

Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital

ORDRE 20/2020, de 15 d'octubre, de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital, per la qual s'estableix i autoritza el pla d'estudis per a l'obtenció del títol superior de Disseny en l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi. [2020/8688]

PREÀMBUL

El Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de Disseny establert en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, determina en l'article 4, apartat 2, modificat per la Sentència del Tribunal Suprem de 23 de maig de 2012, que les especialitats dels ensenyaments artístics superiors de Disseny, són els següents: Gràfic, Producte, Interiors i Moda.

L'esmentat reial decret estableix en l'article 7, apartat 1:

«Les administracions educatives, vista la proposta dels centres, establiran el pla d'estudis, completant els mínims fixats en aquest reial decret, fins al total de 240 crèdits, de conformitat amb els criteris següents:

a) Cadascuna de les matèries s'organitzarà en una o més assignatures, s'assenyalaran les competències, el contingut i el nombre de crèdits per a cadascuna i el curs o els cursos en què s'hauran de realitzar, i es podran incrementar els continguts i els crèdits mínims fixats.

b) El pla d'estudis es podrà completar amb altres matèries, a més de les establides en aquest reial decret, que es concretaran en assignatures.

c) Es podran establir assignatures optatives que desenvolupen continguts la finalitat de les quals siga la d'actualitzar, completar o ampliar la formació de l'alumnat.»

I en l'apartat 3 de l'article 7 disposa: «Les administracions educatives, vista la proposta dels centres, en establir els corresponents plans d'estudis, podran disposar diversos itineraris acadèmics en cadascuna de les especialitats a què es refereix aquest reial decret».

En l'àmbit de la Generalitat, el Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors i es determina el marc normatiu per a la implantació dels plans d'estudis corresponents als títols superiors en els diferents ensenyaments artístics en l'àmbit de la Comunitat Valenciana assenyalen en l'article 7.1 que «l'organització i distribució general dels 240 crèdits ECTS de cada pla d'estudis es farà de conformitat amb el que estableixen, en allò que siga aplicable, els reials decrets 630 a 635/2010, de 14 de maig, i amb el que disposa aquest decret.» En l'article 7.3 assenyalen que «els centres impartiran les especialitats i itineraris que expressament els siguen autoritzats. De conformitat amb el que estableix aquest decret, organitzaran el pla d'estudis i la seua distribució en assignatures per semestres; igualment, realitzaran les guies docents corresponents a les assignatures, que hauran de ser públiques».

Així mateix, la disposició final primera d'aquest decret, habilita el conseller o consellera amb competències en matèria d'educació superior per a autoritzar els plans d'estudis dels centres d'ensenyaments artístics superiors de conformitat amb aquell.

Finalment, el Decret 82/2009, de 12 de juny, del Consell, pel qual s'aproven els Estatuts de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana (ISEACV), estableix en l'article 2, titulat «Adscripció del personal docent i d'administració i serveis dels centres que es consignen en l'annex II d'aquest decret», el següent: «D'acord amb el que disposa l'article 16 de la Llei 8/2007, de 2 de març, de la Generalitat, els centres superiors d'ensenyaments artístics de titularitat de la Generalitat, que es recullen en l'annex II d'aquest decret, els ensenyaments artístics superiors que s'imparteixen, i els seus mitjans humans, tant docents com d'administració i serveis, així com els mitjans materials, queden integrats orgànicament i funcionalment en l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana». Entre

Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital

ORDEN 20/2020, de 15 de octubre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del título superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Producto, itinerario de Ilustración Aplicada de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy. [2020/8688]

PREÀMBULO

El Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, determina en el artículo 4, apartado 2, modificado por la Sentencia del Tribunal Supremo de 23 de mayo de 2012, que las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, son las siguientes: Gráfico, Producto, Interiores y Moda.

