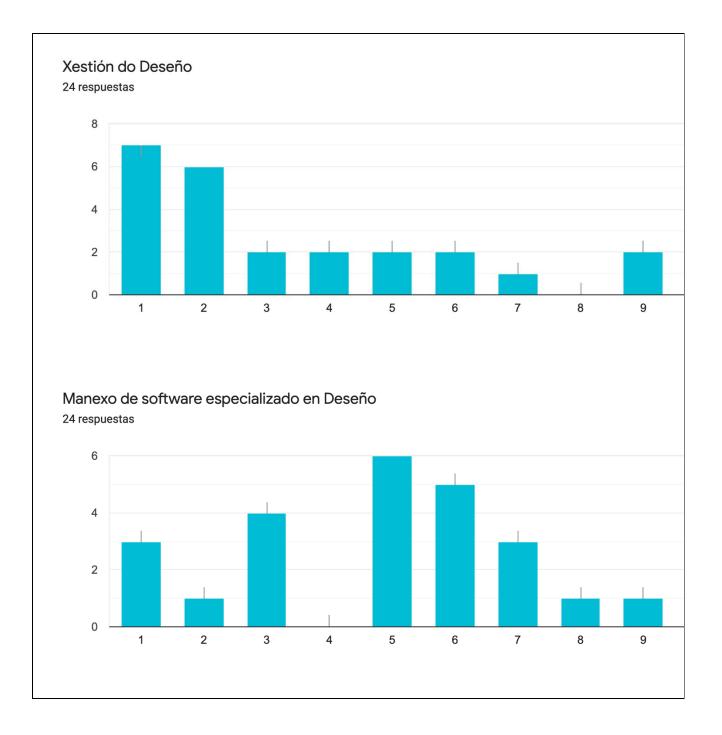
Na túa formación recibida (ou que estas a recibir) cómo valorarias a formación recibida nas seguintes áreas:

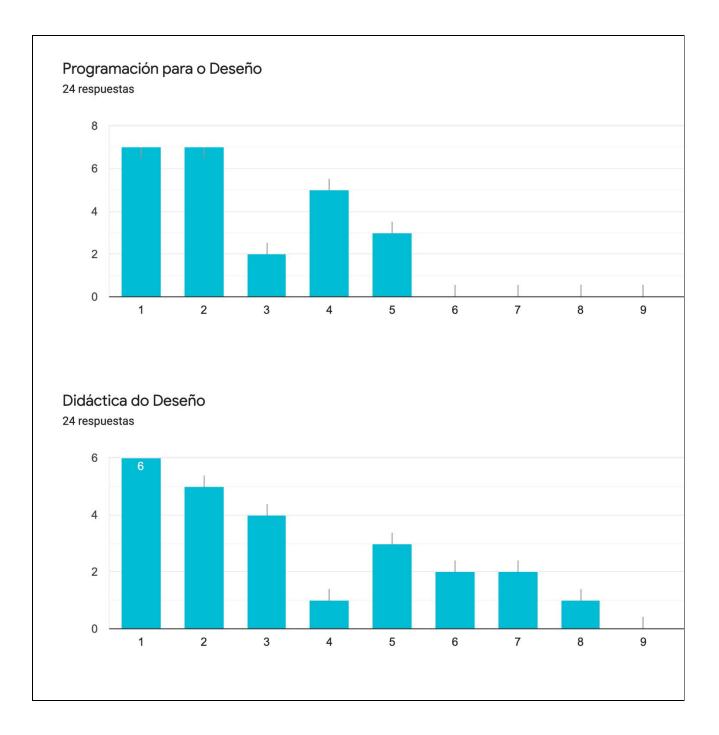
### Historia e teoría do Deseño

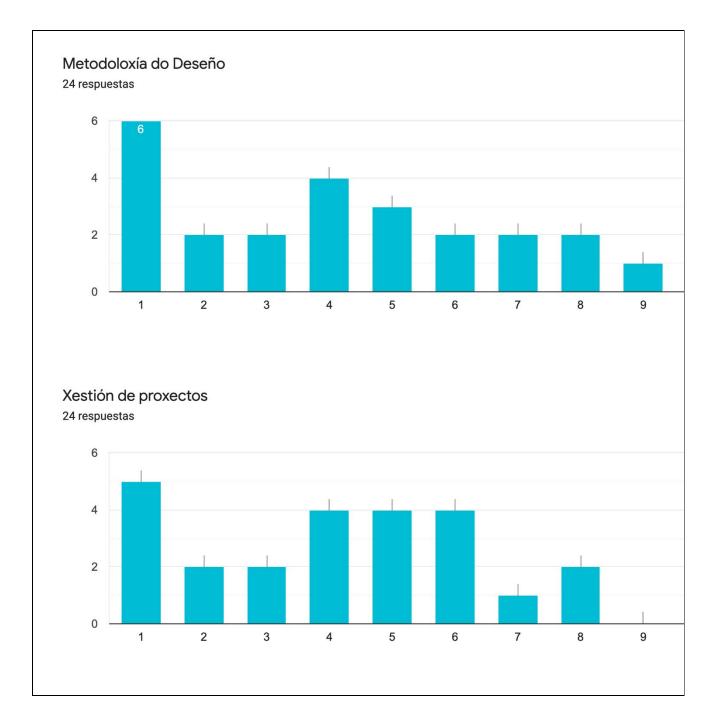
25 respuestas

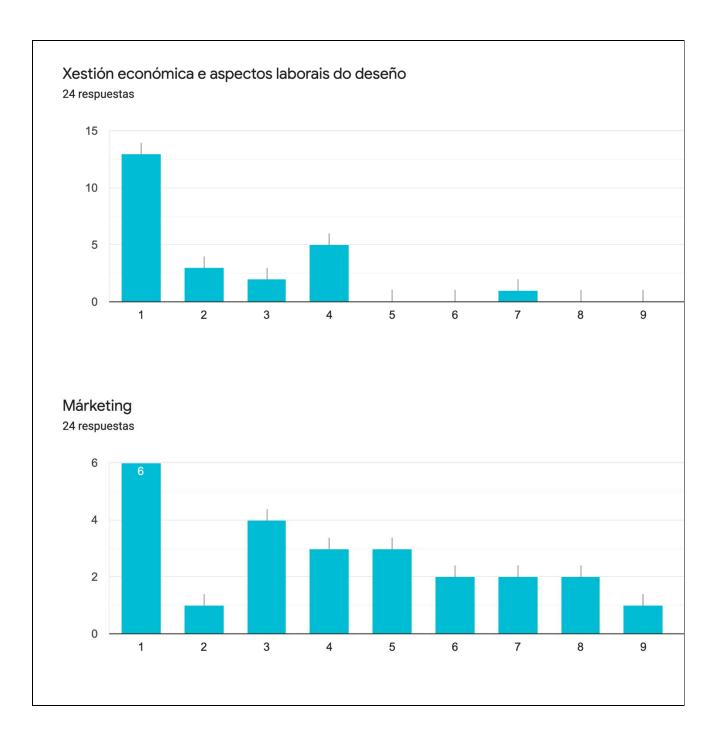






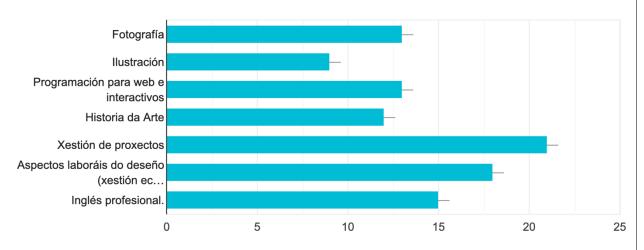






Cal ou cales das seguintes disciplinas transversais consideras as máis importantes para comp unha formación en Deseño? \*Podes marcar varias opcións se o precisas





Podes facernos suxestións, ideas ou aspectos relevantes que consideres ao respecto do que consideras que debe ser unha titulación universitaria de Grao en Deseño

Nos diferentes centros galegos nos que se ofertan distintos graos de formación en deseño, unha eiva reiterada, é a falta de docentes que estén a desenvolver o oficio que se imparte. Na formación de deseño é tan importante a parte teórica como a parte práctica. A primeira pode ser impartida por un docente-investigador pero, a práxe, dentro do posible, debería de ser impartida por docentes que estén a desenvolver dito oficio ou especialidade. Nas EASD galegas hai docentes impartindo materias que descoñecen na práctica profesional. Isto repercute, inevitablemente, na calidade da ensinanza e, polo tanto, na calidade e nivel dos estudantes que serán profesionais nun futuro. Nas escolas máis reputadas de ámbito estatal e internacional, a formación impartida por deseñadores recoñecidos no seu ámbito profesional é unha cuestión indiscutible. Por outra banda, tamén é necesaria en Galicia, unha labor crítica e de investigación que debería liderar a universidade a través do grao que se pretende levar a cabo. «Cal ou cales subdisciplinas do deseño consideras que serán os maiores sectores estratéxico de futuro nos vindeiros anos?» será a cuestión que deberá contestar o Grao Universitario en Deseño. É evidente que a disciplina do deseño, en xeral, é imprescindible para afrontar o tempo que está por vir. Respostar que especialidade ou sector extratéxico será o que ten máis futuro, sería respostar polo devir da nosa sociedade. É unha pregunta en movemento. Á cuestión das disciplinas transversais é de difícil resposta sen coñecer con maior profundidade o currículo do Grao Universitario que se propón. Todas as cuestións que se plantexan como transversais deberíanse de tocar nalgún momento de maneira directa ou indirecta.

Que teña en conta non so o diseño se non a comunicación e o marketing en global. Que teña contacto co mundo real/laboral do deseño con profesores en activo ainda que sean profesores asociados ( ofrezcome: marcos@fasideas.com)

Elaborar unha disciplina encarrilada ó mundo laboral, que ensine ó alumno como moverse unha vez acabados os seus estudos de deseño. Os estudantes saen das escolas de deseño sen saber como integrarse no mundo laboral. Debería existir unha asignatura ou guía que lles guíe cara o mundo laboral real, fomentar as becas de estudo en outras universidades, intercambios de estudiantes, becas laborais en empresas galegas e convenios con estas últimas sen abusar das becas, sé que isto último non é competencia das escolas pero, moitas empresas aproveitan estas becas para ter persoal temporal e ir renovando de 6 meses en 6 meses ou de ano en ano, sen ter que contratar a ninguén, e isto é unha práctica abusiva que lévase anos facendo en moitas empresas galegas. Non hai oferta e si moita demanda das novas xuventudes de deseñadores que non atopan traballo en Galiza e teñen que marchar cara outras comunidades no que o deseño ten un papel máis importante na sociedade. Hoxe en día, existen novas ferramentas enfocadas o deseño dixital e a comunicación que, permiten a un deseñador enfocar o seu desenrolo, por exemplo, cara as redes sociáis cada día máis usadas e cun gran impacto en tódolos públicos. Ensinar as novas disciplinas enfocadas cara o deseño interactivo, motion graphics, animadores 2d e 3d e especialidades en deseño para apps.

Paréceme importante que sexa unha formación práctica, con moito espazo para a experiencia. Crear maquetas a man, tocar materiais, experimentar con eles. Explorar as distintas técnicas de reprodución e acabados (serigrafía, estampación etc)

Experiencia de usuario (UX), e Audiovisual (ao mesmo nivel que fotografía e ilustración)

Aproveitar un elemento diferencial, que estos estudios se imparten na Facultade de Belas Artes, vinculada a rama do coñecemento de artes e humanidades, para reforzar a aspecto humanístico da formación na creatividade, desenvolvemento do pensamento crítico e formación teórica.

1.11 Principales objetivos formativos del título.

El Grado en Diseño contará con los siguientes objetivos generales:

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/la diseñador/a, 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/la diseñador/a 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.
- 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.

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.

1.11.bis) En su caso, objetivos formativos de Menciones o Especialidades según el título.

## Objetivos específicos de la Mención Diseño Gráfico y Digital:

- Proveer al estudiantado de las capacidades para obtener un perfil de profesional del diseño gráfico, audiovisual y digital que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos y creativos del diseño, 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 gráfico y digital en el ejercicio de su labor.
- Fomentar la capacidad de adaptación rápida al impacto de los nuevos medios, tecnologías y soportes digitales, que de un modo cada vez más rápido e interdisciplinar requieren sustituir las habilidades técnicas tradicionales por otras de carácter más genérico.

## Objetivos específicos de la Mención Diseño de Moda:

- Proveer al estudiantado de las capacidades para obtener un perfil de profesional del diseño de moda que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos y creativos del diseño, 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 de moda en el ejercicio de su labor.
- Fomentar la capacidad de adaptación rápida al impacto de los nuevos medios, tecnologías y soportes dentro del mundo de la moda, que de un modo cada vez más rápido e interdisciplinar requieren sustituir las habilidades técnicas tradicionales por otras de carácter más genérico.
  - 1.12 Estructuras curriculares específicas, justificación de sus objetivos.

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 36 están adscritos al Ámbito de Conocimiento de «Industrias

culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual» al que se adscribe la titulación, tal y como indica el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. Los créditos restantes de la formación básica se distribuyen en 24 créditos adscritos al ámbito de conocimiento «Historia del Arte y de la expresión artística y bellas artes», tal y como detallamos en la siguiente tabla.

Las asignaturas de Formación Básica poseen 6 créditos cada una, 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.

Se propone una ordenación equilibrada de conocimientos, competencias y habilidades 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.

### Organización en módulos

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.

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:

### Módulo 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.

### Módulo 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.

### Módulo Habilidades instrumentales

Agrupan 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.)

### Módulo Tecnología

Agrupa 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.

### Módulo 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 vertebren 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.

### Estructura de las menciones

En el Real Decreto 222/2011 del 2 de diciembre por el que se regulan las enseñanzas universitarias oficiales en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, en el Artículo 5, Punto 3 se indica: «Las titulaciones de grado podrán incorporar menciones alusivas a itinerarios o intensificaciones curriculares». En el mismo punto se indica que «la conexión entre grado y máster universitario deberá ser adecuadamente planificada de manera que la especialización de posgrado tenga una relación directa con los estudios de grado completados previamente por el alumno». Siguiendo estas indicaciones el Grado en Diseño propuesto posee dos itinerarios/menciones: «Mención en Diseño Gráfico y Digital» y «Mención en Diseño de Moda». Ambas menciones y especializaciones están planificadas teniendo en

cuenta la oferta formativa de posgrado existente en el SUG, de modo que el alumnado puede continuar con estudios de máster su especialización. 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 las posibles orientaciones a las que pueda optar el alumnado.

1.13 Estrategias metodológicas de innovación docente específicas, justificación de sus objetivos.

Tal y como se especifica en el apartado 4.2 Descripción básica de las actividades y metodologías docentes, en el Grado en Diseño se prestará especial atención a aquellas metodologías de innovación docente vinculadas a los principales ejes innovadores que propone el grado:

Atendiendo al aspecto de la digitalización se hará hincapié en las estrategias metodológicas relacionadas con las prácticas con medios digitales, aulas de informática y nuevos medios con el objetivo de familiarizar al alumnado desde el primer momento en el uso de las herramientas profesionales, y adquirir las habilidades básicas y procedimentales a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones. En este sentido se potenciará la metodología de aprendizaje a través del taller de medios digitales como espacio de actividad enfocada a la adquisición de conocimientos procedimentales, habilidades instrumentales tanto en actividades individuales como en grupo, supervisada con la presencia del docente. Los espacios de taller-laboratorio, orientados a diferentes disciplinas, serán los espacios de aprendizaje esenciales sobre los que girará la docencia, teniendo en cuenta que el Grado en Diseño ofrece una docencia esencialmente práctica. Las prácticas de laboratorio, junto con las prácticas con medios digitales, serán actividades preferentes para la aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Se desarrollará en espacios creados con equipamiento especializado en los que el alumnado pueda desarrollar libremente sus proyectos, tanto en horas presenciales como en horas de aprendizaje autónomo. El objetivo es el de generar unas sinergias de aprendizaje y un intercambio de conocimientos entre el alumnado tanto en el trabajo en equipo colaborativo como en el individual con experiencias compartidas.

Los seminarios, entendidos como actividades enfocadas al trabajo sobre un tema específico, se emplearán como complemento a las clases teóricas, y como profundización de aquellos contenidos de las materias de mayor especialización del grado. En el ámbito de la sostenibilidad y las estrategias de innovación serán relevantes las metodologías de estudios de casos concretos, análisis de problemas y sucesos reales, su interpretación, resolución, generación de hipótesis, reflexión, diagnóstico y propuestas de procedimientos alternativos de solución.

Con el objetivo del fomento de la cultura del diseño y el emprendimiento, las prácticas externas serán desarrolladas por cada estudiante como actividades esenciales en el contexto relacionado con el ejercicio de la profesión del diseño, realizando funciones asignadas bajo casos reales. Se fomentará la creación de un portfolio profesional como herramienta de emprendimiento y promoción de los proyectos realizados durante el aprendizaje, y como vía de acercamiento al mundo laboral.

### 1.14 Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas.

El entorno de trabajo fundamental en el que se incluirán los/as egresados/as en diseño de este grado será fundamentalmente el de las empresas y las instituciones, así como el del emprendimiento, actividades de gestión, docencia e investigación, consultoría en Diseño así como trabajos vinculados a la cultura del Diseño. Además, en el futuro, cobrarán especial relevancia aquellos proyectos relacionados con los imparables procesos de transformación digital y el diseño de productos y servicios digitales para el ciudadano, que demandarán un tipo de profesional del diseño formado tanto en las tecnologías digitales como en herramientas básicas de competitividad. 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.

Además, otro de los aspectos clave en la transformación económica y social de Galicia, tal y como busca el «Programa Diferenza 2021-2024» promovido por la Xunta de Galicia es la apuesta por la transformación social y económica desde un enfoque sostenible con el Diseño como herramienta esencial de innovación y competitividad. En este sentido, los productos y servicios del Diseño que fomenten el bienestar social demandarán un tipo de profesional formado en conceptos como el Design thinking, el «diseño para todos y todas», el Ecodiseño, el Diseño circular, Diseño inclusivo, Diseño con perspectiva de género y en general materiales y procesos compatibles con la sostenibilidad del entorno.

Incidiendo en estas ideas, ya en 2016 la tercera edición de «Transferencias Design », encuentro de asociaciones de diseño de España, organizado por la «Red Española de Asociaciones de Diseño» READ y la «Confederación de Escuelas de Arte», abordó la estrategia a seguir para la formación de 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.

Si analizamos el perfil actual del profesional del Diseño en Galicia en relación a los nuevos retos de futuro, en el informe «Estudio de la Economía del Diseño en Galicia» promovido por la Xunta de

Galicia se indica que solo el 63,4% de los y las profesionales del Diseño en Galicia poseen una titulación superior o grado. Entre los y las profesionales sin formación específica en Diseño, el 62,5% completaron estudios que incluyen el Diseño como una de las temáticas de su programa académico, sin llegar a ser el eje central. Son principalmente estudios de Bellas Artes, Publicidad y Relaciones Públicas y Arquitectura, y en menor medida, Dibujo, Audiovisuales o Artes Gráficas. Existe aún un elevado número de profesionales del Diseño con una formación no especializada o autodidacta, arrastrando una histórica carencia en centros de formación en Diseño en Galicia si lo comparamos con otras comunidades en España. En diferentes comunidades autónomas conviven los Grados en Diseño universitarios en la universidad pública con los estudios de Diseño en las enseñanzas artísticas superiores, como son los casos de País Vasco, Cataluña, Canarias, Valencia y Comunidad de Madrid analizados en esta memoria, además de la convivencia con escuelas y universidades privadas que ofrecen formación en Diseño a nivel de grado, máster y doctorado específicos que en Galicia no existen hasta la fecha.