El mencionado real decreto establece en el artículo 7, apartado 1, el siguiente:

«Las administraciones educativas, vista la propuesta de los centros, establecerán el plan de estudios, completando los mínimos fijados en este real decreto, hasta el total de 240 créditos, en conformidad con los criterios siguientes:

a) Cada una de las materias se organizará en una o más asignaturas, señalando las competencias, el contenido y el número de créditos para cada una y el curso o los cursos en que se tendrán que realizar, y se podrán incrementar los contenidos y los créditos mínimos fijados.

b) El plan de estudios se podrá completar con otras materias, además de las establecidas en este real decreto, que se concretarán en asignaturas.

c) Se podrán establecer asignaturas optativas que desarrollan contenidos la finalidad de las cuales sea la de actualizar, completar o ampliar la formación del alumnado.»

Y en el apartado 3 del artículo 7 dispone: «Las administraciones educativas, vista la propuesta de los centros, al establecer los correspondientes planes de estudios, podrán disponer varios itinerarios académicos en cada una de las especialidades a que se refiere este real decreto».

En el ámbito de la Generalitat, el Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores y se determina el marco normativo para la implantación de los planes de estudios correspondientes a los títulos superiores en las diferentes enseñanzas artísticas en el ámbito de la Comunidad Valenciana señala en el artículo 7.1 que «la organización y distribución general de los 240 créditos ECTS de cada plan de estudios se hará en conformidad con el que establecen, en el que sea aplicable, los reales decretos 630 a 635/2010, de 14 de mayo, y con el que dispone este decreto.» En el artículo 7.3 señala que «los centros impartirán las especialidades e itinerarios que expresamente los sean autorizados. En conformidad con el que establece este decreto, organizarán el plan de estudios y su distribución en asignaturas por semestres; igualmente, realizarán las guías docentes correspondientes a las asignaturas, que tendrán que ser públicas».

Así mismo, la disposición final primera de este decreto, habilita al consejero o consejera con competencias en materia de educación superior para autorizar los planes de estudios de los centros de enseñanzas artísticas superiores en conformidad con aquel.

Finalmente, el Decreto 82/2009, de 12 de junio, del Consejo, por el cual se aprueban los Estatutos del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana (ISEACV), establece en el artículo 2, titulado «Adscripción del personal docente y de administración y servicios de los centros que se consignen en el anexo II de este decreto», el siguiente: «De acuerdo con el que dispone el artículo 16 de la Ley 8/2007, de 2 de marzo, de la Generalitat, los centros superiores de enseñanzas artísticas de titularidad de la Generalitat, que se recogen en el anexo II de este decreto, las enseñanzas artísticas superiores que se imparten, y sus medios humanos, tanto docentes como de administración y servicios, así como los medios materiales, quedan integrados orgánicamente y funcionalmente en el Instituto Superior de Enseñanzas

aquests centres figura l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, que ha sigut consultada degudament per a l'elaboració i aprovació d'aquesta ordre.

En conseqüència, per mitjà de la present ordre s'estableix i s'autoritza el pla d'estudis de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, conduent a l'obtenció del títol superior de Disseny en l'especialitat de Disseny Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada.

Per tot el que s'ha exposat, conforme amb el Consell de Direcció de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana, informat el Consell Valencià d'Universitats i de Formació Superior, d'acord amb la proposta de la directora general d'Universitats, de data 11 d'octubre de 2019, i en exercici de les atribucions conferides per la disposició final primera del Decret 48/2011, abans esmentat, i per l'article 28.e de la Llei 5/1983, de 30 de desembre, del Consell,

ORDENE

Article 1. Objecte

La present ordre té per objecte l'establiment i l'autorització del pla d'estudis conduents a l'obtenció del títol superior oficial de Disseny, en l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada, a l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, de conformitat amb el que estableixen el Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de Disseny establert en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, i el Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors i es determina el marc normatiu per a la implantació dels plans d'estudis corresponents als títols oficials en els diferents ensenyaments artístics superiors, en l'àmbit de la Comunitat Valenciana.

Article 2. Títol superior de Disseny en l'especialitat de Disseny Producte, especialitat d'Il·lustració Aplicada

La superació dels ensenyaments artístics superiors de Disseny en l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada, donarà lloc a l'obtenció del títol superior de Disseny en aquesta especialitat. Aquest títol té caràcter oficial i validesa acadèmica i professional en tot el territori nacional segons estableix el Reial decret 633/2010, de 14 de maig.

Article 3. Organització del pla d'estudis

1. El pla d'estudis conduent a l'obtenció del títol superior de Disseny, en l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada, conté les competències transversals, les competències generals i les competències específiques pròpies de l'especialitat que es determinen en l'annex I d'aquesta ordre.

2. El pla d'estudis del títol superior de Disseny, de l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada, comprèn 4 cursos acadèmics de 60 crèdits, conforme al Sistema Europeu de Transferència de Crèdits (ECTS), cadascun distribuïts en huit semestres, amb un total de 240 crèdits ECTS.

3. La distribució dels 240 crèdits ECTS és la següent:

- Matèries i assignatures de formació bàsica, amb 60 crèdits.
- Matèries i assignatures de formació obligatòria d'especialitat, amb 86 crèdits.
- Les pràctiques externes, amb una duració de 12 crèdits.
- El treball de fi de títol, la duració del qual serà de 18 crèdits i es realitzarà en la fase final del pla d'estudis.
- Assignatures específiques de centre, amb 64 crèdits, de les quals 34 crèdits seran optatives.

Article 4. Autorització del pla d'estudis

D'acord amb el que estableix aquesta ordre, s'autoritza el pla d'estudis del títol superior de Disseny, en l'especialitat de Disseny de Producte, especialitat d'Il·lustració Aplicada, per a l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, inclòs com a annex II.

Artísticas de la Comunidad Valenciana». Entre estos centros figura la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, que ha sido consultada debidamente para la elaboración y aprobación de esta orden.

En consecuencia, por medio de la presente orden se establece y se autoriza el plan de estudios de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, conducente a la obtención del título superior de Diseño en la especialidad de Diseño Productivo, itinerario de Ilustración Aplicada.

Por todo lo expuesto, conforme con el Consejo de Dirección del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, informado el Consejo Valenciano de Universidades y de Formación Superior, de acuerdo con la propuesta de la directora general de Universidades de fecha 11 de octubre de 2019, y en ejercicio de las atribuciones conferidas por la disposición final primera del Decreto 48/2011, antes mencionado, y por el artículo 28.e de la Ley 5/1983, de 30 de diciembre, del Consejo,

ORDENO

Artículo 1. Objeto

La presente orden tiene por objeto el establecimiento y la autorización del plan de estudios conducente a la obtención del título Superior oficial de Diseño, en la especialidad de Diseño de Productivo, itinerario de Ilustración Aplicada, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, en conformidad con el que establecen el Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, y el Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consejo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores y se determina el marco normativo para la implantación de los planes de estudios correspondientes a los títulos oficiales en las diferentes enseñanzas artísticas superiores, en el ámbito de la Comunidad Valenciana.

Artículo 2. Título superior de Diseño en la especialidad de Diseño Productivo, especialidad de Ilustración Aplicada

La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Productivo, itinerario de Ilustración Aplicada, dará lugar a la obtención del título Superior de Diseño en la dicha especialidad. Este título tiene carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional segundos establece el Real decreto 633/2010, de 14 de mayo.

Artículo 3. Organización del plan de estudios

1. El plan de estudios conducente a la obtención del título Superior de Diseño, en la especialidad de Diseño de Productivo, itinerario de Ilustración Aplicada, contiene las competencias transversales, las competencias generales y las competencias específicas propias de la especialidad que se determinan en el anexo Y de esta orden.

2. El plan de estudios del título superior de Diseño, de la especialidad de Diseño de Productivo, itinerario de Ilustración Aplicada, comprende 4 cursos académicos de 60 créditos, conforme al Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS), cada uno distribuidos en ocho semestres, con un total de 240 créditos ECTS.