En este mismo estudio se afirma que existe la necesidad de ofrecer más formación en Galicia, especialmente en la formación complementaria, a través de los diferentes niveles formativos, máster y posgrados especializados, e incluso de talleres y cursos especializados impartidos por profesionales, docentes e investigadores de las diferentes disciplinas del Diseño. Los profesionales que cursaron estudios complementarios en Diseño superiores al grado no llegan al 30%. Solo el 2,7% de la muestra han realizado estudios de doctorado.

Podremos concluir según estos datos que es necesario avanzar en completar una oferta formativa especializada en Diseño que incluya nuevos perfiles estratégicos con una mayor oferta formativa en todos los niveles de grado, máster y doctorado especializados en Diseño dentro de la universidad. Para dar respuesta a esta necesidad percibida de profesionales del diseño, 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.

A continuación, se indican los perfiles de egresados del Grado en Diseño en relación a los perfiles profesionales presentes en el mercado de trabajo actuales y de cara al futuro. Se indican además las disciplinas incluidas, taxonomías, conocimientos, competencias y habilidades relacionadas con cada perfil profesional y que forman parte de las materias y asignaturas del grado presentes en esta memoria.

PERFIL PROFESIONAL	DISCIPLINAS INCLUÍDAS	TAXONOMÍAS	CONOCIMIENTOS/COMPETENCIAS/ HABILIDADES ASOCIADAS	
MENCIÓN EN DI	MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y DIGITAL			
DISEÑADOR/A GRÁFICO.  Profesional del diseño gráfico especializado en una o varias disciplinas:	Diseño de identidad corporativa.	Diseño de identidad corporativa: Creación y representación de la imagen conceptual de una empresa, organización, institución, de un producto o servicio, o una idea. Diseño de marca gráfica y/o programa	1. 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	

	Diseño editorial.	gráfico de los elementos necesarios para dar forma a una identidad.  Diseño editorial: Diseño y conceptualización de publicaciones periódicas, libros y productos editoriales en papel impreso y digital.	2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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  4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  5. Desarrollar aquellas habilidades de
	Diseño de embalaje.	Diseño de embalaje: Soluciones formales tridimensionales, gráficas y constructivas para el embalaje de productos.	aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía 6. Saber analizar y sintetizar 7. Ser capaz de organizar y planificar
	Diseño de gráfica aplicada y publicitaria.	Diseño de gráfica aplicada y publicitaria: Diseño de piezas gráficas y de comunicación (cartel, desplegables, formatos gráfico publicitarios, etiquetas).	<ul> <li>13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.</li> <li>14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</li> <li>15. Tener la capacidad de generar nuevas</li> </ul>
	Infografía y visualización de datos.	Diseño de tipografía: Diseño de fuentes tipográficas en formato digital. Caligrafía, lettering y letra dibujada para aplicaciones gráficas y/o corporativa. Programación de formatos tipográficos digitales para desktop, webfont y apps.	ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño  17. 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.
	Diseño de Tipografía.	Infografía y visualización de datos: Análisis de datos y representación gráfica y visualización de la información. Diseño de estructuras visuales, diagramación, símbolos y sus significados, iconos y programas gráficos que ayuden a la comprensión de datos y transmisión de la información.	18. 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.

Diseño de señalética y Diseño de Señalética y 19. Conocer los fundamentos estéticos del entornos visuales. entornos visuales: diseño (morfología, estructura, color, Creación de sistemas de espacio, volumen, tectónica, tipografía y señalización y orientación composición). espacial a través de 20. Manejar las herramientas conceptuales, gráficos, iconos, señales y tecnológicas y metodologías aplicables en un símbolos lingüísticos proyecto de diseño (programas informáticos tipográficos y cromáticos específicos, sistemas de representación que orientan al individuo tradicional y digital; construcción de sobre cómo actuar en un maquetas, modelos y prototipos, fotografía, determinado espacio técnicas de video, gráfica audiovisual e físico. interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de Ilustración para el <u>Ilustración para el diseño</u>: otras técnicas, procedimientos específicos, diseño (publicaciones Desarrollo de proyectos de materiales, tecnologías y procesos de periódicas, ilustración orientados al producción. editorial, publicaciones ámbito del diseño: diseño CE<sub>5</sub>. Conocer la terminología específica, las científicas, embalaje, gráfico y publicitario, técnicas y los lenguajes aplicados a los publicidad...) ilustración editorial, procesos del diseño: pre-impresión y ilustración en prensa, sistemas de impresión tradicionales y ilustración tipográfica, digitales, técnicas gráficas, soportes ilustración para el entorno digitales, gráfica audiovisual y diseño de digital interactivo, web y interacción. audiovisual. 22. 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. 23. 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. 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño. 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a

través del modelado 3D.

			CE14. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.  31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).  32. 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).
DISEÑADOR/A GRÁFICO/A DIGITAL. Profesional del diseño gráfico especializado en soportes digitales e interactivos en una o varias de sus disciplinas:	Diseñador de productos y/o servicios digitales.  Diseño web y Font-end.	Diseño de productos y servicios digitales: Conceptualización y diseño de productos y servicios digitales en diferentes soportes orientados al cliente/ciudadano. Abarca no solo el interface gráfica sino también la experiencia de usuario, investigación y análisis de usabilidad, creación de prototipos e implementación de sistemas de diseño.  Diseño web Font-end: Diseño y planificación de websites. Aplicaciones web corporativas. Representación gráficia y audiovisual en formatos y soportes web.	1. 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  2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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  4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía  6. Saber analizar y sistetizar  7. Ser capaz de organizar y planificar  13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

		15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
Diseñador/a Aplicaciones interactivas (Apps) para móviles, tablets y dispositivos electrónicos. Experto en UX (Experiencia de Usuario) y UI (Interfaces de usuario).	Diseño de aplicaciones interactivas (Apps). Experto en UX y UI: Diseño especializado en Experiencia de Usuario y en Interfaces de Usuario centrado en Apps para dispositivos móviles y tablets.	16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño  17. 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.
Diseño de interacción y experiencias interactivas (interfaces e instalaciones).	Diseño de interacción y experiencias interactivas. Diseño especializado en experiencias interactivas, inmersivas, instalaciones multimedia y paneles interactivos de información.	18. 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.
		19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
		20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
		21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.  22. 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.  23. 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.  24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.  25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.  27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.  30. 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.  33. Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)  CE18. Dominar y aplicar los principios de la interactividad, arquitectura de la información y programación web en los proyectos de diseño web y aplicaciones interactivas (narratividad, secuencialidad,
			proyectos de diseño web y aplicaciones
DISEÑADOR/A GRÁFICO/A AUDIOVISUAL	Diseño para soportes audiovisuales, Cine y TV.	Diseño para soportes audiovisuales. Profesional del diseño especializado en el diseño para soportes	1. 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

			<u></u>
Profesional del diseño gráfico especializado en soportes audiovisuales en una o varias de sus disciplinas:		audiovisuales en una o varias de sus disciplinas: Diseño gráfico audiovisual para Cine y TV. Diseño especializado en proyectos de comunicación, identidad corporativa para canales de TV, animaciones audiovisuales motion graphics. Diseño de marca gráfica y/o programa gráfico-audiovisual de los elementos necesarios para dar forma a una identidad. Creación y representación de la imagen conceptual de una empresa en lo que se refiere a los soportes audiovisuales.	libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio  2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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  4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía  6. Saber analizar y sintetizar  7. Ser capaz de organizar y planificar
	Diseño gráfico audiovisual para publicidad.	Diseño gráfico audiovisual para publicidad. Edición y posproducción gráfica y audiovisual para campañas de publicidad, soportes y formatos publicitarios.	15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño  16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño  18. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño,
	Animación y Modelado 3D.	Animación y Modelado 3D. Diseño 3D para entornos de realidad virtual y realidad aumentada.	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
	Diseño de espacios y entornos gráficos para instalaciones audiovisuales.	Diseño de espacios y entornos gráficos para instalaciones audiovisuales. Soluciones formales tridimensionales y montajes audiovisuales basados en el diseño en movimiento y el motion graphic.	de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.  19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).  20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de

otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción. 21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción. 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño. 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía. 33. Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia) CE18. Dominar y aplicar los principios de la interactividad, arquitectura de la información y programación web en los proyectos de diseño web y aplicaciones interactivas (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive) así como las herramientas de prototipado avanzado y gestión de contenidos. MENCIÓN DISEÑO DE MODA DISEÑADOR/A Diseñador/a de moda. Diseñador/a de moda: 1. Poseer y comprender conocimientos en un **DE MODA** Profesional del diseño área de estudio que parte de la base de la especializado en el diseño educación secundaria general, y se suele de moda y colecciones de encontrar a un nivel que, si bien se apoya en moda en sus diferentes libros de texto avanzados, incluye también disciplinas. algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio Estilista de moda, para Estilista. Profesional de la producciones moda encargado de la 2. Saber aplicar los conocimientos a un audiovisuales, selección de vestuario, trabajo o vocación de una forma profesional complementos y creación fotografía de moda, y poseer las competencias que suelen catálogos y revistas, de looks adecuados en demostrarse por medio de la elaboración y base a las tendencias y

desfiles de moda y estilismo corporativo.

corrientes actuales, y en función de la rama del estilismo en la que se trabaje. Especialista en vestuario y estilismo para medios audiovisuales, Cine, TV: Selección de vestuario y complementos para un proyecto audiovisual, guion cinematográfico o programa de Tv en colaboración con la dirección de arte, guionistas y directores/as de cine. Estilismo para fotografía de Moda: Selección de vestuario y complementos en sesiones de shooting destinadas a catálogos, revistas de moda, campañas de marca, redes sociales, ecommerce... Estilismo para catálogos y revistas de moda: Selección de vestuario y complementos para la elaboración de catálogos de moda. Estilismo para revistas de moda orientado a la creación de editoriales de moda para revistas físicas o digitales. Estilismo para desfiles de moda: Selección estilística con el objetivo de adecuar las prendas y complementos a la misma y al desarrollo de la colección en la pasarela. Estilismo para imagen corporativa: Estilismo aplicado al ámbito de los negocios empresariales. Imagen corporativa aplicada a la vestimenta corporativa.

Director/a creativo/a en moda.

Director/a creativo/a en moda. Profesional responsable de la gestión de los procesos de diseño, comunicación e

defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 17. 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.
- 18. 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.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos

	implementación visual de productos y servicios de una empresa de moda. Gestión de la imagen de marca, estrategia de marca y ejecución. Responsable de equipos creativos, de su liderazgo y organización en todas las fases de cada proyecto.	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.  21. Conocer la terminología específica y los
Crítico de moda.	Crítico de moda. Abarca la labor de crítica y análisis de todo aquello que tienen que ver con la cultura del Diseño de Moda. Incluye el análisis de las obras, diseñadores/as y proyectos de diseño en su ubicación y ámbito cronológico y las tendencias contemporáneas y su relevancia en el contexto social y político.	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.  23. 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.  24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
Ilustración para moda.	Ilustración para moda. Desarrollo de proyectos de ilustración orientados al ámbito del Diseño de Moda. Creación de prenda gráfica así como representaciones de la figura vestida y la prenda de moda.	25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.  27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.  30. Conocer los materiales, procedimientos
Diseñador/a especializado en estampación textil.	Diseñador/a especializado en estampación textil. Creación de prenda gráfica, especialista en rapports, texturas y patterns en estampación textil en diferentes soportes y materiales.	y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.  31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para
Analista de Tendencias y Coolhunter.	Analista de Tendencias y Coolhunter: Analista de tendencias de la moda contemporánea. Detección y predicción de las tendencias y novedades	señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).  32. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de

		dentro del mundo de la moda y el consumo.	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).
	Creador de contenidos en moda.	Creador de contenidos en moda. Creación y divulgación de contenidos de Diseño de moda para editoriales especializadas, redes sociales y medios digitales.	35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.  36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las
	Especialista en medios digitales aplicados a la moda.	Especialista en medios digitales aplicados a la moda. Profesional especializado en ecommerce, diseño de tiendas online para marcas de moda y formatos digitales relacionados con el mundo de las marcas de moda.	posibilidades estéticas como formales 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

# MENCIONES DISEÑO GRÁFICO/DIGITAL Y DISEÑO DE MODA

DIRECTOR/A	
CREATIVO/A	

Dirección creativa en Diseño Profesional responsable de la gestión de los procesos de diseño, comunicación e implementación visual de productos y servicios de una empresa o institución. Gestión de la imagen de marca, estrategia de marca y ejecución. Responsable de equipos creativos, de su liderazgo y organización en todas las fases de cada proyecto.

- 1. 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
- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 17. 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.
- 18. 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.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así

			como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.  22. 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.  24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.  25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.  29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.  30. 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.  35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.  36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales  37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
DISEÑADOR/A DE SERVICIOS Y ESTRATEGIAS DE	Diseño de servicios	<u>Diseño de servicios</u> como configuración de elementos tangibles o intangibles a través de metodologías y	2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y

	Γ	T	T
INNOVACIÓN E DISEÑO		conocimientos procedentes del diseño y las ciencias sociales.	defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio 3. Tener la capacidad de reunir e interpretar
	Especialista en creación de estrategias de innovación en Diseño	Especialista en creación de estrategias de innovación en Diseño elaborando sistemas y procesos o servicios que tratan de mejorar las capacidades organizativas o competitivas de una institución o empresa de forma sostenible.  Consultoría en Diseño estratégico y servicios de Diseño.	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  4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  7. Ser capaz de organizar y planificar  8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
	Gestión de proyectos de Diseño	Gestión de proyectos de Diseño a través de la	11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional  13. Saber comunicarse de forma oral y por
		coordinación de equipos de trabajo multidisciplinar.	escrito en lengua gallega.  14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
			15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
			16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
			28. 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.
			29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
			35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

DOCENTE EN DISEÑO	Docente universitario, educación secundaria, formación profesional y escuelas superiores.	Docente universitario, educación secundaria, formación profesional y escuelas superiores: Creación de contenidos curriculares en distintos niveles de formación en Diseño. Programación de actividades y didáctica del Diseño.	2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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 3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas
	Formación en Diseño en el sector productivo.	Formación en Diseño en el sector productivo: Especialista en formación continua en incubadoras de empresas, aceleradoras, viveros, asociaciones de empresarios y formación interna para empresas que asimilan el Diseño como herramienta transversal.	relevantes de índole social, científica o ética  4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado  7. Ser capaz de organizar y planificar  8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).  11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional  12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.  13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
			<ul> <li>14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.</li> <li>15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño</li> <li>16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño</li> </ul>
			26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.  28. 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.	
			35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.	
ESPECIALISTA EN CULTURA DEL DISEÑO	la labor de crítica y análisis de todo aquello que tienen que ver con la cultura del Diseño. Incluye el análisis de las obras, diseñadores/as y proyectos de diseño en su ubicación y ámbito cronológico y las tendencias contemporáneas y su relevancia en el contexto social y político.  datos relevantes (nor área de estudio) para incluyan una reflexió relevantes de índole s 4. Ser capaz de transi ideas, problemas y so tanto especializado c información (capació analizar la informació 10. Conocer y valorar		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 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).	
	Comisario/a de exposiciones de Diseño.	Comisario/a de exposiciones de Diseño. Trabajos de curatoría, organización y gestión de exposiciones de Diseño.	necesarias para el desarrollo profesional  12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.	
	Creador/a de contenidos y Editor/a de publicaciones de	Creador/a de contenidos y Editor de publicaciones de Diseño. Crítica del Diseño	13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.	
	Diseño.	y labor divulgativa especializada en los medios de comunicación y en el uso de las nuevas tecnologías. Edición de publicaciones de Diseño tanto periódicas como únicas. Creación de contenidos de Diseño para editoriales especializadas, colecciones y materiales pedagógicos.	14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.	
			15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño  24. Conocer los valores simbólicos y los	
			procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.	
	Investigaciones históricas y gestión cultural del patrimonio en Diseño.	Investigaciones históricas y gestión cultural del patrimonio en Diseño. Abarca la labor de gestión del patrimonio del Diseño. Incluye labores de catalogación y archivo del	26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.  29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del	

	Diseño para entidades públicas y privadas, museos, galerías, fundos museísticos y de archivo. Realización de investigaciones históricas para la divulgación de la memoria del Diseño.	Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.  35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

1.14.bis) En su caso, actividad profesional regulada para la que el título habilita el acceso. El título no da acceso a una profesión regulada

### 2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje

Los resultados del proceso de formación y de aprendizaje que supone un título académico, y que se concretan en conocimientos o contenidos, competencias y habilidades o destrezas asumidos por el estudiantado, deberán tener en cuenta los principios generales de la organización de las enseñanzas universitarias oficiales establecidos en este real decreto, en especial aquellos fijados en el artículo 3 y en el artículo 4; y en el caso de títulos que habilitan para el ejercicio de una actividad profesional regulada, ajustarse a las disposiciones establecidas en la correspondiente orden ministerial. Asimismo, deberán estar alineados con el nivel MECES de cualificación del título en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y ser coherentes con la denominación del título, su ámbito de conocimiento y el perfil de egreso.

Estos resultados deben ser evaluables, y deben centrarse en aquellos conocimientos o contenidos, competencias y habilidades o destrezas académicamente relevantes y significativas que definen el proyecto formativo que es un título universitario oficial. Su número no debe exceder en ningún caso de la capacidad para su adquisición por el estudiantado, de la viabilidad organizativa del plan de estudios ni de la racionalidad del sistema de evaluación que valore el progreso en el aprendizaje.

Se aportará un listado de los resultados fundamentales del proceso de formación y de aprendizaje. La universidad identificará cada resultado de aprendizaje, haciendo referencia a su clasificación (conocimientos o contenidos, competencias y habilidades o destrezas).

Relación de Conocimientos/ Competencias/Habilidades que el Resultado de aprendizaje básico al que se asocia

(RD822/2021)

alumnado debe adquirir durante sus estudios.			
1. 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	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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	X		
2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		X	x
3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		X	
4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
		X	X
5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
con un arto grado de autonomia			X
6. Saber analizar y sintetizar	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
			X
7. Ser capaz de organizar y planificar	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
			X
8. Saber gestionar adecuadamente la información	Conocimientos	Competencias	Habilidades

Contenidos

 $\mathbf{X}$ 

Destrezas

 $\mathbf{X}$ 

(capacidad para recuperar y analizar la

información de diversas fuentes).

9. Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas X
10. Conocer y valorar el patrimonio cultural	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
	X		
12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
sociedad más justa e igualitaria.		X	
13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
			X
14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
equitative, responsable y enciente de los recursos.	X		
15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
discho		X	X
16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
		X	
17. Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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.	X	X	

18. Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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.		X	X
19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	X		
20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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.			X
21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.	X		
22. 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	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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.	х		
23. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
-	X		

habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.			
24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
aplicarla y desarrollarla.		X	X
27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
sa difference virtual a traves del modelado 5D.	X		X
28. Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales,	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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.	X	X	
29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.	X	X	
30. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
conceptos inherentes a cada técnica artística particular.	X		
31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas

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).		X	X
32. Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
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).	X		
33. Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)		x	
34. Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad,	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).		X	X
35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
·	X		
36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
estéticas como formales			X
37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño	Conocimientos Contenidos	Competencias	Habilidades Destrezas
de indumentaria.			X

## 3. Admisión, reconocimiento y movilidad

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

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

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

### Perfil de ingreso recomendado

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

- Conocimientos básicos sobre el Arte y la Cultura en sus diferentes manifestaciones y contextos.
- Interés y conocimientos básicos del Diseño en sus manifestaciones históricas y contemporáneas.
- Sensibilidad en el ámbito del Diseño y de las Artes Visuales.
- Capacidades para la expresión oral y escrita y para la comprensión lectora.
- Capacidades sensoriales y perceptivas ligadas al ámbito del conocimiento.
- Habilidades sociales básicas para el trabajo en equipo.
- Capacidad de autoaprendizaje y para la toma de decisiones de manera autónoma.

- Habilidades básicas y sensibilidad para el manejo de herramientas, nuevas tecnologías y materiales del ámbito del Diseño y la creación.
- Capacidad de aceptación, interés y sensibilidad ante la diversidad cultural.
- Capacidad de planificación en el trabajo personal.
- Capacidad creativa para la resolución de proyectos y trabajos.
- Capacidad de adaptación ante los cambios culturales y tecnológicos del Diseño y los medios audiovisuales.
- Curiosidad por el entorno material cotidiano y las manifestaciones de la cultura visual.

### Requisitos de acceso y criterios de admisión.

### Acceso

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

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

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

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

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

Teniendo en cuenta este marco normativo, la Xunta de Galicia dictó una resolución de fecha 11 de febrero de 2019 para concretar en Galicia la realización de la evaluación de bachillerato para el acceso a la Universidad (ABAU) a partir del curso 2018/2019 que puede consultarse en el DOG (Diario Oficial de

Galicia del 21/02/2019: https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2019/20190221/AnuncioG0534-110219-0004\_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 (<a href="http://ciug.gal/">http://ciug.gal/</a>) 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 decembro.
- 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 Lei Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de Universidades, o tenerla superada, en el Sistema Universitario de Galicia, según normativas anteriores.

- e) Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 45 años, prevista en el artículo 42.2 de la Ley Orgánica 6/2001, del 21 de diciembre, de universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, del 12 de abril.
- f) Poseer un título de técnico superior de formación profesional, enseñanzas de artes plásticas y diseño o de técnico deportivo superior, a los que se refieren los artículos 44, 53 e 65 de la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación, o títulos equivalentes."
- g) Poseer un título universitario oficial de grado, un título de los correspondientes a la anterior ordenación de la enseñanza universitaria (diplomado, licenciado, ingeniero etc.) o títulos equivalentes.
- h) Estar en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones educativas anteriores a la establecida por el RD 1892/2008, del 14 de noviembre, no contempladas en los apartados anteriores"

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

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

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

### Admisión

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

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

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

El número de plazas ofertadas para este procedimiento se aprueba, para cada curso académico, por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Vigo. Habrá que solicitar la admisión (preinscripción) a través de los procedimientos telemáticos que establece la CiUG (http://ciug.gal/). Al final de este proceso, de

no cubrirse todas las plazas ofertadas, la Universidad de Vigo hará pública una convocatoria de plazas vacantes para la admisión y matrícula.

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

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

 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.

 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 el 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 le superación de cursos tutelados. Cuando la resolución permita más de una opción, será la persona interesada la que opte libremente.

 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 regirá 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\_P CEO\_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.

3.2 Criterios para el reconocimiento y transferencias de créditos. En el caso de enseñanzas que se extinguen por la implantación del correspondiente título propuesto, reflejar los reconocimientos en el título a implantar.

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

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

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

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

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

En ningún caso se reconocerá el Trabajo de Fin de Grado

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

https://www.uvigo.gal/opencms/export/sites/uvigo/uvigo\_gl/DOCUMENTOS/alumnado/Normativa\_d e\_transferencia\_e\_reconocimiento\_de\_crxditos\_CG\_21\_03\_2018..pdf

Reconocimiento de créditos cursados en enseñanzas superiores oficiales no universitarias.

Mínimo: 30 Máximo: 36

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

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

http://www.edu.xunta.es/fp/validacions-ciclos-superiores-fp-estudos-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)

### Titulado Superior en deseño textil e Moda de Galicia

180 créditos

3 cursos

Plan de estudios

Primer	curso		
Cuatr.	Materia	Tipo	Créditos
1	Fundamentos artísticos I	T	9
1	Fundamentos científicos	T	6
1+2	Historia y teoría del arte y del diseño	T	10
2	Proyectos básicos	T	5
1	Psicología de la percepción	T	4
2	Sistemas de representación	T	5
1+2	Teoría y técnica del color	T	7
1	Fundamentos Informáticos del diseño	E	4
2	Materias y estructuras textiles	E	6
2	Inglés profesional I	D	4
			60
Segund	o curso		_
1	Fundamentos artísticos II	T	9

2	Proyectos de diseño textil y moda	Е	6
2	Administración y organización de empresa	Е	4
1	Antropología y sociología del consumo y de la	Е	4
	moda		
1+2	Diseño de moda por ordenador y nuevas	E	10
	tecnologías aplicadas		
2	Estilismo y estética	E	4
2	Patronaje industrial y escalado de tallas	E	6
2	Tecnología de procesos y ennoblecimiento de	E	5
	materias textiles		
1	Tecnologías textiles y operaciones básicas	E	5
1	Inglés profesional II	D	4
1	Patronaje por ordenador	D	6
			63
Tercer	curso		
1	Análisis de tendencias	E	6
1	Fotografía aplicada al diseño y a la moda	E	6
1	Mercadotecnia y logística de la moda	E	4
1	Modelismo y prototipos (moulage)	E	4
2	Prácticas en empresas	D	10
1	Creación de Porfolio	D	4
1	Expresión artística	D	5
1	Proyectos de diseño textil y moda II	D	8
1	Géneros de punto	D	6
			53
	Proyecto fin de estudios	E	4

## Especialista profesional en deseño de moda

112 créditos

2 cursos

### Plan de estudios

Primer cu	Irso		
Cuatr.	Materia	Tipo	Créditos
1	Fundamentos artísticos	T	9
2	Proyectos de diseño textil y moda	Е	6
2	Administración y organización de empresa	E	4
1	Antropología y sociología del consumo y de	E	4
	la moda		
1+2	Diseño de moda por ordenador y nuevas	E	10
	tecnologías aplicadas		

2	Estilismo y estética	E	4
2	Patronaje industrial y escalado de tallas	E	6
2	Tecnología de procesos y ennoblecimiento	E	5
	de materias textiles		
1	Tecnologías textiles y operaciones básicas	E	5
1	Patronaje por ordenador	D	6
			59
Segund	lo curso		
1	Análisis de tendencias	E	6
1	Fotografía aplicada al diseño y a la moda	E	6
1	Mercadotecnia y logística de la moda	E	4
1	Modelismo y prototipos (moulage)	E	4
2	Prácticas en empresas	D	10
1	Creación de Porfolio	D	4
1	Expresión artística	D	5
1	Proyectos de diseño textil y moda II	D	8
1	Géneros de punto	D	6
			53

Reconocimiento de créditos cursados por acreditación experiencia laboral y profesional.

Mínimo: 6 Máximo: 36

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 totalidad¹ siempre que el correspondiente título propio haya sido extinguido y sustituido por un título oficial.

### 3.3 Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida.

La Universidad de Vigo muestra una voluntad firme por fortalecer su internacionalización para lo que dispone de una **Oficina de Relaciones Internacionales** (https://www.uvigo.gal/es/universidad/administracion-personal/organizacion-administrativa/oficina-relaciones-internacionales), que es la responsable de coordinar y gestionar todas las acciones de cooperación internacional y nacional del alumnado, PDI y PAS (https://www.uvigo.gal/es/estudiar/movilidad).

Dentro de los programas internacionales y en relación con el alumnado saliente (outgoing), el Erasmus+ cuenta con el mayor número de participantes, permitiendo realizar estudios en las instituciones europeas con las que mantiene convenios de colaboración (Erasmus+ KA 103 con países del programa) o con instituciones de países extracomunitarios (Erasmus+ KA 107 con países asociados). También existen otros programas que posibilitan estancias de estudio en países de otros continentes. Este es el caso del ISEP, que permite disfrutar de una estancia en una universidad estadounidense, o de la libre movilidad, que ofrece una estancia académica en un centro de educación superior extranjero para cursar estudios vinculados con una titulación oficial de la Universidad

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Excepto el TFG

de Vigo, sin que haya programas, acuerdos o convenios suscritos. La información relativa a estas alternativas de movilidad, incluida aquella referente a becas y a ayudas propias o procedentes de otras entidades, se puede consultar en: https://www.uvigo.gal/es/estudiar/movilidad/estudiantes-salientes. Entre los países en los que el alumnado de esta titulación puede optar al intercambio están: Bélgica, Bulgaria, República Checa, Alemania, Francia, Macedonia, Italia, Turquía, Rumanía, Portugal y Polonia (http://fcced.uvigo.es/es/estudiantes/movilidad/convenios-de-movilidad/).

El alumnado internacional entrante (incoming) también puede estudiar en la Universidad de Vigo por medio de un acuerdo específico con la universidad de origen en la titulación que se desea cursar, o de la libre movilidad (https://www.uvigo.gal/es/estudiar/movilidad/estudiantes-internacionales). El alumnado entrante en este título tiene asignaturas integradas en el programa English Friendly, en las que el inglés actúa de lengua puente. Además, el Centro de Lenguas (CDL) organiza cursos de español como lengua extranjera para el alumnado de intercambio, con el propósito de adquirir conocimientos básicos de la lengua española para propiciar la integración académica y social del alumnado internacional no hispano-hablante (https://cdl.uvigo.es/?idioma=es). Desde el Área de Normalización Lingüística se imparte un curso de extensión cultural para estudiantes de programas de intercambio (https://www.uvigo.gal/es/universidad/administracion-personal/organizacion-administrativa/area-normalizacion-linguistica).

La movilidad del ámbito nacional se articula a partir del programa SICUE que está destinado a enviar al alumnado propio o a recibir el de las distintas universidades españolas con las que se haya suscrito un convenio bilateral bajo la normativa de la CRUE (https://www.uvigo.gal/es/estudiar/movilidad). El período de estancia puede tener una duración de seis meses o de una anualidad, durante el cual se pueden hacer estudios de grado, las prácticas y el Trabajo Fin de Grado, atendiendo siempre a lo que se incluya en el convenio

### Unidades de apovo 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 Universidade de Vigo y en el marco de redes como el Grupo Compostela o el GE4.
- Con respecto a los estudiantes de la Universidade 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 Universidade 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 Universidade 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 Universidade 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 Universidade 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 extrajeras. 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	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. Se adjunta documento de compromiso del Vicerrectorado de Internacionalización sobre la futura firma de convenios específicos de movilidad relativos a la titulación una vez implantado.

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 de	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 Pieknych 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.

País	Área	Universidad de destino
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	Facultade da Serra Gaúcha
	Artes Visuales, Diseño, Diseño de Moda	Fundação Universidade de Caxias do Sul

Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina
Pontificia Universidade Católica do Paraná
Pontificia Universidade Católica do Río de Janeiro
Pontificia Universidade Católica do Río Grande do Sul
Universidade de Fortaleza
Universidade de Passo Fundo
Universidade de Sorocaba
Universidade do Oeste de Santa Catarina
Universidade Estadual de Londrina
Universidade Estadual de Maringá
Universidade Estadual de Ponta Grossa
Universidade Federal da Integração Latino Americana- UNILA
Universidade Federal de Santa Catarina
Universidade Federal de Uberlandia
Universidade Regional de Blumenau
Universidade Salvador (UNIFACS)
Memorial University of Newfoundland

Canadá

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
bui	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

Uruguai	Artes Visuales	Universidad Católica del Uruguay
---------	----------------	----------------------------------

### 4. Planificación de las enseñanzas

- 4.1. Estructura básica de las enseñanzas: descripción de los módulos, materias o asignaturas del plan de estudios propuesto, indicando para cada caso:
  - a) Denominación.
  - b) Número de créditos ECTS.
  - c) Tipología (básica, obligatoria, optativa, prácticas académicas externas, trabajo fin de titulación).
  - d) Organización temporal.
  - e) Resultados básicos de aprendizaje (identificación de los más relevantes).
  - f) En caso de articularse el plan de estudios en módulos, aportar la distribución de materias o de asignaturas que comprenden –con su respectivo número de créditos ECTS).

# DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	TEORÍA, CRÍTICA E HISTORIA DEL DISEÑO I
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	10
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

### Resultados de aprendizaje

Comprender los orígenes de la disciplina del diseño después de la Revolución Industrial hasta el Proyecto Moderno. 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 y el desarrollo del Proyecto Moderno.

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

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 10. Conocer y valorar el patrimonio cultural
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

Actividades Formativas				
Activio	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activio	lades teóricas	50	70%	
Prueb	as de evaluación	2	100%	
Trabaj	o autónomo del estudiantado	90	5,55%	
Salida	s de estudio	8	100%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		,	
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
$\boxtimes$	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
$\boxtimes$	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			

	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	tema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Exame	xamen de preguntas de desarrollo 30% 40%			
Debate	pate 10% 20%			
Proyec	royecto 50% 60%			

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	EXPRESIÓN ARTÍSTICA: FUNDAMENTOS DEL DIBUJO
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	10
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
D 1: 1 1 1: '	

Identificar y emplear los principios de proporción y composición

Identificar y emplear la luz como moduladora del volumen

Mostrar el manejo de los métodos básicos de la expresión gráfica a mano alzada

Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.

Investigar y experimentar métodos de dibujo personales adecuados para proponer proyectos de creación.

# Contenidos

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.				
Observ	vaciones			
Relació	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades			
genera	er y comprender conocimientos en un área de estudio que l, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en lï s aspectos que implican conocimientos procedentes de la v	bros de texto avanzados, i	incluye también	
	arrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias par de autonomía	a emprender estudios pos	steriores con un alto	
-	nocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, est afía y composición).	tructura, color, espacio, v	olumen, tectónica,	
	nocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a lario y los conceptos inherentes a cada técnica artística pa	- ·	specífico,, así como el	
Activid	lades Formativas			
Activid	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activid	lades teóricas	10	50%	
Activid	lades prácticas	50	90%	
Trabaj	o autónomo del estudiantado	90	5,55%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
$\boxtimes$	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
$\boxtimes$	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			

Prácticas de laboratorio

	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima				
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%			
Observ	Observación sistemática 20% 30%			

Módulo HABILIDADES INSTRUMENTALES	
Materia/Asignatura	LABORATORIO DE MATERIALES
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	10
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

 $Identificar \ y \ clasificar \ materiales \ b\'{a}sicos: soportes \ gr\'{a}ficos, soportes \ pl\'{a}sticos \ y \ materiales \ textiles$ 

Adaptar, manipular y modificar materiales para su uso como soporte de creación plástica.

Experimentar para la creación de propuestas de diseño a partir de la transformación de materiales sostenibles con procesos artesanales y digitales.

# Contenidos

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 sostenibles y su uso equitativo, responsable y eficiente.				
Observ	vaciones			
Relació	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades			
•	arrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias par de autonomía	a emprender estudios pos	teriores con un alto	
	nocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambient sable y eficiente de los recursos.	al con el fin de hacer un u	so equitativo,	
	mprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensio del modelado 3D.	onales y constructivos en s	su dimensión virtual a	
_	nocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a lario y los conceptos inherentes a cada técnica artística pa		specífico,, así como el	
Activid	lades Formativas			
Activid	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activid	lades teóricas	20	50%	
Activid	lades prácticas	50	70%	
Salidas	s de estudio	5	100%	
Trabaj	o autónomo del estudiantado	75	6,66%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			

 $\boxtimes$ 

Salidas de estudio

	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	as de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 50% 60%			
Estudi	studio de casos 30% 40%			
Observ	Observación sistemática 10% 20%			

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	TÉCNICAS INFORMÁTICAS I: IMAGEN DIGITAL
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	10
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Construir imágenes digitales vectoriales y de mapa de bits con precisión técnica a través del dominio del software de creación de imágenes 2D.

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

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.

Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño gráfico en un proyecto de diseño.

### Contenidos

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.

#### Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
- 23. 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.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	20	50%
Actividades prácticas	30	100%
Trabajo autónomo del estudiantado	96	11,45%
Pruebas de evaluación	4	100%

# Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

	Actividades introductorias
$\boxtimes$	Lección Magistral

	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
$\boxtimes$	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigacio	ón		
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	a de evaluación		Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios			30%	40%
Examen de preguntas objetivas			50%	60%
Observación sistemática 10% 20%			20%	
Módulo HABILIDADES INSTRUMENTALES				

Materia/Asignatura	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO I
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	10
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 1. 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 22. 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.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

# **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	15	50%

Activid	Actividades prácticas 50 90%			
Trabaj	bajo autónomo del estudiantado 85 5,55%			
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
$\boxtimes$	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	

Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	60%
Estudio de casos	30%	40%
Observación sistemática	10%	20%

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	20
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar y aplicar los diferentes sistemas de representación gráficos idóneos en función del tipo de proyecto de diseño.

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.

Sintetizar los conocimientos de las técnicas de representación y su expresión plástica que permita el planteamiento y desarrollo de un proyecto de diseño.

Aplicar los conocimientos sobre la visión espacial en el dibujo.

Desenvolver y practicar con la visión espacial.

### Contenidos

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.

# Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 1. 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 23. 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.

Actividades Formativas			
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas 10 50%			50%
Activi	Actividades prácticas 50 82%		
Prueb	Pruebas de evaluación 4 100%		100%
Traba	Trabajo autónomo del estudiantado 86 5,81%		5,81%
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
$\boxtimes$	Resolución de problemas		
	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		

	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	stema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Exame	xamen de preguntas objetivas 30% 40%			
Resolu	tesolución de problemas y/o ejercicios 50% 60%			
Estudi	Estudio de casos 10% 20%			

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	EXPRESIÓN ARTÍSTICA: FUNDAMENTOS DEL COLOR
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	$2^0$
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar y enumerar los aspectos teóricos de percepción y naturaleza del color en diferentes aplicaciones y usos.

Emplear el color en propuestas bidimensionales y tridimensionales de expresión gráfica

Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.

Investigar y experimentar métodos de representación personales, basados en el empleo del color, adecuados para proponer proyectos de creación.

Conte	nidos		
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.			
Observ	vaciones		
Relaci	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades		
1. 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			
_	arrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias par de autonomía	a emprender estudios po	steriores con un alto
_	nocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, es afía y composición).	tructura, color, espacio, v	rolumen, tectónica,
	onocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados ulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística pa	<del>-</del> -	específico,, así como el
Activio	dades Formativas		
Activio	dad formativa	Horas	Presencialidad %
Activio	dades teóricas	10	50%
Activio	dades prácticas	50	90%
Trabaj	o autónomo del estudiantado	90	5,55%
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
$\boxtimes$	Resolución de problemas		
	Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
$\boxtimes$	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		

Prácticas de laboratorio

	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	stema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%		
Obser	Observación sistemática 20% 30%		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	LABORATORIO INTEGRADO: PROCEDIMIENTOS I
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	$2^0$
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Entender y aplicar los procedimientos básicos de estampación, encuadernación, técnicas de cosido y bordado experimental.

Desarrollar propuestas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía

Aplicar y adaptar las técnicas básicas de cosido y bordado experimental.

Aplicar y adaptar las técnicas básicas de encuadernación.

Conte	nidos		
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.			
Observ	vaciones		
Relacio	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades		
	arrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias pa de autonomía	ra emprender estudios po	osteriores con un alto
-	nocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambier nsable y eficiente de los recursos.	ital con el fin de hacer un	uso equitativo,
20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.			
21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.  30. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el			
	ılario y los conceptos inherentes a cada técnica artística p dades Formativas		
	lad formativa	Horas	Presencialidad %
	lades teóricas	10	50%
	lades prácticas	50	80%
	o autónomo del estudiantado	90	5,55%
	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)	90	5,55%
	Actividades introductorias		
	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
	Estudio de casos		

Debate

	Seminario		
$\boxtimes$	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistema de evaluación Ponderación		Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolu	ción de problemas y/o ejercicios	70%	80%
Observ	Observación sistemática 20% 30%		

Módulo	TECNOLOGÍA	
Materia/Asignatura	TÉCNICAS INFORMÁTICAS II: EDICIÓN DIGITAL	
Carácter	ОВ	
ECTS	6	
Semestre	20	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	
Resultados de aprendizaje		

Construir imágenes digitales en movimiento con precisión técnica a través del dominio del software de edición de vídeo y motion graphics.

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.

Identificar los diferentes formatos de archivos digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.

Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño audiovisual en un proyecto de diseño.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	20	50%
Actividades prácticas	30	100%
Trabajo autónomo del estudiantado	96	11,45%
Pruebas de evaluación	4	100%

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

	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
$\boxtimes$	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	stema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxi			
Resolu	ción de problemas y/o ejercicios	30%	40%	
Exame	en de preguntas objetivas	50%	60%	
Observ	bservación sistemática 10% 20%			

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	20
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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

### Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 1. 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

Activi	dades Formativas		
Actividad formativa		Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas		15	50%
Activi	dades prácticas	50	90%
Traba	io autónomo del estudiantado	85	5,55%
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		

	Design thinking			
Sistem	Sistemas de Evaluación			
Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máx			Ponderación máxima	
Resolución de problemas y/o ejercicios		50%	60%	
Estudio de casos		30%	40%	
Observación sistemática		10%	20%	

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	DISEÑO Y ESTUDIOS CULTURALES
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	3°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

# Contenidos

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.

$\sim$			•		
( )	bsei	rva	c10	n	es

Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 10. Conocer y valorar el patrimonio cultural
- 12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

Activi	dades Formativas		
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas 50 80%			80%
Traba	Trabajo autónomo del estudiantado 98 8,16%		
Prueb	Pruebas de evaluación 2 100%		
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
	Estudio de casos		
$\boxtimes$	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		

	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación Ponderación 1		Ponderación mínima	Ponderación máxima
Proyec	Proyecto 70% 80%		
Presen	Presentaciones 20% 30%		

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES	
Materia/Asignatura	TEORÍA, CRÍTICA E HISTORIA DEL DISEÑO II	
Carácter	FB	
ECTS	6	
Semestre	3°	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	

Comprender la disciplina del diseño desde la Posmodernidad. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.

Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde la Posmodernidad hasta la actualidad.

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 contemporáneo. El Diseño en el siglo XX y principios del XXI. La Posmodernidad y sus implicaciones sociales, económicas y políticas. El diseño en el cambio de milenio hasta la actualidad. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño desde la Posmodernidad hasta la actualidad. El diseño actual en el contexto gallego. Prácticas de análisis de casos de estudio.

$\sim$ 1		
Observ	vacı	ones

## Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 10. Conocer y valorar el patrimonio cultural
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
- 29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	50	70%
Pruebas de evaluación	2	100%
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5,55%
Salidas de estudio	8	100%

## Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

	Actividades introductorias
$\boxtimes$	Lección Magistral
	Eventos científicos
	Resolución de problemas
	Presentación

	Estudio de casos		
$\boxtimes$	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
$\boxtimes$	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Exame	en de preguntas de desarrollo	30%	40%
Debate	bate 10% 20%		
Proyec	eto	50%	60%

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	LABORATORIO INTEGRADO: PROCEDIMIENTOS II
Carácter	ОВ
ECTS	6

Semestre	3°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Emplear la gráfica tridimensional como recurso de diseño.

Resolver propuestas de diseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft y origami.

Experimentar con los aspectos volumétricos y estructurales de los objetos tridimensionales que dan soporte al diseño gráfico.

Entender y aplicar los procedimientos básicos de creación vinculados al desarrollo de propuestas de libro objeto.

Producir pequeñas tiradas de libro objeto atendiendo a sus procesos de producción artesanal.

### Contenidos

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.

### Observaciones

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
- 30. 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.
- 31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimen-sional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- 32. 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).

	• 1	1	-	
$\Delta$ of in	$n \circ 1$	DADG	Horm	ativas
AULI	villa	$\alpha$	1 (71 11	iativas

Actividad formativa Horas Presencialidad %	Actividad formativa
--	---------------------

Activid	lades teóricas	10	50%
Activid	ades prácticas	50	80%
Trabaj	jo autónomo del estudiantado 90 5,55%		
Metodo	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
$\boxtimes$	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	as de Evaluación		

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	70%	80%
Observación sistemática	20%	30%

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	EXPRESIÓN ARTÍSTICA: ILUSTRACIÓN
Carácter	FB
ECTS	6
Semestre	3°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Conocer las distintas técnicas analógicas y digitales de ilustración y edición de imágenes.

Experimentar con las técnicas de ilustración en el propio proyecto artístico.

Conocer y aplicar las distintas fases del desarrollo del proyecto de ilustración.

## Contenidos

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.

## Observaciones

- 1. 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

Actividades Formativas				
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activi	vidades teóricas 10 50%			
Activi	ividades prácticas 50 90%			
Traba	jo autónomo del estudiantado	90	11,11%	
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			

	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				
	Estudio previo				
	Trabajo tutelado				
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma				
	Foros de discusión				
	Aprendizaje colaborativo				
	Aprendizaje basado en proyectos				
	Portafolio/Dossier				
	Aprendizaje-servicio				
	Metodologías basadas en la investigación				
	Design thinking				
Sistemas de Evaluación					
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima				
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 60% 70%				
Estudi	Estudio de casos 20% 30%				
Observ	Observación sistemática 10% 20%				

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	FUNDAMENTOS DE TIPOGRAFÍA
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	3°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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 opensource 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.

~	1		•		
( )	hse	rva	CL	on	PS

### Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 22. 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 %
Actividades teóricas	30	33,33%
Actividades prácticas	50	80%
Trabajo autónomo del estudiantado	70	7,14%

## Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

	Actividades introductorias
$\boxtimes$	Lección Magistral
	Eventos científicos
$\boxtimes$	Resolución de problemas
	Presentación

$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Presen	Presentaciones 10% 20%			
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 50% 60%			
Estudi	Estudio de casos 30% 40%			

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES
Materia/Asignatura	DISEÑO Y SOCIEDAD
Carácter	FB
ECTS	6

Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

### Contenidos

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

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 10. Conocer y valorar el patrimonio cultural
- 11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- 12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

Actividades Formativa
-----------------------

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
---------------------	-------	------------------

Activio	lades teóricas	50	60%		
Trabaj	pajo autónomo del estudiantado 88 9,09%				
Prueba	ruebas de evaluación 2 100%				
Tutori	Tutorización de trabajos o proyectos 10 100%				
Metod	Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)				
	Actividades introductorias				
$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				
	Resolución de problemas				
	Presentación				
	Estudio de casos				
$\boxtimes$	Debate				
	Seminario				
	Taller				
	Prácticas en aulas de informática				
	Prácticas de laboratorio				
	Salidas de estudio				
	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				
	Estudio previo				
	Trabajo tutelado				
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma				
	Foros de discusión				
	Aprendizaje colaborativo				
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos				
	Portafolio/Dossier				
	Aprendizaje-servicio				
	Metodologías basadas en la investigación				
	Design thinking				

Sistemas de Evaluación				
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima		
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	40%		
Proyecto	50%	60%		
Presentaciones	10%	20%		

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	MODELADO 3D
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 23. 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.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
- 27. Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

#### **Actividades Formativas** Presencialidad % Actividad formativa Horas Actividades teóricas 20 50% Actividades prácticas 100% 30 Trabajo autónomo del estudiantado 96 6,25% Pruebas de evaluación 100% 4 Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán) Actividades introductorias $\boxtimes$ Lección Magistral **Eventos científicos** Resolución de problemas Presentación Estudio de casos Debate Seminario Taller $\boxtimes$ Prácticas en aulas de informática Prácticas de laboratorio

	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	nas de Evaluación			
Sisten	na de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Exame	amen de preguntas objetivas 50% 60%			
Resolu	solución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			
Prácti	rácticas de laboratorio 10% 20%			
Elija u	Elija un elemento.			
Elija un elemento.				

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL DE PRODUCTO
Carácter	OB
ECTS	6
Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
Resultados de aprendizaje	

Aplicar las bases de la fotografía digital.

Manejar los distintos dispositivos y procedimientos de la fotografía analógica y digital.

Utilizar los procesos de captura y gestión de las imágenes fotográficas.

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.

## Contenidos

Introducción a los procedimientos y procesos de la imagen fotográfica digital. Naturaleza conceptual de la fotográfia. 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 fotográfia de producto en los ámbitos del Diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa.

#### Observaciones

## Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 1. 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 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
- 30. 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 %
Actividades teóricas	10	80%
Actividades prácticas	70	42,85%
Trabajo autónomo del estudiantado	60	16,66%
Pruebas de evaluación	10	20%

Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
$\boxtimes$	Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
$\boxtimes$	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	as de Evaluación		
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolu	ción de problemas y/o ejercicios	30%	40%
Trabaj	0	50%	60%

Presentaciones	10%	20%
----------------	-----	-----

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	DISEÑO DE IDENTIDADES
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Enumerar los signos identificadores básicos de una identidad y definir sus funciones y características básicas.

Reunir, analizar y sintetizar la información pertinente sobre los condicionantes previos de un proyecto de diseño de identidad visual. Desarrollar una propuesta de *briefing*.

Construir nuevos signos que a través de la semiótica aporten significados un proyecto de identidad.

Analizar y seleccionar en base a condicionantes funcionales y estéticos familias tipográficas para un diseño de identidades.

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.

### Contenidos

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.

#### Observaciones

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 22. 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.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

Actividades Formativas					
Activio	lad formativa	Horas	Presencialidad % %		
Activio	Actividades teóricas 10 80%				
Activio	Actividades prácticas 60 58,33%				
Trabaj	Trabajo autónomo del estudiantado 80 15%				
Metod	Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)				
	☐ Actividades introductorias				
$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				
	Resolución de problemas				
	Presentación				
$\boxtimes$	Estudio de casos				
	Debate				
	Seminario				
	Taller				
	Prácticas en aulas de informática				
	Prácticas de laboratorio				
	Salidas de estudio				
	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				

	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	tema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Resolu	solución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			
Estudi	ndio de casos 10% 20%			
Trabaj	0	50%	60%	

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE MODA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
D 1: 1 1 1' '	

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.

$\sim$ 1		
Obse	rvaci	ones

## Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 1. 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 17. 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.
- 18. 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.

#### **Actividades Formativas** Actividad formativa Presencialidad % Horas Actividades teóricas 50% 15 Actividades prácticas 90% 50 Trabajo autónomo del estudiantado 85 5,55% Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán) Actividades introductorias $\boxtimes$ Lección Magistral Eventos científicos Resolución de problemas Presentación

	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
$\boxtimes$	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	ción de problemas y/o ejercicios	30%	40%
Proyec	Proyecto 50% 60%		
Observ	Observación sistemática 10% 20%		

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	LABORATORIO INTEGRADO: PROCESOS DE PRODUCCIÓN
Carácter	OB
ECTS	6

Semestre	4°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.

Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión.

Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso.

Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño.

Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.

#### Contenidos

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.

### Observaciones

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
- 31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimen-sional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- 32. 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				
Activio	dad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activio	dades teóricas	10	50%	
Activio	Actividades prácticas 50 90%			
Trabaj	io autónomo del estudiantado	90	5,55%	
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
$\boxtimes$	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
$\boxtimes$	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			

	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sisten	nas de Evaluación			
Sisten	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máx			
Exam	en de preguntas objetivas	30%	40%	
Resol	olución de problemas y/o ejercicios 50% 60%			
Obser	Observación sistemática 10% 20%			

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES		
Materia/Asignatura	ANÁLISIS DE TENDENCIAS		
Carácter	ОВ		
ECTS	6		
Semestre	5°		
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano		
Resultados de aprendizaje			
Identificar las tendencias en el ámbi	to del diseño que se generan en los distintos ámbitos de la sociedad.		

Analizar de forma crítica los distintos casos de estudio.

Conocer las teorías sobre la evolución del diseño.

Utilizar los recursos profesionales para analizar y comprender los cambios socioculturales que afectan al ámbito del diseño.

Analizar el impacto social de los cambios sociales que implican nuevos hábitos en el ámbito del diseño.

### Contenidos

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.

~	1	ervaciones			
	hse	rva	$c_1$	on	PS

### Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 29. Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

### Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	50	80%
Trabajo autónomo del estudiantado	98	8,16%
Pruebas de evaluación	2	100%

## Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

	Actividades introductorias
$\boxtimes$	Lección Magistral
	Eventos científicos

	Resolución de problemas		
	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	as de Evaluación		
Sistem	na de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Exame	en de preguntas de desarrollo	30%	60%
Estudi	o de casos	10%	20%
Trabaj	0	50%	60%

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	DISEÑO DE PUBLICACIONES

Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	5°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

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.

Aplicar criterios de composición a través de las retículas compositivas. Identificar los tipos de retículas usados en proyectos editoriales.

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.

#### Contenidos

Aproximación al diseño de productos editoriales: libro, publicaciones periódicas impresas y digitales, editoriales de moda y portfolios. Anatomía de los productos editoriales. Dirección de Arte. El rol de la tipografía y la maquetación. Fotografía y tratamiento de la imagen editorial. Productos editoriales e identidad visual. Producción de productos editoriales. Productos editoriales y usuario: Funcionalidades, lecturabilidad, usabilidad, forma/función, cinética.

### Observaciones

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 18. 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.
- 22. 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.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

#### **Actividades Formativas** Presencialidad % Actividad formativa Horas Actividades teóricas 10 80% Actividades prácticas 60 58,33% Trabajo autónomo del estudiantado 80 15% Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán) Actividades introductorias $\times$ Lección Magistral Eventos científicos Resolución de problemas Presentación $\boxtimes$ Estudio de casos Debate Seminario Taller Prácticas en aulas de informática Prácticas de laboratorio Salidas de estudio

	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	as de Evaluación			
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%			
Estudi	udio de casos 20% 30%			
			•	

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	TÉCNICAS GRÁFICAS APLICADAS AL DISEÑO
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	5°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
D 1: 1 1 1: 1	

Conocer los bases teóricas y técnicas de la impresión aplicados al diseño.

Aplicar las técnicas y los distintos procedimientos de impresión y estampación.

Integrar los conocimientos sobre color, composición e ilustración en los proyectos de gráfica digital y proyectos de moda.

## Contenidos

Introducción a las técnicas gráficas orientadas al diseño gráfico, la ilustración y la estampación textil. Prácticas básicas en los diferentes procedimientos de impresión y estampación: serigrafía, risografía, estampación textil.			
Observaciones			
Relació	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades		
	arrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para de autonomía	a emprender estudios pos	steriores con un alto
	nocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambienta asable y eficiente de los recursos.	al con el fin de hacer un u	so equitativo,
20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.			strucción de maquetas, ación e ilustración) así
	nocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a presión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes eción.		· -
	nocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a alario y los conceptos inherentes a cada técnica artística pa	<del>-</del> -	specífico, así como el
Activid	lades Formativas		
Activid	lad formativa	Horas	Presencialidad %
Activid	lades teóricas	20	50%
Activid	lades prácticas	55	63,63%
Trabaj	o autónomo del estudiantado	75	6,66%
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	□ Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	☐ Resolución de problemas		
	□ Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		

 $\boxtimes$ 

Taller

	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 20% 30%		30%
Proyec	royecto 70% 80%		

Módulo	PROYECTOS	
Materia/Asignatura	DISEÑO AUDIOVISUAL: MOTION GRAPHICS	
Carácter	OP	
ECTS	6	
Semestre	5°	
Lenguas en que se imparte Gallego, Castellano		
Resultados de aprendizaje		
Comprender y aplicar los principios de la comunicación y los fundamentos estéticos propios del diseño		

audiovisual.

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.

Identificar los formatos, los soportes y las especificaciones técnicas de un proyecto de diseño audiovisual orientado a un soporte pantalla TV, cine y broadcasting.

Integrar los elementos propios del diseño gráfico (tipografía, retículas, layout, color, gráficos) con los elementos espacio-temporales de la animación audiovisual (narración, sonido, animación).

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

- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 21. Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
- 33. Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las espe-cificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)
- CE18. Dominar y aplicar los principios de la interactividad, arquitectura de la información y programación web en los proyectos de diseño web y aplicaciones interactivas (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive) así como las herramientas de prototipado avanzado y gestión de contenidos.

Actividades Formativas				
Activio	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activio	tividades teóricas 30 50%			
Activio	lades prácticas	55	63,63%	
Trabaj	o autónomo del estudiantado	65	6,66%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			

	Design thinking		
Sistem	as de Evaluación		
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolu	ción de problemas y/o ejercicios	70%	80%
Estudi	o de casos	20%	30%

Módulo	HABILIDADES INSTRUMENTALES
Materia/Asignatura	FUNDAMENTOS DE PROTOTIPADO DE MODA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	5°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar diferentes tipos básicos de patrón.

Interpretar un modelo de prenda a partir de un patrón base.

Identificar diferentes referencias estructurales de forma, volumen y estructura.

Practicar con las técnicas de patronaje creativo como fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas relacionadas con un proyecto de diseño de moda.

Aplicar las destrezas básicas en los distintos procesos y técnicas constructivas.

### Contenidos

Técnicas de patronaje creativo e industrialización de patrones: piquetes, costuras, control de recorridos de las diferentes piezas, líneas de referencia para a colocación y dirección del tejido para situar el patrón sobre a la hora de cortar: hilo, contrahilo y biés. Toma de medidas directa. Puntadas y costuras: definicións, 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.

Observaciones
Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
- 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

en el á	en el ámbito del diseño de indumentaria.		
Activio	Actividades Formativas		
Activio	lad formativa	Horas	Presencialidad %
Activio	lades teóricas	15	50%
Activio	lades prácticas	50	90%
Trabaj	o autónomo del estudiantado	85	5,55%
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		

	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	Sistemas de Evaluación		
Sistem	stema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 50% 60%		60%
Práctio	Prácticas de laboratorio 30% 60%		
Observ	Observación sistemática 10% 20%		

Módulo	TECNOLOGÍA
Materia/Asignatura	DISEÑO PARA LA WEB
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	5°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
D 1: 1 1 1' '	

Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de Diseño para la web.

Emplear los lenguajes html y css para la creación de un sitio web.

Emplear los principios de diseño responsive, diseño inclusivo y diseño para todos e un proyecto de Diseño para la web.

Organizar un proyecto web completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en un servidor web.

Construir imágenes e interfaces gráficos optimizados para el Diseño para la web.

## Contenidos

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.			
	vaciones	0 00 1110 1110 110 110		
Relaci	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidade	es .		
7. Ser	capaz de organizar y planificar			
15. Te	ner la capacidad de generar nuevas ideas innovad	doras en el ámbito de la crea	ntividad y el diseño	
Esto in práctic	seer los conocimientos suficientes para llevar a camplica la recopilación y análisis de datos, la sínteca, la proposición y defensa de un concepto de diación y producción.	sis formal, la aplicación de l	los conocimientos en la	
	nocer la terminología específica y los lenguajes a presión tradicionales y digitales, técnicas gráficas cción.			
forma soport 34. Do	ber emplear la terminología específica de los dife tos y las espe-cificaciones técnicas de los product es pantalla (TV, mobiles, tablets, pcs, proyeccion ominar y aplicar los principios de la interactivida o (narratividad, secuencialidad, sonido, usa, bilida	tos de diseño audiovisual or nes e instalaciones multimed d y arquitectura de la inform	ientados a los diferentes lia) nación en los proyectos de	
	dades Formativas	,		
Activio	dad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activio	dades teóricas	30	50%	
Activio	dades prácticas	55	63,63%	
Trabaj	jo autónomo del estudiantado	65	6,66%	
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)				
	☐ Actividades introductorias			
$\boxtimes$	✓ Lección Magistral			
	□ Eventos científicos			
	☐ Resolución de problemas			
	☐ Presentación			
$\boxtimes$				
	Debate			

Seminario

	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
$\boxtimes$	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			
Estudi	studio de casos 10% 20%			
Proyec	Proyecto 50% 60%			

Módulo	PROYECTOS	
Materia/Asignatura	PROYECTOS DE MODA I	
Carácter	OP	
ECTS	6	
Semestre	5°	
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 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.

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 18. 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.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
- 36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
- 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

#### **Actividades Formativas** Presencialidad % Actividad formativa Horas Actividades teóricas 20 50% Trabajo autónomo del estudiantado 80 25% Salidas de estudio 4 100% Tutorización de trabajos o proyectos 42 47,61% Pruebas de evaluación 25% 4 Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán) Actividades introductorias XLección Magistral Eventos científicos Resolución de problemas $\boxtimes$ Presentación $\boxtimes$ Estudio de casos Debate Seminario Taller

	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
$\boxtimes$	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sisten	nas de Evaluación			
Sisten	istema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxin			
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			
Proye	royecto 50% 60%			
Preser	Presentaciones 10% 20%			

Módulo	CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES	
Materia/Asignatura	DIDÁCTICA DEL DISEÑO	
Carácter	OB	
ECTS	6	
Semestre	60	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	
Resultados de aprendizaje		

Analizar e interpretar toda la densidad y complejidad de las imágenes y producciones visuales que constituyen la cultura del diseño.

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.

Identificar recursos y metodologías propias del diseño.

Seleccionar y emplear los distintos métodos y medios adecuados a cada técnica para construir propuestas visuales ajustadas formal y conceptualmente.

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.

Adquirir y consolidar hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo, creativo y cooperativo.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- 12. Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
- 26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

#### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	25	40%
Trabajo autónomo del estudiantado	70	42,85%
Tutorización de trabajos o proyectos	50	16%
Pruebas de evaluación	5	40%

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

 $\times$ 

$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				
	Resolución de problemas				
	Presentación				
	Estudio de casos				
	Debate				
	Seminario				
	Taller				
	Prácticas en aulas de informática				
	Prácticas de laboratorio				
	Salidas de estudio				
	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				
	Estudio previo				
	Trabajo tutelado				
	Resolución de problemas de forma autónoma				
	Foros de discusión				
	Aprendizaje colaborativo				
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos				
	Portafolio/Dossier				
	Aprendizaje-servicio				
	Metodologías basadas en la investigación				
$\boxtimes$	Design thinking				
Sistemas de Evaluación					
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima		
Exame	amen de preguntas de desarrollo 30% 40%				
Proyec	oyecto 50% 60%				
Debate	bate 10% 20%				

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	ILUSTRACIÓN PARA EL DISEÑO
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	60
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Conocer los distintos ámbitos de la ilustración de moda, la ilustración tipográfica, y la ilustración en el ámbito multimedia.

Experimentar con las distintas técnicas y recursos conceptuales para elaborar un proyecto de ilustración.

Elaborar un proyecto de ilustración digital en un campo disciplinar del diseño.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
- 30. 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.

Activi	dades Formativas				
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %		
Actividades teóricas		30	33,33%		
Traba	jo autónomo del estudiantado	65	7,69%		
Prueb	as de evaluación	4	50%		
Tutor	ización de trabajos o proyectos	51	74,50%		
Meto	dologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		<u>.</u>		
	Actividades introductorias				
$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				
	Resolución de problemas				
	Presentación				
$\boxtimes$	Estudio de casos				
	Debate				
	Seminario				
	Taller				
	Prácticas en aulas de informática				
	Prácticas de laboratorio				
	Salidas de estudio				
	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				
	Estudio previo				
$\boxtimes$	Trabajo tutelado				
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma				
	Foros de discusión				
	Aprendizaje colaborativo				
	Aprendizaje basado en proyectos				
	Portafolio/Dossier				
	Aprendizaje-servicio				

	Motodologías basadas en la investigació	án.			
	Metodologías basadas en la investigación				
	Design thinking				
	nas de Evaluación				
Sisten	na de evaluación		Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Estudi	Estudio de casos 10% 20%				
Resolu	ición de problemas y/o ejercicios		50%	60%	
Preser	ntaciones		30%	40%	
Módu	lo	GESTIÓN			
Mater	ia/Asignatura	DISEÑO PARA? Y MEDIACIÓN	TODAS LAS PERSON	NAS: TRANSMISIÓN	
Caráct	er	ОВ			
ECTS		6			
Semes	tre	6°			
Lengu	as en que se imparte	Gallego, Castellano	)		
Result	ados de aprendizaje				
	er el marco legal en el que deben eno o universal.	cuadrarse las interv	enciones relacionadas c	on el enfoque del	
Conoc	er y familiarizarse con los principios	de diseño para tod	as las personas/diseño	universal	
Enten	der la relación entre diseño universa	l, inclusión y accesi	bilidad		
Apren	der a diseñar e implementar proyect	os que respeten las	bases del diseño univer	rsal	
Contenidos					
Marco jurídico del "diseño para todas las personas". Principios del diseño universal. Planificación y estrategias del diseño para la inclusión. Usabilidad universal					
Observaciones					
Pologión de Conogimientes / Competencies / Habilidades					
Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades					

- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

Actividades Formativas				
Actividad formativa		Horas	Presencialidad %	
Activi	dades teóricas	25	40%	
Trabajo autónomo del estudiantado 70 42,85%			42,85%	
Tutori	zación de trabajos o proyectos	50	16%	
Prueb	as de evaluación	5	40%	
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
$\boxtimes$	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			

	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Exame	Examen de preguntas de desarrollo 30% 40%		
Debate	Debate 10% 20%		
Proyec	Proyecto 50% 60%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	DISEÑO DE TIPOGRAFÍA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	60
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
p 1: 1 1 1' '	

Comprender las relaciones formales, la geometría básica y las percepciones ópticas que rigen los principios del diseño de tipografías.

Identificar las diferentes clasificaciones tipográficas en base a criterios formales y/o históricos.

Desenvolver un proyecto de diseño de tipografía desde los primeros pasos de bocetado a la generación de los archivos digitales.

Emplear las herramientas de diseño tipográfico digital para la generación de la tipografía como software y su correcta codificación técnica.

Contenidos				
Proyectos de diseño de tipografía digital. Análisis de la base ca de la letra y clasificaciones. Procesos de bocetado y dibujo de le y percepciones ópticas. Introducción al software de diseño tipo digitales, lenguajes y codificaciones de la tipografía.	etras. Del dibujo de	eletras a la tipografía. Geometría		
Observaciones				
Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades				
6. Saber analizar y sintetizar				
7. Ser capaz de organizar y planificar				
17. 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.				
22. Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimient jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo d	o de la historia de l			
23. Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico				
24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en los sistemas y los servicios de diseño.	el diseño de produ	uctos, en la comunicación visual,		
Actividades Formativas				
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %		
Actividades teóricas	25	40%		
Trabajo autónomo del estudiantado 70 42,85%				
Tutorización de trabajos o proyectos 55 27,27%				
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)				
☐ Actividades introductorias				
□ Lección Magistral				
☐ Eventos científicos				

 $\boxtimes$ 

Resolución de problemas

Presentación

Debate

Estudio de casos

	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
$\boxtimes$	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistem	rtema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Resolu	solución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			
Estudi	tudio de casos 10% 20%			
Proyec	Proyecto 50% 60%			

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	LABORATORIO DE PROTOTIPADO DE MODA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	60
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Aplicar un patrón base a un modelo de prenda.

Experimentar con la estructura formal y el volumen.

Emplear las técnicas de patronaje creativo como fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas.

Identificar las destrezas necesarias para desarrollar los distintos procesos y técnicas constructivas y su función.

#### Contenidos

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 trasformaciones artísticas. Técnicas de drapeado, clásico, plano, asimétrico ... Técnicas Zero Waste.

#### Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 30. 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.
- 36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
- 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

# **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	10	50%
Actividades prácticas	50	90%
Trabajo autónomo del estudiantado	90	5,55%

# Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

	Actividades introductorias
$\boxtimes$	Lección Magistral
	Eventos científicos

	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	as de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Resolu	Resolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%			
Estudi	Estudio de casos 20% 30%			

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	DISEÑO DE EMBALAJE
Carácter	OP

ECTS	6
Semestre	6°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar las normativas vigentes y los formatos estandarizados en el diseño de embalajes.

Aplicar principios de ergonomía y técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible en el diseño y la producción de embalajes.

Emplear los aspectos volumétricos, estructurales y de producción al embalaje de productos.

Aplicar las técnicas gráficas, de impresión y gráficos volumétricos sobre objetos en el contexto de los materiales propios usados en la producción de embalajes.

#### Contenidos

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.

$\sim$ 1		•	
()hs	erv	acic	nes

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 17. 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.
- 19. Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 31. Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimen-sional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- 32. 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 %	
Activio	dades teóricas	10	50%	
Activio	dades prácticas	50	90%	
Trabaj	jo autónomo del estudiantado	90	5,55%	
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
$\boxtimes$	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			

	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sisten	nas de Evaluación		
Sisten	stema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%		
Estudi	studio de casos 20% 30%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	PROYECTOS DE MODA II
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	60
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Identificar el proceso creativo que hay detrás de una colección de prendas que puedan funcionar como una familia coherente

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.

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.

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 el uso avanzado de las técnicas de creación y desarrollo, selección de materiales, técnicas, volumen, color y texturas en un proyecto de moda.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

### Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 18. 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.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
- 36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
- 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	20	50%

Trabajo autónomo del estudiantado		80	25%
Salidas de estudio		4	100%
Tutorización de trabajos o proyectos		42	47,61%
Prueba	as de evaluación	4	25%
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
$\boxtimes$	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
$\boxtimes$	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		

Sistemas de Evaluación		
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	30%	40%
Proyecto	50%	60%
Presentaciones	10%	20%

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	INFOGRAFÍA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

#### Contenidos

Proyectos de representación gráfica de la información, diseño de la información y visualización de datos. Organización, análisis y tratamiento sistemático de datos. Semiótica, simbología, iconografía, pictogramas y diagramación. Aplicación de la infografía y visualización de datos a diferentes medios, soportes y dispositivos. Infografía en el medio audiovisual y digital. Infografía e interactividad.

# Observaciones

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 6. Saber analizar y sintetizar
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 8. Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 24. Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

Activi	dades Formativas		
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %
Activi	dades teóricas	10	50%
Actividades prácticas		50	90%
Trabajo autónomo del estudiantado		90	5,55%
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		

	Prácticas clínicas		
$\boxtimes$	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistem	Sistemas de Evaluación		
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	esolución de problemas y/o ejercicios 70% 80%		
Estudi	tudio de casos 20% 30%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	TÉCNICAS AUXILIARES PARA COMPLEMENTOS DE MODA
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Descubrir los diferentes procesos en el prototipado e incorporarlos como una herramienta de creación.

Identificar diferentes técnicas de construcción asociándolas a cada material apropiado, obteniendo piezas contextualizables en el marco de una colección de moda.

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.					
Observ	raciones				
Relació	on de Conocimientos/Competencias/Habilidades				
	nrrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias par le autonomía	a emprender estudios pos	teriores con un alto		
	nocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambient sable y eficiente de los recursos.	al con el fin de hacer un u	so equitativo,		
20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.					
•	nprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionel del modelado 3D.	onales y constructivos en s	su dimensión virtual a		
17. 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.					
18. 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.					
Activid	ades Formativas				
Activid	Actividad formativa Horas Presencialidad %				
Activid	Actividades teóricas 10 50%				
Activid	Actividades prácticas 50 80%				
Trabaj	Trabajo autónomo del estudiantado 80 6,25%				
Tutorización de trabajos o proyectos 10 50%					
Metodo	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)				
	Actividades introductorias				
$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				

Resolución de problemas

	Presentación		
	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
$\boxtimes$	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima		
Resolu	tesolución de problemas y/o ejercicios 30% 40%		
Práctio	Prácticas de laboratorio 10% 20%		
Proyec	Proyecto 50% 60%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	DISEÑO DE INTERFACES
Carácter	OP

ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de aplicación interactiva para móviles y tablets.

Emplear las herramientas de prototipado, wireframing y apps en un proyecto de aplicación interactiva.

Emplear los principios de diseño responsive, diseño inclusivo y diseño para todos e un proyecto de diseño interactivo.

Organizar un proyecto de app completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en una plataforma de aplicaciones interactivas.

Construir imágenes e interfaces gráficos optimizados para el diseño de apps.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

#### Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 17. 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.
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

# **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	10	50%

Prueba	as de evaluación	4	50%	
Trabajo autónomo del estudiantado		116	4,31%	
Tutori	zación de trabajos o proyectos	20	25%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	Sistemas de Evaluación			

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios	50%	60%
Estudio de casos	30%	40%
Presentaciones	10%	20%

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	FOTOGRAFÍA PARA MODA Y PRODUCTO
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

Analizar las imágenes y las estéticas fotográficas aplicadas a un proyecto de moda aplicando sus propios criterios.

Experimentar con el manejo de los equipos técnicos y las herramientas fotográficas en un proyecto de moda.

Experimentar con la fotografía como una herramienta de creación y expresión.

Entender la fotografía como un paso complementario en la creación textil necesaria para su visualización y la transmisión de las potencialidades del diseño.

### Contenidos

Proyectos de fotografía orientados al sector de la moda. Profundización en aspectos técnicos específicos de los proyectos de moda: Iluminación, tipos de luz, temperatura de color. El retrato y la fotografía de grupo. Selección de modelo, estilismo, dirección de arte, preparación de sesiones. La fotografía de moda y las tendencias actuales en publicaciones de moda (catálogos, books, webs..). Aspectos legales de la fotografía de moda.

#### Observaciones

- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 20. Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 25. Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
- 30. 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.

1			
Actividades Formativas			
Actividad formativa		Horas	Presencialidad %
Activi	dades teóricas	10	50%
Activi	dades prácticas	50	70%
Traba	jo autónomo del estudiantado	80	6,25%
Tutor	ización de trabajos o proyectos	10	50%
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)		
	Actividades introductorias		
$\boxtimes$	Lección Magistral		
	Eventos científicos		
	Resolución de problemas		
	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		

	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
$\boxtimes$	Trabajo tutelado		
$\boxtimes$	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	na de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Resolución de problemas y/o ejercicios 30% 40%			40%
Estudi	Estudio de casos 10% 20%		
Portaf	Portafolio/Dossier 50% 60%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	LABORATORIO DE DISEÑO GRÁFICO Y DIGITAL
Carácter	OP
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
D 1: 1 1 1: 1	

Experimentar con diferentes recursos gráficos y audiovisuales en un proyecto de diseño gráfico y digital.

Aplicar un lenguaje gráfico propio, fundamentado y personal a un proyecto de diseño gráfico.

Emplear los soportes materiales y/o digitales, los formatos y los procesos de producción adecuados en función del tipo de proyecto creado.

Organizar y presentar un proyecto de diseño gráfico utilizando herramientas que permitan una difusión óptima.

# 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 Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño 17. 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. 18. 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. **Actividades Formativas** Presencialidad % Actividad formativa Horas Actividades teóricas 20 50% Trabajo autónomo del estudiantado 80 25% Salidas de estudio 100% 4 Tutorización de trabajos o proyectos 42 47,61% Pruebas de evaluación 25% 4

Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

Actividades introductorias

Lección Magistral

Eventos científicos

Resolución de problemas

 $\boxtimes$ 

$\boxtimes$	Presentación		
$\boxtimes$	Estudio de casos		
	Debate		
	Seminario		
	Taller		
	Prácticas en aulas de informática		
	Prácticas de laboratorio		
	Salidas de estudio		
	Prácticas de campo		
	Prácticas externas		
	Prácticum		
	Prácticas clínicas		
	Estudio previo		
	Trabajo tutelado		
	Resolución de problemas de forma autónoma		
	Foros de discusión		
	Aprendizaje colaborativo		
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos		
	Portafolio/Dossier		
	Aprendizaje-servicio		
	Metodologías basadas en la investigación		
	Design thinking		
Sistemas de Evaluación			
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Estudi	Estudio de casos 10% 20%		
Proyec	Proyecto 50% 60%		
Presen	Presentaciones 30% 40%		

Módulo	PROYECTOS
Materia/Asignatura	LABORATORIO DE CREACIÓN DE MODA
Carácter	OP

ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

Reunir para su transmisión, de forma clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones, con un lenguaje especializado propio del diseño de moda.

Identificar y resolver los problemas constructivos de los prototipos de su propia colección.

#### Contenidos

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.

#### Observaciones

# Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 17. 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.
- 18. 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.
- 36. Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
- 37. Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.

#### **Actividades Formativas**

Actividad formativa	Horas	Presencialidad %

Activio	Actividades teóricas 20 50%				
Trabajo autónomo del estudiantado		80	25%		
Salidas de estudio		4	100%		
Tutorización de trabajos o proyectos		42	47,61%		
Prueba	as de evaluación	4	25%		
Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)					
$\boxtimes$	Actividades introductorias				
$\boxtimes$	Lección Magistral				
	Eventos científicos				
	Resolución de problemas				
$\boxtimes$	Presentación				
$\boxtimes$	Estudio de casos				
	Debate				
	Seminario				
	Taller				
	Prácticas en aulas de informática				
	Prácticas de laboratorio				
	Salidas de estudio				
	Prácticas de campo				
	Prácticas externas				
	Prácticum				
	Prácticas clínicas				
	Estudio previo				
	Trabajo tutelado		-		
	Resolución de problemas de forma autónoma				
	Foros de discusión				
	Aprendizaje colaborativo				
$\boxtimes$	Aprendizaje basado en proyectos				
	Portafolio/Dossier				
	Aprendizaje-servicio				
	Metodologías basadas en la investigación				

□ De	esign thinking			
Sistemas de Evaluación				
Sistema de evaluación		Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Estudio de casos		10%	20%	
Proyecto		50%	60%	
Presentaciones		30%	40%	

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	PORTFOLIO
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano

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.

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.

Construir aplicaciones interactivas /audiovisuales como recurso complementario a un proyecto de diseño de portfolio.

Experimentar con los elementos propios del diseño gráfico editorial como la composición, tipografía y maquetación, dentro de un proyecto de diseño de portfolio.

Aplicar un lenguaje gráfico propio relacionado con sus proyectos de diseño.

Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

Identificar, organizar y presentar los proyectos más relevantes para la configuración de un porfolio impreso y online que permita la difusión de su trabajo.

#### Contenidos

Diseño de portfolio profesional de proyectos y aplicaciones relacionadas (diseño y gestión de marca propia, gráfica, portfolio en formato publicación editorial y on-line, lookbook, portfolio de moda y gráfica audiovisual). Producción, impresión y encuadernación editorial de portfolio en soporte físico. Aplicaciones digitales de portfolios online e interactivos.

Observaciones		

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 13. Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 28. 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.

Activi	dades Formativas			
Activi	dad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activi	dades teóricas	10	50%	
Activi	dades prácticas	50	80%	
Traba	jo autónomo del estudiantado	80	6,25%	
Salida	as de estudios	10	50%	
Metod	lologías Docentes (Seleccionar las que se emplearár	n)		
	Actividades introductorias			
$\boxtimes$	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
$\boxtimes$	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			

	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
$\boxtimes$	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	nas de Evaluación			
Sistem	Sistema de evaluación Ponderación mínima Ponderación máxima			
Resolu	ición de problemas y/o ejercicios	20%	30%	
Portaf	Portafolio/Dossier 70% 80%			

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	DISEÑO, EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN
Carácter	ОВ
ECTS	6
Semestre	7°
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano
- 1 1 1 1 1	

## 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 y aplicar los conocimientos adquiridos en la elaboración de proyectos de Diseño basados en la innovación.

Analizar y promover el emprendimiento profesional en el ámbito del Diseño

## Contenidos

gestiór princip	Introducción al conocimiento del ámbito y el mundo profesional del Diseño y la cultura del emprendimiento 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.			
Observ	vaciones			
Relació	ón de Conocimientos/Competencias/Habilidades			
	er la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (no juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes o		_	
7. Ser 0	capaz de organizar y planificar			
11. Cor	nocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrol	lo profesional		
13. Sab	per comunicarse de forma oral y por escrito en lengua galle	ga.		
-	nocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambient sable y eficiente de los recursos.	al con el fin de hacer un u	so equitativo,	
implica deonto	nocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito aciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de p ológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en lo inámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios	proyectos, buenas práctica os proyectos de diseño pro	as y códigos	
Activid	lades Formativas			
Activid	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Activid	lades teóricas	10	50%	
Activid	lades prácticas	50	70%	
Trabaj	o autónomo del estudiantado	80	6,25%	
Salidas	s de estudios	10	50%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
$\boxtimes$	Estudio de casos			

Debate

Seminario

	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
$\boxtimes$	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
$\boxtimes$	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
$\boxtimes$	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			
Sistem	as de Evaluación			
Sistem	na de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Obser	vación sistemática	20%	30%	
Portaf	Portafolio/Dossier 70% 80%			

Módulo	TRABAJO FIN DE GRADO	
Materia/Asignatura	TRABAJO FIN DE GRADO	
Carácter	OB	
ECTS	12	
Semestre	80	
Lenguas en que se imparte	Gallego, Castellano	
Resultados de aprendizaje		
Analizar, proponer, y desarrollar el proyecto de diseño incluyendo su comunicación y evaluación.		

Combinar los conocimientos adquiridos para llevar a cabo con coherencia las distintas fases del proyecto de diseño.

Aplicar las metodologías de investigación en diseño.

Identificar el ámbito profesional en el que se sitúa el proyecto, aplicando las consideraciones éticas y de gestión profesional que el proyecto necesite.

## Contenidos

Realización de un trabajo, proyecto o estudio perteneciente al ámbito profesional del diseño en cualquiera de sus disciplinas, y en el que el/la alumno/a demuestre la adquisición de las competencias del título.

## Observaciones

Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 3. Tener 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
- 4. Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 5. Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 14. Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 17. 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.
- 18. 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.
- 26. Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
- 28. 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.
- 35. Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.

Actividades Formativas		
Actividad formativa	Horas	Presencialidad %
Actividades teóricas	30	66,66%
Trabajo autónomo del estudiantado	252	0%
Tutorización de trabajos o proyectos	8	100%
Pruebas de evaluación	10	20%

Metodologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)

$\boxtimes$	Actividades introductorias			
	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
$\boxtimes$	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
$\boxtimes$	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
$\boxtimes$	Design thinking			
Sistem	as de Evaluación			
Sistem	a de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Proyec	to	70%	80%	
Presen	sentaciones 20% 30%			

Módulo	GESTIÓN
Materia/Asignatura	PRÁCTICAS
Carácter	ОВ
ECTS	18
Semestre	80
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

## Relación de Conocimientos/Competencias/Habilidades

- 2. Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 7. Ser capaz de organizar y planificar
- 11. Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- 15. Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
- 16. Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño
- 17. 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.
- 18. 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.

Actividades Formativas				
Activio	lad formativa	Horas	Presencialidad %	
Práctio	eas externas	450	0%	
Metod	ologías Docentes (Seleccionar las que se emplearán)			
	Actividades introductorias			
	Lección Magistral			
	Eventos científicos			
	Resolución de problemas			
	Presentación			
	Estudio de casos			
	Debate			
	Seminario			
	Taller			
	Prácticas en aulas de informática			
	Prácticas de laboratorio			
	Salidas de estudio			
	Prácticas de campo			
$\boxtimes$	Prácticas externas			
	Prácticum			
	Prácticas clínicas			
	Estudio previo			
	Trabajo tutelado			
	Resolución de problemas de forma autónoma			
	Foros de discusión			
	Aprendizaje colaborativo			
	Aprendizaje basado en proyectos			
	Portafolio/Dossier			
	Aprendizaje-servicio			
	Metodologías basadas en la investigación			
	Design thinking			

Sistemas de Evaluación			
Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	
Informe de prácticas externas	100%	100%	

CRÉDITOS DE FOR	MACIÓN BÁSICA POR ÁMBIT	O DE CONO	CIMIENTO			
ÁMBITO DE CONOCIMIENTO SEGÚN RD 822/2021, de 28 de septiembre	MATERIA / ASIGNATURA DEL PLAN DE ESTUDIOS	CURSO	CUATRIMESTRE	ECTS		
FORMACIÓN BÁSI	CA DEL ÁMBITO DE CONOCIN	MIENTO AL	QUE SE ADSCRIBE E	L TÍTUI	Ο	
INDUSTRIAS CULTURALES:	Teoría, Crítica e Historia del Diseño I	10	10	6	36	
DISEÑO, ANIMACIÓN, CINEMATOGRAFÍA	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	20	30	6		
Y PRODUCCIÓN	Fundamentos del Diseño I	10	10	6		
AUDIOVISUAL	Fundamentos del Diseño II	10	20	6		
	Diseño y estudios culturales	20	3°	6		
	Diseño y sociedad	20	4°	6	•	
FORMACIÓN BÁSI	 CA DE OTROS ÁMBITOS DE C	ONOCIMIEN	NTO			
HISTORIA DEL ARTE Y DE LA	Expresión artística: Fundamentos del Dibujo	10	10	6	24	
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y BELLAS ARTES	Expresión artística: Fundamentos del Color	10	20	6		
	Expresión artística: Ilustración	20	3°	6		
	Sistemas de Representación	10	20	6		
				60	60	

Distribución de créditos ECTS		
Número total de créditos ECTS	240	
Créditos de formación básica	60	
Créditos obligatorios	102	
Créditos optativos	48	

Créditos de Prácticas externas	18
Créditos Trabajo Fin de Grado	12
Créditos de Mención o Especialidad	
Mención Diseño Gráfico y Digital	48
Mención Diseño de Moda	48

DISTRIBUCIÓN	POR MÓDU	JLOS/ASIGNATURAS				
Módulo	ECTS	Asignatura	ECTS	Carácter (FB/OB/OP)	Curso	Cuatrimestre
PROYECTOS	90	Diseño de identidades	6	OP	20	4º
		Diseño Audiovisual: Motion Graphics	6	ОР	3°	5°
		Diseño de publicaciones	6	ОВ	3°	5°
		Proyectos de Moda I	6	OP	3°	5°
		Ilustración para el Diseño	6	ОВ	3°	6°
		Diseño de Embalaje	6	OP	3°	6º
		Diseño de Tipografía digital	6	OP	3°	6°
		Laboratorio de Prototipado de Moda	6	ОР	3°	6°
		Proyectos de Moda II	6	OP	3°	60
		Infografía	6	OP	4º	7°
		Técnicas auxiliares para complementos de moda	6	OP	4°	7°
		Diseño de Interfaces	6	OP	4º	7°
		Fotografía para moda y producto	6	OP	4°	7°
		Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	6	ОР	4°	7°

		Laboratorio de Creación de Moda	6	OP	4º	7°
CONOCIMIENTOS CONTEXTUALES	36	Teoría, Crítica e Historia del Diseño I	6	FB	10	10
		Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	6	FB	20	3°
		Diseño y Estudios Culturales	6	FB	20	3°
		Diseño y Sociedad	6	FB	20	4º
		Análisis de Tendencias	6	ОВ	3°	5°
		Didáctica del Diseño	6	ОВ	3°	6º
HABILIDADES INSTRUMENTALES	90	Expresión artística: Fundamentos del Dibujo	6	FB	10	10
		Laboratorio de Materiales	6	ОВ	10	10
		Fundamentos del Diseño I	6	FB	10	10
		Expresión artística: Fundamentos del Color	6	FB	10	20
		Laboratorio Integrado: Procedimientos I	6	ОВ	10	20
		Fundamentos del Diseño II	6	FB	10	20
		Sistemas de representación	6	FB	10	20
		Laboratorio integrado Procedimientos II	6	ОВ	20	3°
		Fundamentos de Tipografía	6	ОВ	20	3°
		Expresión artística: Ilustración	6	FB	20	30

		Introducción a la fotografía digital de producto	6	ОВ	20	4º
		Fundamentos del diseño de moda	6	OP	20	4°
		Laboratorio integrado: Procesos de producción	6	ОВ	20	4º
		Técnicas gráficas aplicadas al diseño	6	ОВ	3°	5°
		Fundamentos de Prototipado de Moda	6	OP	3°	5°
TECNOLOGÍA	24	Técnicas Informáticas I: Imagen Digital	6	ОВ	10	10
		Técnicas Informáticas II: Edición Digital	6	ОВ	10	20
		Modelado 3D	6	OB	20	4°
		Diseño para la web	6	OP	3°	5°
GESTIÓN	36	Diseño, emprendimiento e innovación	6	ОВ	4°	7°
		Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación	6	ОВ	3°	6°
		Portfolio	6	ОВ	4°	7°
		Prácticas	18	ОВ	4°	80
TFG	12	Trabajo Fin de Grado	12	TFG	4º	80

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 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	ОР	TFG
						Infografía	
						Técnicas auxiliares para complementos de moda	
Expresión artística: Fundamentos	Expresión artística: Fundamentos del	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	Modelado 3D	Diseño de publicaciones	Ilustración para el diseño	ОР	
del Dibujo	Color	Disello II				Diseño de Interfaces	
						Fotografía para moda y producto	
Laboratorio de Materiales	Materiales Integrado: I	Laboratorio Integrado: Procedimientos	Introducción a la fotografía digital de producto	Técnicas gráficas aplicadas al Diseño	Diseño para todas las personas: Transmisión y	OP	Prácticas
		11	producto	Discho	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	ОР	ОР	ОР	Portfolio	
			Diseño de identidades	Diseño Audiovisual: Motion Graphics	Diseño de Tipografía digital		
			Fundamentos del Diseño de Moda	Fundamentos de Prototipado de Moda	Laboratorio de Prototipado de Moda		
Fundamentos del Diseño I			pografía integrado: Procesos de	OP	ОР	Diseño, emprendimiento e innovación	
			producción	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

En el Real Decreto 222/2011 del 2 de diciembre por el que se regulan las enseñanzas universitarias oficiales en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, en el Artículo 5, Punto 3 se indica: «Las titulaciones de grado podrán incorporar menciones alusivas a itinerarios o intensificaciones curriculares». En el mismo punto se indica que «la conexión entre grado y máster universitario deberá ser adecuadamente planificada de manera que la especialización de posgrado tenga una relación directa con los estudios de grado completados previamente por el alumno». Siguiendo estas indicaciones el Grado en Diseño propuesto posee dos itinerarios/menciones: «Mención en Diseño Gráfico y Digital» y «Mención en Diseño de Moda». Ambas menciones y especializaciones están planificadas teniendo en cuenta la oferta formativa de posgrado existente en el SUG, tal y como se ha analizado anteriormente, de modo que el alumnado puede continuar con estudios de máster su especialización. 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

Itinerario / Mención	Asignaturas Optativas obligatorias para obtener la mención	Curso	Cuatrimestre
Diseño Gráfico y Digital	Diseño Audiovisual: Motion Graphics	3°	10
	Diseño de Embalaje	3°	20
	Diseño para la web	3°	10
	Diseño de Tipografía de tipografía	3°	20
	Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	4°	10
Diseño de Moda	Fundamentos de Prototipado de Moda	3°	10
	Proyectos de Moda I	3°	10
	Proyectos de Moda II	3°	20
	Laboratorio de prototipado de Moda	3°	20

Laboratorio de Creación de Moda	4º	10
Asignatura Optativas comunes a ambos itinerarios	Curso	Cuatrimestre
Diseño de identidades	20	20
Fundamentos del Diseño de Moda	20	20
Infografía	4°	10
Diseño de interfaces	4°	10
Técnicas auxiliares para complementos de moda	4°	10
Fotografía para moda y producto	4°	10

4.2. Descripción básica de las actividades y metodologías docentes.

Actividades y Metodologías docentes utilizadas en la titulación

## Actividades introductorias

Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la materia.

## <u>Lección magistral</u>

Exposición por parte del docente de los contenidos de la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo o ejercicio que un estudiante tiene que desarrollar.

## • Eventos científicos

Conferencias, exposiciones, mesas redondas, debates, congresos... realizados por relatores/as de prestigio, que permiten ahondar o complementar los contenidos de la materia.

## Resolución de problemas

Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno/a debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante el ejercicio de rutinas, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Usada habitualmente como complemento de la lección magistral.

#### Presentación

Exposición por parte del alumnado ante el/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.

## Estudio de casos

Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

## • <u>Debate</u>

Charla abierta entre un grupo de estudiantes. Se puede centrar en un tema de los contenidos de la materia, en el análisis de un caso, en el resultado de un proyecto, ejercicio o problema desarrollado previamente en una sesión magistral...

## • Seminario

Actividad enfocada al trabajo sobre un tema específico, que permite ahondar o complementar los contenidos de la materia. Se puede emplear como complemento de las clases teóricas.

#### Taller

Actividad enfocada a la adquisición de conocimientos procedimentales, habilidades manipulativas e instrumentales sobre una temática concreta, con asistencia específica por parte del profesor/a a las actividades individuales y/o en grupo que desarrollan los/las estudiantes.

#### • Prácticas en aulas de informática

Actividades de aplicación de los conocimientos de un contexto determinado y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales en relación con la materia, a través de las TIC.

#### • Prácticas de laboratorio

Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Se desarrollará en espacios especiales con equipamiento especializado (laboratorios, aulas informáticas etc.).

## • Salidas de estudio

Actividades de aplicación, contraste y observación de los conocimientos de un contexto determinado en un espacio externo.

## • Prácticas externas

El/la estudiante desarrolla las actividades en un contexto relacionado con el ejercicio de una profesión, durante un período determinado, realizando las funciones asignadas y previstas en la propuesta de prácticas.

#### • Estudio previo

Busca, lectura y trabajo de documentación, previo a las clases o prácticas de laboratorio, que realiza el alumnado de forma autónoma.

## 4.3. Descripción básica de los sistemas de evaluación.

La naturaleza esencialmente práctica de la titulación Grado en Diseño lleva a unos sistemas de evaluación mayoritariamente basados en la experiencia práctica. La prueba específica de «Resolución de problemas y/o 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».

## Sistemas de evaluación utilizados en la titulación y breve descripción de los mismos.

## Examen de preguntas objetivas

Pruebas que evalúan el conocimiento y que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...). El alumnado selecciona una respuesta entre un número limitado de posibilidades.

## • Examen de preguntas de desarrollo

Pruebas que incluyen preguntas abiertas sobre un tema. El alumnado debe desenvolver, relacionar, organizar y presentar los conocimientos que tienen sobre la materia en una respuesta extensa.

• Resolución de problemas y/o ejercicios

Prueba en la que el alumnado debe solucionar una serie de problemas y/o ejercicios en un tiempo/condiciones establecido/as por el docente. De este manera, el alumnado debe aplicar los conocimientos que adquirió.

#### Estudio de casos

Prueba en la que el alumnado debe analizar un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

## • <u>Prácticas de labo</u>ratorio

Basadas en la aplicación de los fundamentos teóricos de la materia.

#### • Trabajo

Texto elaborado sobre un tema que debe redactarse siguiendo unas normas establecidas.

## • <u>Informe de prácticas externas</u>

Elaboración de un informe en el que el/la alumno/a refleja las características de la empresa, institución pública o centro de investigación donde realizó las prácticas y se describen las tareas y funciones desarrolladas.

## • Proyecto

Realización de actividades que permitan la cooperación de varias materias y que enfrenta el alumnado, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Permiten entrenar, entre otras, las capacidades de aprendizaje en cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales.

## • Portafolio/Dossier

Recopilación del trabajo del estudiantado con el objetivo de muestras sus esfuerzos, progresos y logros en un área. La recopilación debe incluir contenidos elegidos por el/la alumno/a, los criterios de selección y evidencias de autorreflexión.

## • Presentaciones

Exposición por parte del alumno ante el/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.

#### Debate

Charla abierta entre un grupo de estudiantes. Se puede centrar en un tema de los contenidos de la materia, en el análisis de un caso, en el resultado de un proyecto, ejercicio o problema desarrollado previamente en una sesión magistral.

## Observación sistemática

Percepción atenta, racional, planificada y sistemática para describir y registrar las manifestaciones del comportamiento del alumnado.

4.4. Descripción básica de las estructuras curriculares específicas.

El Grado en Diseño posee 240 créditos ECTS distribuidos en 8 cuatrimestre.

Los 60 créditos de formación básica se ubican en los dos primeros cursos y distribuidos en dos ámbitos de conocimiento. 36 créditos pertenecen al ámbito de conocimiento al que se adscribe el título; «Industrias culturales: diseño, ilustración, cinematografía y producción audiovisual» y los 24 restantes pertenecen al ámbito de la «Historia del Arte y de la Expresión Artística y Bellas Artes».

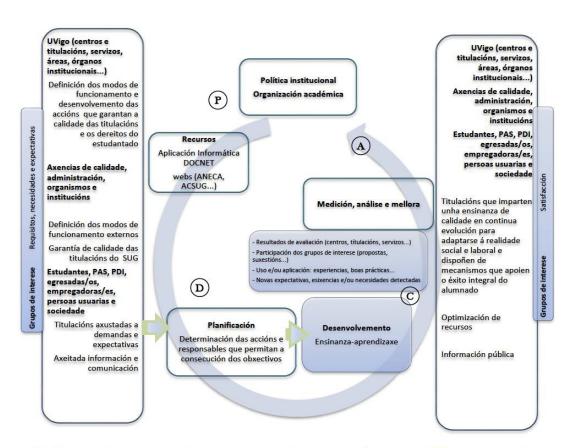
El resto de créditos se distribuyen en: Créditos de asignaturas obligatorias (102 ECTS), créditos de asignaturas optativas (48 ECTS, en una oferta de optatividad de 96 ECTS), créditos de Prácticas externas (18 ECTS) y créditos de Trabajo Fin de Grado (12 ECTS).

La titulación posee dos menciones de especialidad; Mención en Diseño Gráfico y Digital y Mención en Diseño de Moda. Para la obtención de cada mención el alumnado debe matricularse obligatoriamente en 48 créditos de asignaturas optativas, distribuidas en 5 asignaturas por cada mención más 3 optativas más comunes a ambas menciones.

Las asignaturas del Grado en Diseño se distribuyen así mismo en 5 módulos más el TFG; Proyectos (90 ECTS), Conocimientos contextuales (36 ECTS), Habilidades instrumentales (90 ECTS), Tecnología (24 ECTS), Gestión (36 ECTS) y TFG (12 ECTS).

## Coordinación docente

La universidad de Vigo dispone de una normativa específica de planificación y desarrollo de la enseñanza que detalla los mecanismos y procedimientos que han de emplearse para garantizar la coordinación horizontal y vertical de los títulos de grado.



- Planificar: establecer os obxectivos e os procesos necesarios para acadar resultados de acordo cos requisitos, coas necesidades e coas expectativas dos grupos de interese e coas políticas da organización.
- Desenvolver (facer): implantar os procesos.
- Controlar (verificar): realizar o seguimento e a medición dos procesos e dos produtos e servizos respecto ás políticas, aos obxectivos e aos requisitos, ás necesidades e ás expectativas, e informar dos resultados.
- Actuar (aprender): tomar accións para mellorar continuamente o desempeño dos procesos.

  (UNE-EN ISO 9001)

## Figura 1. Ciclo de mejora continua do proceso (PDCA)

Las acciones de coordinación del Grado tendrán como objetivo detectar y resolver desviaciones con respecto a lo establecido normativamente o previsto, y poner en marcha acciones correctivas y/o preventivas que garanticen cumplir los objetivos de los planes de estudios de manera eficaz y eficiente. Las acciones de mejora se recogerán en el plan anual de mejora del centro.

## El procedimiento del centro para el seguimiento y control de la docencia hará referencia a:

- Mecanismos para la modificación, seguimiento y control de las fechas de realización de exámenes y pruebas de evaluación.
- Gestión de las guías docentes (cubrir en los plazos establecidos, aprobar, revisar y publicar).
- Control de la asistencia a las clases.
- Control de entrega de calificaciones y fechas de revisión de exámenes.
- Control de entrega de las actas definitivas en el plazo correspondiente.
- Detección del incumplimiento de tutorías

# Las principales actuaciones dirigidas a la coordinación horizontal y vertical que se proponen para el grado son las siguientes:

- Elaboración y/o revisión de las guías docentes de acuerdo con la memoria del Grado a través de la aplicación institucionalizada (DOCNET). Los agentes implicados en esta acción de coordinación son los/as profesores/as coordinadores/as de materia y el/la coordinador/a de Grado.
- Planificación de las tutorías del Plan de Acción Tutorial (PAT). Los agentes implicados en esta acción son los/as tutores/as de PAT con el/la coordinador/a de PAT
- Reunión de los/as profesores/as que comparten materia antes del inicio de cada curso para controlar la coherencia de los contenidos teóricos y prácticos previstos y evitar solapamientos, lagunas o duplicidades.
- El/la coordinador/a de Prácticas Externas media con las entidades colaboradoras para la firma de los convenios académicos. Asimismo, al final del periodo académico, el /la coordinador/a vela para que los/as alumnos/as presenten en plazo la memoria final de prácticas.
- El/la coordinador/a del Trabajo Fin de Prácticas es el responsable de informar a estudiantes y tutores sobre las fechas y procedimientos requeridos.

#### 5. Personal académico y de apoyo a la docencia

5.1. Descripción de los perfiles básicos del profesorado y de otros recursos humanos necesarios y disponibles para desarrollar adecuadamente el plan de estudios propuesto.

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. 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 buena parte de 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 cuentan 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.

5.2. Los perfiles se pueden describir de manera agregada por ámbitos del conocimiento (con relación a la docencia) o áreas de conocimiento del profesorado implicado (entendiéndose en términos del perfil de la plaza del profesorado), si bien se podrá descender a nivel del profesor o de la profesora implicados, sin necesidad en este caso de aportar información nominal.

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:

PREVISIÓN DE DEPARTAMENTOS Y ÁREAS IMPLICADAS EN LA DOCENCIA		
<b>DEPARTAMENTO</b> ÁREA		
Ho5 - Historia, Arte y Geografía.	A0465 - Historia del Arte	
Ho8 - Pintura	A0690 - Pintura	
Ho9 - 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. Por todo ello se adjunta el informe de la Vicerrectoría de Profesorado, Docencia y Titulaciones de compromiso explícito sobre la futura contratación de los perfiles docentes e investigadores necesarios para la impartición de cada una de las materias que integran el plan de enseñanzas del título.

En la siguiente tabla se realiza una previsión de las categorías de profesorado, 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	Número
CATEDRÁTICOS DE UNIVERSIDAD	3
TITULARES DE UNIVERSIDAD	6
CONTRATADOS DOCTORES	3
ASOCIADO T3-P6	10
TOTAL	22

En la siguiente tabla se aporta información detallada sobre el profesorado, que por su perfil y experiencia docente e investigadora, cuenta con posibilidades de asumir docencia en el Grado en Diseño, especificando Departamento y Área de conocimiento, experiencia docente e investigadora, porcentaje de dedicación al título, así como una previsión de las asignaturas que impartirían. Dicha distribución 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 parcial, para un total de 19 docentes.

La reciente entrada en vigor de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario (LOSU) obliga a realizar una previsión de contratación de nuevo profesorado o estabilización de profesorado asociado a corto y medio plazo, a la espera del total desarrollo de la ley en la comunidad autónoma de Galicia, por lo que la siguiente configuración puede verse alterada. Asimismo, la reciente implantación de los estudios de Grado en Diseño en toda España, así como de los estudios de máster y sobre todo de doctorado especializado, aún no ha permitido una generación de docentes e investigadores especialmente en las figuras de Catedrático y Titular de universidad.

Previsión de p	lantilla de prof	esorado	perteneciente a	las áreas im	plicadas en la	docencia	en el Grado en l	Diseño
Departament	Categoría	Dedic	Área de	Doctor/a	Quinqueni	Sexenio	Asignaturas	Hora
0		ación	conocimient		os	s		s
		al	О					
		título						
Departament	TU	91,67	Dibujo	Si	2	1	Fundamento	220
o de Dibujo		%					s de	
							Tipografía,	
							Diseño de	
							Tipografía	
							Digital,	
							Infografía	
Departament	TU	87,5%	Dibujo	Si	5	1	Diseño y	210
o de Dibujo							estudios	
							culturales,	
							Análisis de	
							tendencias,	
							Diseño y	
<u>[</u>							sociedad,	

							Fundamento	
							s del Diseño	
							de Moda	
Departament	TU	43,75	Dibujo	Si	5	2	Fundamento	105
o Dibujo		%					s del Dibujo,	
Departament	TU	41,67	Historia del	Si	3	2	Teoría,	100
o de Historia,		%	Arte				Crítica e	
Arte y							Historia del	
Geografía							Diseño I,	
							Teoría,	
							Crítica e	
							Historia del	
							Diseño II	
Diseño en la	TU	87,5%	Expresión	Si	6	1	Sistemas de	210
ingeniería			gráfica en la				representació	
			ingeniería				n, Modelado	
							3D	

Psicología Evolutiva y Comunicació n	TU	68,75 %	Periodismo	Si	5	2	Portfolio, Diseño de identidades	165
Sociología, Ciencia Política y de la Administraci ón y Filosofía.	TU	20,83	Sociología	Si	4	-	Diseño y mundo profesional	50
Didácticas especiales	CD	91,67	Didáctica de la expresión plástica	Si	2	1	Fundamento s del Diseño I, Didáctica del diseño	220
Departament o de Pintura	CD	87,5%	Pintura	Si	2	1	Fundamento s del color, Diseño para todas las personas: Transmisión y Mediación	210
Comunicació n audiovisual y publicidad	CD	91,67 %	Comunicaci ón audiovisual y publicidad	Si	2	1	Técnicas informáticas: Imagen digital, Técnicas informáticas: Edición digital	220
Comunicació n audiovisual y publicidad	AD	81,25 %	Comunicació n audiovisual y publicidad	Si	-	-	Deseño audiovisual: Motion graphics,	195
							Diseño para la web, Diseño de interfaces, Laboratorio de Diseño gráfico y digital	
Comunicació n audiovisual y publicidad	Asoc T3-P6	83,33 %	Comunicació n audiovisual y publicidad	Si	-	-	Introducción a la fotografía digital de produto, Fotografía	150

para moda y produto

Departament o de Dibujo	Asoc T3-P6	97,22 %	Dibujo	Si (Con acreditació n de AD)	-	-	Fundamento s del Diseño II, Diseño de embalaje	175
Departament o de Dibujo	Asoc T3-P6	100%	Dibujo	No	-	-	Laboratorio integrado: Procedimient os II, Laboratorio integrado procedimient os I	180
Departament o de Dibujo	Asoc T3-P4	39,29	Dibujo	Si	-	-	Ilustración para el Diseño	55
Asignaturas y hora y áreas de conocin	=	siblemente	cubiertas con pro	ofesorado actualmen	te contratado p	erteneciente a	los departamentos	2465
-	CON NECESIE	ADES D	DE CONTRA	TACIÓN				
Departament o de Dibujo	2 Asociados LOSU a contratar						Laboratorio de materiales,	100
							Laboratorio integrado: Procedimient os I	20
							Laboratorio integrado: Procesos de producción	110
-	3 Ayudantes doctores LOSU			Si			Fundamento s del prototipado de moda	55
				Si			Proyectos de moda I	55
				Si			Proyectos de moda II	55
				Si			Laboratorio de prototipado de moda	55
				Si			Técnicas auxiliares para complement os de moda	55

	Si	Laboratorio	60
		de creación	
		de moda	
	Si	Diseño de	110
		publicacione	
		S	
	Si	Técnicas	100
		gráficas	
		aplicadas al	
		diseño	
Asignaturas y horas de docencia con ne	cesidades específicas de nuevas contrataciones		<i>7</i> 75

1 curso	1 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	Sistemas de Representación	Diseño y Estudios	Diseño y Sociedad	Análisis de Tendencias	Didáctica del Diseño	Infografía	TFG	
Diseño I		Culturales				Técnicas auxiliares para complementos de moda		
Expresión artística: Fundamentos	Expresión artística: Fundamentos del	Teoría, Crítica e Historia del Diseño II	Modelado 3D	Diseño de publicaciones	Ilustración para el diseño	Diseño de interfaces		
del Dibujo	Color					Fotografía para moda y producto		
Laboratorio de Materiales	Laboratorio Integrado: Procedimientos I	Laboratorio Integrado: Procedimientos II	Introducción a la fotografía digital de producto	Técnicas gráficas aplicadas al Diseño	Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación	Laboratorio de Diseño Gráfico y Digital	Prácticas	

						Laboratorio de creación de moda
Técnicas Informáticas I: Imagen Digital	Técnicas Informáticas II: Edición Digital	Expresión artística: Ilustración	Diseño de identidades	Diseño Audiovisual: Motion Graphics	Diseño de Tipografía	Portfolio

			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	Diseño para la web	Diseño de embalaje	Diseño y mundo profesional
			producción	Proyectos de Moda I	Proyectos de Moda II	

Asignaturas y horas de docencia previsiblemente cubiertas con profesorado actualmente contratado perteneciente a los departamentos y áreas de conocimiento implicadas

Asignaturas y horas de docencia con necesidades específicas de nuevas contrataciones

Además de la anterior tabla de previsión de profesorado de los distintos Departamentos y Áreas de Conocimiento implicadas en la docencia, es importante señalar que existe un grupo de profesores/as sólido y con experiencia en los ámbitos del diseño gráfico, digital y de moda que desde el inicio de la creación del proyecto del Grado en Diseño ha asumido la responsabilidad en el trabajo de la creación de la memoria del título a través de la junta de titulación. Dicho grupo de profesorado posee experiencia en el ámbito del diseño en anteriores títulos de la universidad relacionados con el diseño y se compromete a avalar y poner en marcha el nuevo título. A continuación, se indica información más detallada su experiencia profesional, docente e investigadora con el objetivo de valorar su suficiencia y adecuación:

Profesor titular de universidad	Profesor titular de universidad del Departamento de Dibujo. Imparte docencia
Departamento de Dibujo	desde el año 2002 en las asignaturas del Grado en Bellas Artes, Proyectos de
	Diseño, Creación Artística: Audiovisuales e Informática: Técnicas informáticas.
	Asimismo, imparte docencia en las asignaturas relacionadas con el diseño
	gráfico en el Máster en Dirección de Arte en Publicidad y en el Máster en
	Diseño y Dirección Creativa en Moda.
	Doctor en Bellas Artes con una tesis doctoral especializada en tipografía del
	siglo XX, posee un sexenio de investigación.
	Ha sido durante más de 1º años profesional del diseño gráfico en diferentes
	empresas y estudios de diseño. A nivel de gestión ha dirigido el Área de Imagen
	de la Universidad de Vigo y ha participado en la fundación y gestión de la
	Asociación Galega de Deseño.
Profesora titular de universidad	Profesora titular de universidad del Departamento de Dibujo. Imparte docencia
Departamento de Dibujo	desde el año 1994 en las asignaturas del ámbito del arte, diseño y tecnología y
	posee experiencia en la coordinación del título propio ESDEMGA Estudios
	Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia, y en el Máster en Diseño y
	dirección creativa en moda. Doctora en Bellas Artes, posee un sexenio de

	investigación. En el ámbito de la investigación es IP de un grupo de investigación con líneas de trabajo vinculadas al Arte, el Diseño y las nuevas tecnologías.
Profesora titular de universidad Departamento de Historia, Arte y Geografía	Profesora titular de universidad del Departamento de Historia, Arte y Geografía. Imparte docencia desde el año 2000 en las asignaturas del Grado en Bellas Artes del ámbito de la Historia del Arte. Asimismo, imparte docencia en las asignaturas de historia de la moda en el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda. Doctora en Historia del Arte Moderno y Contemporáneo, posee dos sexenios de investigación. Sus líneas de investigación se centran en la Modernidad en sus márgenes: interrelaciones entre Arte, Diseño y Moda y la Moda como lenguaje no verbal de comunicación: Moda e identidad. Posee experiencia profesional en el ámbito de la curatoría de exposiciones de Arte y diseño de moda.
Profesora CD Departamento de Didácticas Especiales	Profesora CD del Departamento de Didácticas Especiales desde el año 2011.  Máster Especialista Profesional e Producción Multimedia y doctora en Bellas Artes con una tesis sobre la historia del diseño de moda en Galicia. Posee un sexenio de investigación y experiencia en la coordinación del título propio ESDEMGA Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia, y en el Máster en Diseño y dirección creativa en moda. Ha sido profesional del diseño gráfico durante más de 1º años en diferentes empresas y estudios de diseño.
Profesora Asociada T3-P6 Departamento de Dibujo	Profesora asociada del Departamento de Dibujo. Imparte docencia desde el año 2018 en el Grado en Bellas Artes en las asignaturas del ámbito audiovisual y en el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda. Doctora en Bellas Artes y acreditada como AD, posee más de 10 años de experiencia en diseño gráfico y dirección de arte en empresas de moda.
Profesora CD Departamento de Pintura	Profesora CD del Departamento de Pintura. Imparte docencia desde el año 2002 en el Grado en Bellas Artes en las asignaturas del ámbito de la pintura y en el Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda. Posee un sexenio de investigación. Artista e investigadora en el campo del arte y las nuevas tecnologías. Doctora en Bellas Artes y licenciada en la especialidad de diseño y audiovisuales. Posee experiencia profesional durante siete años en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo en el Departamento de actividades, organizando ciclos de conferencias, talleres y comisariado de exposiciones.

## Otros recursos humanos

Al implantarse en un nuevo centro, el Grado en Diseño requerirá del personal propio de PAS y la universidad deberá garantizar los recursos humanos y materiales necesarios. Aunque al utilizar espacios con la Facultad de Bellas Artes se compartirán recursos correspondientes al PAS, 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 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 Protipado 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.

En cuanto al Personal de Administración y Servicios, tal y como se indica en la memoria de la titulación, se compartirán los recursos correspondientes al PAS de servicios generales del campus de Pontevedra, así como los del centro con el que la Facultad de Diseño va a compartir parte de los espacios (Facultad de Bellas Artes). En relación de los recursos de Personal de Apoyo vinculados a la sede principal de la Facultad de Diseño (Sede de la c/Benito Corbal), la Universidade de Vigo se compromete a disponer del personal de apoyo y técnicos de laboratorio necesarios para la impartición del título a través de la Relación de Puestos de Trabajo acordada con los representantes del personal de administración y servicios en función de las necesidades de la titulación. Se adjunta el informe de la Vicerrectoría de Profesorado, Docencia y Titulaciones de compromiso explícito sobre la futura contratación de los perfiles de personal de apoyo y técnicos de laboratorio.

## 6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructurales, prácticas y servicios

6.1. Justificación de que los medios materiales y servicios disponibles propios y, en su caso, concertados con otras entidades ajenas a la universidad, como espacios docentes, instalaciones y equipamientos académicos; laboratorios; aulas de informática; equipamiento científico, técnico, humanístico o artístico; biblioteca y salas de lectura; y disponibilidad de nuevas tecnologías –internet, campus virtual docente–, etc., son los adecuados para garantizar con calidad la adquisición de conocimientos o contenidos, competencias y habilidades o destrezas y el desarrollo de las actividades formativas planificadas, observando los criterios de accesibilidad universal y diseño para todas/os.

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» (ITo2-PAo7) 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-PAO7». 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. Con fecha abril de 2023 el edificio ha sido remodelado y acondicionado en sus instalaciones de las plantas 5 y 6 que albergará la mayoría de la docencia de la titulación Grado en Diseño. En cuanto al equipamiento técnico está en marcha la licitación con el pliego de prescripciones técnicas para el suministro de mobiliario adaptado a los requisitos de la docencia en la titulación, instalaciones eléctricas y de telecomunicaciones.

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 ESDEMGA (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:

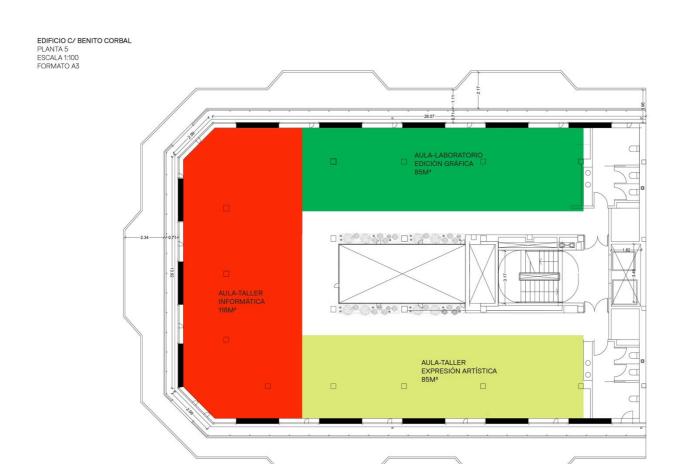
EDIFICIO SEDE FACULTAD DE DISEÑO (EDIFICIO C/ BENITO CORBAL) ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS ESPECÍFICOS PARA EL GRADO EN DISEÑO			
ESPACIO ESPACIO	DESCRIPCIÓN		
Aula-Taller de informática y espacio de trabajo de 25 puestos	La universidad adecuará los espacios del aula para una capacidad de hasta 25 alumnos, 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.  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.		
Aula-Taller de Expresión Artística 25 personas	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.		

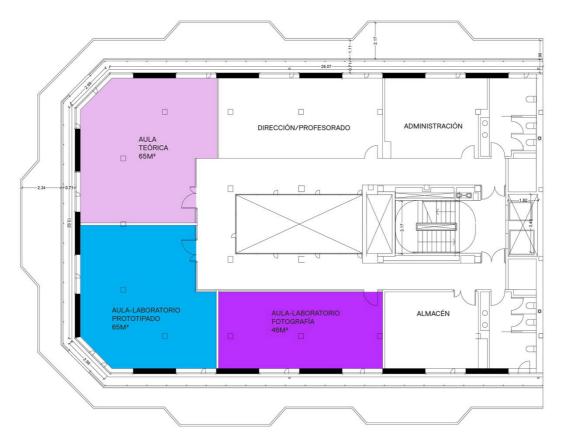
Aula-Laboratorio de prototipado 15 personas	Destinado al trabajo de estudio de materiales, prototipado y procedimientos. Deberá equiparse como un espacio polivalente para el trabajo de 25 personas, con mesas plegables que permitan la reconfiguración del espacio para el trabajo tanto individual como en grupo, y con armarios para herramientas básicas de prototipado.
Aula-Laboratorio de edición gráfica 25 personas	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 desplegables 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.
Aula Laboratorio de Fotografía 15 personas	Aula destinada a procesos de fotografía digital.  Deberá contar con equipos de fotografía de producto y moda, set de fotografía, fondos equipos 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.

EDIFICIO SEDE FACULTAD DE BELLAS ARTES ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS ESPECÍFICOS PARA LA ORIENTACIÓN DE DISEÑO DE MODA			
Aula-Laboratorio Textil I	Compuesto por 2 máquinas owerlock, 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 owerlock, 6 máquinas de coser de puntada plana, 6 tricotosas 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.		

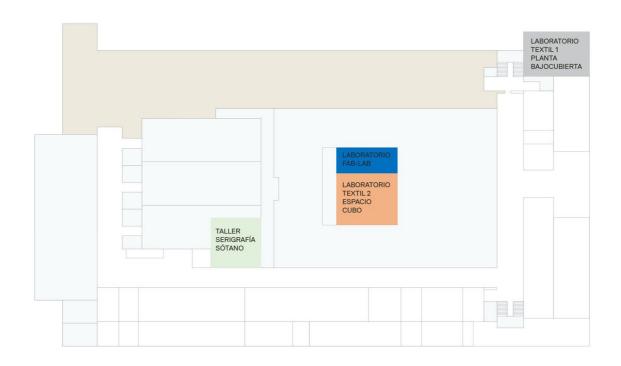
Laboratorio de serigrafía y gráfica textil	Espacio adecuado para la estampación serigráfica	
10 personas	que contiene zona de emulsionado fotosensible y mesas para estampado sobre papel y textil.	
	Capacidad para 10 personas.	

A continuación, se incluye una orientación sobre el plano de los espacios docentes y su posible ubicación inicial.





#### 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 ARTISTICA)	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)  Técnicas auxiliares para complementos de moda (AULA- LABORATORIO FABLab)	TFG
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)  Fotografía para moda y producto (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)	Prácticas
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 INFORMATICA)	Diseño de embalaje (AULA- LABORATORIO PROTOTIPADO)	Diseño, emprendimiento e innovación (AULA TEÓRICA)	

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.

BIBLIOTECAS Y FONDOS BIBLIOGRÁFICOS					
DESCRIPCIÓN GENÉRICA	USO HABITUAL	CAPACIDAD			
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 Goberno el 27 de febreiro de 2002 y por la Normativa de Préstamo.  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 Tipográfica, las española Experimenta, Temmes de Disseny	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.  Posee tomas de corriente en cada mesa para equipos informáticos portátiles, fotocopiadora, escáner e consulta asistida en bases de datos e acceso a internet wifi.	Facultad de BBAA  110 puestos de lectura  Biblioteca Central del Campus  340 puestos de lectura			

6.2. En el caso de que se incluyan prácticas académicas externas, señalar brevemente el mecanismo de organización y, asimismo, adjuntar como anexos los principales convenios o compromisos de las entidades, instituciones, organizaciones y empresas que recibirán al estudiantado.

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 a lo largo de los años 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 en los años de impartición 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 grao en diseño que se propone.

Empresas e instituciones del sector diseño gráfico, audiovisual, multimedia, web, fotografía en las que el alumnado ha realizado prácticas extracurriculares de la Facultad de Bellas Artes (Grado en Bellas Artes) desde la implantación del grado a través de convenio.

Empresas	Área de actividad	Nº alumnos
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 Boullosa	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 en los que el alumnado ha realizado prácticas del título propio ESDEMGA (Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia) y Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda.

Empresa	Ciudad	
NUEVOS CONVENIOS CON EMPRESAS DEL SECTOR DE LA MODA DESDE EL AÑO 2020 HASTA LA ACTUALIDAD		
Fiama studio S.L A	A Coruña	
Famitex Inversiones	Tarragona	
Kusilas	A Coruña	
Zara Home España	A Coruña	
Zara Diseño	A Coruña	
Pull and Bear Diseño S.L	Narón	
Riverland Sportwear	Vigo	
Amura Sport	Vigo	
Bimba y Lola (Departamento de arquitectura)	Vigo	
Bimba y Lola (Departamento de Diseño)	Vigo	
Rus Creative Matters, S.L.	A Coruña	
The Campamento	A Coruña	

Idoia Cuesta	Lugo
Heimat Atlántica Francia	(París)
Dogo Strategy (Departamento de comunicación)	A Coruña
Bobo Choses	Barcelona
Bershka Diseño S.L.	Barcelona
Cotton Corner (Departamento de Diseño gráfico)	A Coruña
Loreak Mendian (Departamento de Diseño gráfico)	País Vasco (Mondragón)
Peris Costumes S.L.	Madrid
Socram Toledo	(Talavera de la Reina)
Adolfo Domínguez (Departmento de Comunicación)	Ourense
LMDI Collection	Pontevedra
Punto Fa S.L.	Barcelona
Voz Audiovisual S.A.U	A Coruña
CONVENIOS EN VIGOR INCLUIDOS EN LA MEMOR	IA DE LA TITULACIÓN
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 Lonia	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 partícipe 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.

### Inserción laboral en empresas del sector del Diseño de Moda

A continuación, a modo de ejemplos de inserción laboral, se adjunta un listado de empresas del sector del Diseño de moda que en la actualidad cuentan con egresados/as contratados/as que provienen tanto del título propio ESDEMGA (Estudios Superiores en Diseño Textil y Moda de Galicia) y del Máster en Diseño y Dirección Creativa en Moda impartidos en la Universidad de Vigo. Se indican además la ubicación y el perfil profesional que desarrollan dentro de la empresa y que está relacionado con los perfiles profesionales dentro del Grado en Diseño\*:

EMPRESA	UBICACIÓN	PERFIL PROFESIONAL Y LABOR REALIZADA
Swatch Ltd.	Zurich (Suiza)	Diseñador/a de producto de moda
Mango	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
		Diseñador/a especialista en denim
Pull&Bear	Narón - A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
		Diseñador/a especialsita en tricot
		Diseñador/a especialista en denim
		Asistente/a de comercio electrónico
Granlei Artesanía	Mos – Pontevedra (España)	Diseñador/a de moda infantil
Indipunt	Narón – A Coruña (España)	Diseñador/a especialista en punto
Mitwill Textil Europe	Sausheim (Francia)	Diseñador/a especialista en impresión textil
		Diseñador/a moda 3D
		Desarrollo de producto de moda
VSG – Conf. E Com. De Textêis, Lda.	Arões - São Romão (Portugal)	Pattern Maker
Arket	Estocolmo (Suecia)	Dirección de Arte en Fotografía
Bimba y Lola	Vigo (España)	Design retail

		Estilista
		Comunicación e Imagen web
Cubic Original (UK) Ltd.	Shanghai (China)	Dirección de arte
		Dirección deparamento de comunicación visual
Sociedad Textil Lonia (Carolina	Ourense (España)	Diseñador/a de moda
Herrera, Purifiación García)		Visual merchandiser
Zara Man	A Coruña (España)	Diseñador/a especialista en punto.
		Diseñador/a especialista en impresión textil Diseñador/a de moda
Zara Woman	A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
		Diseñador/a de accesorios
		Diseñador/a especialista en punto
		Diseñador/a especialista en impresión textil
Zara Home	A Coruña (España)	Fotógrafo/a de moda
		Diseñador/a de vajillas y accesorios del hogar
		Estilista
		Diseñador/a gráfico/a
Zara.com	A Coruña (España)	Dirección de Arte
		Estilista para comercio online
Zara Kits	A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
Puig (Jean Paul Gaultier fragances , Nina Ricci fragances)	Île-de-France – Paris (Francia)	Director/a creativo/a de fragances
Parfois	Porto (Portugal)	Diseñador/a de bolsos
		Diseñador/a de calzado
New Balance Iberia	Vigo (España)	Project manager
JDK Fashion	Dhaka, (Bangladesh)	Coolhunter y analista de
	Valencia (España)	tendencias
& Other Stores	Barcelona (España)	Visual merchandiser
Berska	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
Mayoral	Málaga (España)	Diseñador/a de moda

Pepe Jeans London	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
ÏK Studio	Galicia (España)	Diseñador/a de moda
Oysho	A Coruña (España)	Diseñador/a especializado en ropa de baño
		Diseñador/a especializado en ropa interior
Adolfo Domínguez	Ourense (España)	Diseñador/a de accesorios
		Diseñador/a de moda
		Diseñador/a gráfico/a
Ehlea	Barcelona (España)	Director/a de Arte
Gralcutex	Narón – A Coruña (España)	Diseñador/a especialista en denim
Stradivarius	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
Sun Teksil	Londres (GB)	Diseñador/a de moda
Studio Masscob	A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
Desigual	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
& Frog	Galicia (España)	Diseñador/a de moda
Garments Lane	A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
McQ Alexander McQueen	Londres (GB)	Diseñador/a de moda
Nanos	A Coruña (España)	Visual merchandiser
		Diseñador/a gráfico
		Dirección de Arte
		Estilismo
Selmark Lingerie	Vigo (España)	Diseñador/a gráfico/a
		Diseñador/a de moda especializado en lencería, baño y deporte
Ouli Fashion	Barcelona (España)	Diseño de complementos y joyería
Efta Textil	Narón – A Coruña (España)	Diseñador/a de moda
American Vintage Group	Barcelona (España)	Visual merchandiser
		Product trainer
XTI Footwear	Murcia (España)	Diseñador/a de calzado
Lefties	Barcelona (España)	Diseñador/a de moda
D-Due	Rianxo - A Coruña (España)	Diseñador/a de moda

\*Información recopilada por parte de la Comisión académica del Máser en Diseño y Dirección Creativa en Moda a partir de la información pública de los/as egresados/as y como parte de las acciones de seguimiento de la inserción laboral de sus egresados dentro de los procedimientos de SGIC.

6.3. En el caso de que no se disponga de todos los recursos materiales y servicios necesarios en el momento de la propuesta del plan de estudios, se deberá indicar la previsión de adquisición de los mismos.

A continuación, se indica el coste aproximado de acondicionamiento y equipamiento de cada uno de los espacios para la impartición de la titulación de Grao en Diseño, así como la correspondiente planificación temporal.

AULAS Y LABORATORIOS	COSTE APROXIMADO
Aula-Taller de Informática	70.923€
Aula-Taller de Expresión Artística	65.136€
Aula-Laboratorio de Prototipado	32.000€
Aula-Laboratorio de Edición gráfica	70.381€
Aula- Laboratorio de Fotografía	75.456€
Aula teórica y espacios de gestión	32.000€
TOTAL	345.896€

PRESUPUESTO PARA EL FUNCIONAMENTO DEL CENTRO EN EL PERÍODO 2022-2025				
COSTE APROXIMADO TOTAL 345.896€*				
*COSTE DE MANTEMENTO ANUAL: 10% de adquisición de laboratorios				
2022	2023	2024	2025	
Aula-Taller de Informática	Aula-Laboratorio de	Software Diseño de tipografía		
55.600 €	Fotografía	2.400€		
	75.456€			
Aula-Taller de Expresión		Licencias WGSN		
Artística		5.000€		
65.136€				
Aula-Laboratorio de edición		Equipamiento Audiovisuales		
gráfica		para aula de informática		
70.381€		7.923€		
Aula-Laboratorio de prototipado				
32.000€				
Aula teórica y espacios de				
gestión				
32.000€				
255.117€ €	75.456 €	15.323 €		

## 7. Calendario de implantación

7.1. Cronograma de implantación del título –temporalización por cursos del despliegue de la enseñanza, o, en su caso, despliegue por varios cursos o total–.

La implantación del Grado en Diseño se realizará de manera progresiva, implantando un curso por cada año académico a partir del curso 2023/2024, de manera que el curso 2026/2027 se implantará el 4º y último curso académico del grado.

Cronograma de implantación:

Curso de inicio	2023-2024	Implantación 1º curso
	2024-2025	Implantación 2º curso
	2025-2026	Implantación 3º curso
	2026-2027	Implantación 4º curso

7.2. Procedimiento de adaptación, en su caso, al nuevo plan de estudios por parte del estudiantado procedente de la anterior ordenación universitaria.

Al tratarse de una nueva titulación en el Sistema Universitario Gallego, no podrán existir alumnado que provenga de títulos de Diseño de la anterior ordenación universitaria. Por otro lado, los títulos de Grado en Diseño en España fueron implantados como títulos de grado atendiendo a la actual ordenación universitaria. En todo caso, el procedimiento de adaptación para otros estudios será el descrito en el apartado 3. Admisión, reconocimiento y movilidad y en el 3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencias de créditos.

7.3. Enseñanzas que se extinguen por la implantación del correspondiente título propuesto. No se extingue ninguna enseñanza con la implantación del título.

## 8. Sistema Interno de Garantía de la Calidad

8.1. La universidad identificará el Sistema Interno de Garantía de la Calidad (SIGC) aplicable al título, que deberá ser conforme a los criterios y directrices para el aseguramiento de la calidad en el Espacio Europeo de Educación Superior (ESG).

A tal fin, se facilitará un acceso a la documentación del SIGC, indicando en su caso si se trata de un sistema institucional que ha sido objeto de certificación externa.

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 PC04 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.  Captar un volumen de estudiantado ajustado a la oferta de plazas.  Difundir la oferta formativa.	Evolución del estudiantado matriculado en cada curso académico. Ocupación de la titulación. Preferencia. Adecuación. Nota media de acceso del estudiantado a las titulaciones.	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos

DO-Docencia DO-0201 Planificación y desarrollo de la enseñanza.	Mejorar la planificación y desarrollo de la titulación.	Grado de satisfacción de las personas tituladas con la planificación y desarrollo de la enseñanza.		
		Grado de satisfacción del profesorado con la planificación y desarrollo de la enseñanza.		
		Grado de satisfacción del alumnado con la planificación y desarrollo de la enseñanza.		
	Mejorar los resultados académicos de las	Duración media de los estudios.	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
	titulaciones	Tasa de rendimiento.		
		Tasa de abandono		
		Tasa de eficiencia		
		Tasa de graduación		
		Tasa de éxito		
		Tiempo medio para encontrar empleo.		
DO-Docencia Do1- Gestión de los programas formativos	Gestionar de forma efectiva los programas formativos	Seguimiento de las titulaciones.  Acreditación de las	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
	Tormativos	titulaciones		
PE-Gestión de personal	Mejorar la cualificación del PDI	Cualificación del PDI	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
	y del PAS	Resultados de investigación de carácter académico		
		% de PAS en programas de formación		
MC- Gestión de la Calidad y Mejora Continua	Mejorar la satisfacción de los grupos de interés	Grao de satisfacción de las personas tituladas	Grado y máster	Cumplimiento de los objetivos
MCo5 Satisfacción de las usuarias y usuarios		Grado de satisfacción de las entidades empleadoras		
		Grado de satisfacción del profesorado		
		Grado de satisfacción del alumnado		
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

		1
		İ
		1

### **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

• PAo8-Gestión de los Servicios

Gestión Documental

Gestión de Infraestruturas y Ambiente de Trabajo

• PAo7-Gestión de Recursos Materiales

### Gestión de Personal

- PE 01 P1 Xestión do PAS (Índice 4)
- PE 02 P1 Xestión de Persoal Docente e Investigador

8.2. Identificación de los medios de información pública relevante del plan de estudios dirigidos a atender las necesidades del estudiantado.

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

2. Las universidades garantizarán una información transparente y accesible sobre los procedimientos de admisión, y deberán disponer de sistemas de orientación al estudiantado. Asimismo, asegurarán que dicha información y los procedimientos de admisión tengan en cuenta al estudiantado con discapacidad o con necesidades específicas, y dispondrán de servicios de apoyo y asesoramiento adecuados.

### 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 822/2021, de 28 de septiembre, 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:
  - o Acceso a la Universidad: Pruebas y procedimiento.
  - o Estudios Universitarios: Tipos y estructura.
  - o 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».

- o Faitic. Servicio de teledocencia de la Universidad de Vigo.
- o 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

# 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 Felicitaciones del SGIC como una herramienta imprescindible para la detección de problemas y fortalezas del sistema.

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

Servicio de Información al Estudiante (SIE)

## Campus Virtual y Servicios Informáticos

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

Una vez realizada la matrícula, todo el alumnado dispondrá de una cuenta de correo del tipo usuario@alumnos.uvigo.es 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.
- Apovo 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 Goberno el 27 de febreiro de 2002 y por la Normativa de Préstamo. Esta biblioteca será compartida con la Facultad de Bellas Artes y sus titulaciones, y a lo largo de los años, ha ido incorporando a sus fondos publicaciones periódicas y títulos de monografías de acceso directo en sala y préstamo, incorporando la bibliografía específica de cada materia así como todo tipo de publicaciones especializadas de los ámbitos de la creación artística, la fotografía, el diseño, los audiovisuales y multimedia, la didáctica de las artes plásticas y todo tipo de disciplinas de la creación. Cabe destacar que en lo relativo a los temas de diseño gráfico, de producto y diseño de moda, la biblioteca posee una amplia colección de títulos y suscripciones a buena parte de las publicaciones periódicas más relevantes a nivel internacional dentro del mundo del diseño. Entre los servicios ofertados están la lectura en sala, el préstamo a domicilio de fondos de toda la biblioteca universitaria, tomas de corriente en cada mesa para equipos informáticos portátiles, fotocopiadora, escáner e consulta asistida en bases de datos 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.

<u>Sesiones informativas sobre programas de intercambio nacional e internacional (Erasmus, Sicue, intercambio internacional).</u>

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 estás 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.

#### **Anexos**

La universidad podrá incluir como anexos, en su caso, propuestas de desarrollos particulares para el título de determinadas normativas institucionales de organización académica con relación a especificidades de su naturaleza académica o profesionalizadora.