3. La distribución de los 240 créditos ECTS es la siguiente:

- Materias y asignaturas de formación básica, con 60 créditos.
- Materias y asignaturas de formación obligatoria de especialidad, con 86 créditos.
- Las prácticas externas, con una duración de 12 créditos.
- El trabajo de fin de título, la duración del cual será de 18 créditos y se realizará en la fase final del plan de estudios.
- Asignaturas específicas de centro, con 64 créditos, de las cuales 34 créditos serán optativas.

Artículo 4. Autorización del plan de estudios

De acuerdo con el que establece esta orden, se autoriza el plan de estudios del título Superior de Diseño, en la especialidad de Diseño de Productivo, especialidad de Ilustración Aplicada, para la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, incluido como anexo II.

DISPOSICIÓ ADDICIONAL

Única. Absència d'incidència en la despesa pressupostaria de la Generalitat

La implementació i posterior desplegament d'aquesta ordre no podrà tindre cap incidència en la dotació de tots i cadascun dels capítols de despesa assignats a la conselleria competent en matèria d'universitats i formació superior i, en tot cas, haurà de ser atès amb els mitjans humans i materials d'aquest departament i de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi.

DISPOSICIÓ DEROGATÒRIA

Única

Queden derogades totes les disposicions del mateix rang o inferior que s'oposen al que disposa la present ordre.

DISPOSICIÓ FINAL

Única. Entrada en vigor

La present ordre entrarà en vigor l'endemà de la publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

Alacant, 15 d'octubre de 2020

La consellera d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital,
CAROLINA PASCUAL VILLALOBOS

ANNEX I

Competències pròpies del títol

Competències transversals del títol superior de Disseny

En finalitzar els seus estudis superiors de Disseny, els titulats han de posseir les competències transversals següents:

CT1	Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora
CT2	Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament
CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que es realitza
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació
CT5	Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional
CT6	Realitzar autocrítica cap al propi exercici professional i interpersonal
CT7	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip
CT8	Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments
CT9	Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos
CT10	Líderar i gestionar grups de treball
CT11	Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat
CT12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avanços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar les vies adequades de formació continuada
CT13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seua activitat professional
CT14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables
CT15	Treballar de manera autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional
CT16	Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Ausencia de incidencia en el gasto presupuestario de la Generalitat

La implementación y posterior despliegue de esta orden no podrá tener ninguna incidencia en la dotación de todos y cada uno de los capítulos de gasto asignados a la conselleria competente en materia de universidades y formación superior y, en todo caso, tendrá que ser atendido con los medios humanos y materiales de este departamento y de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única

Quedan derogadas todas las disposiciones del mismo rango o inferior que se oponen al que dispone la presente orden.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor

La presente orden entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

Alicante, 15 de octubre de 2020

La consellera de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital,
CAROLINA PASCUAL VILLALOBOS

ANEXO I

Competencias propias del título

Competencias transversales del título superior de Diseño

Al finalizar sus estudios superiores de Diseño, los titulados tienen que poseer las competencias transversales siguientes:

CT1	Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT5	Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
CT6	Realizar autocrítica hacia el propio ejercicio profesional e interpersonal
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT8	Desarrollar razonadamente y crítica ideas y argumentos
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinarios y en contextos culturales diversos
CT10	Líderar y gestionar grupos de trabajo
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estètica, medioambiental y hacia la diversidad
CT12	Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas de formación continuada
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT15	Trabajar de manera autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprenedor en el ejercicio profesional
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CT17	Contribuir amb la seua activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seua incidència en els diferents àmbits i la seua capacitat de generar valors significatius
------	--

Competències generals del títol superior de Disseny

En finalitzar els seus estudis superiors de Disseny, els titulats han de posseir les competències generals següents:

CG1	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius
CG2	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació
CG3	Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica
CG4	Tindre una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color
CG 5	Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç
CG6	Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny
CG7	Organitzar, dirigir o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris
CG8	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials
CG9	Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat
CG10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial
CG11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg
CG12	Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny
CG13	Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny
CG14	Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals
CG15	Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat
CG16	Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles
CG17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'èxit d'objectius personals i professionals
CG18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per a aconseguir els objectius previstos
CG19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny
CG21	Dominar la metodologia de la investigació
CG22	Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des dels criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat

Competències generals del títol Superior de Disseny en l'especialitat de Disseny de Producte

En finalitzar els seus estudis, els titulats en l'especialitat de Disseny de Producte han de posseir les següents competències específiques:

CE1	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte
CE2	Resoldre problemes projectuals per mitjà de la metodologia, destreses i procediments adequats

CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos
------	---

Competencias generales del título Superior de Diseño

Al finalizar sus estudios superiores de Diseño, los titulados tienen que poseer las competencias generales siguientes:

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y acondicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CG 5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los hasta, la cultura y el comercio
CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinarios
CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CG9	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CG12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CG13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CG17	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al éxito de objetivos personales y profesionales
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervinen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
CG21	Dominar la metodología de la investigación
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

Competencias generales del título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Producto

Al finalizar sus estudios, los titulados en la especialidad de Diseño de Producto tienen que poseer las siguientes competencias específicas:

CE1	Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto
CE2	Resolver problemas proyectuales por medio de la metodología, destrezas y procedimientos adecuados

CE3	Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes
CE4	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte
CE5	Analitzar models i sistemes naturals i les seues aplicacions en el disseny de productes i sistemes
CE6	Determinar les solucions constructives, els materials i els principis de producció adequats en cada cas
CE7	Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials utilitzats en el disseny de productes, serveis i sistemes
CE8	Conèixer els processos per a la producció i el desenvolupament dels productes, serveis i sistemes
CE9	Dominar els recursos gràficoplàstics de la representació bidimensional i tridimensional
CE10	Produir i comunicar la informació adequada relativa a la producció
CE11	Conèixer els recursos tecnològics de la comunicació i les seues aplicacions al disseny de producte
CE12	Dominar la tecnologia digital específica vinculada al desenvolupament i execució de projectes de disseny de producte
CE13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte
CE14	Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i la salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial
CE15	Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seua incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seua capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció

Perfil professional del títol superior de Disseny

Perfil professional del títol superior de Disseny en l'especialitat de Disseny de Producte, itinerari d'Il·lustració Aplicada

El dissenyador de producte és un professional capaç de projectar, analitzar, investigar i determinar les propietats i qualitats físiques, així com els valors simbòlics i comunicatius que han de caracteritzar les seues produccions, definint la forma, la configuració, la qualitat, el funcionament, el valor i la significació estètica, social i mediambiental d'aquestes. Els àmbits principals on desenvolupa la seua activitat són:

- Disseny d'envasos i embalatges.
- Disseny de calçat.
- Disseny de joguets.
- Disseny d'electrodomèstics.
- Disseny de mobiliari per a l'hàbitat.
- Disseny de mobiliari d'oficina.
- Disseny d'elements urbans.
- Disseny d'il·luminació i lluminàries.
- Disseny en l'àmbit de l'automoció.
- Disseny de ferramentes i accessoris.
- Disseny de productes ceràmics.
- Disseny de sanitaris i aixetes.
- Disseny per a l'artesania.
- Disseny per a condicions especials.
- Disseny tèxtil.
- Parament.
- Disseny de sistemes.
- Gestió del disseny.
- Desenvolupament de producte.
- Disseny, investigació i desenvolupament de nous conceptes, materials, aplicacions i productes.
- Investigació i docència.

CE3	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas
CE4	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto
CE5	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas
CE6	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso
CE7	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas
CE8	Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de los productos, servicios y sistemas
CE9	Dominar los recursos gràficoplàstics de la representació bidimensional i tridimensional
CE10	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción
CE11	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto
CE12	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto
CE13	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el cual se desenrolla el diseño de producto
CE14	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y la salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

Perfil profesional del título Superior de Diseño

Perfil profesional del título Superior de Diseño en la especialidad de Diseño de Producto, itinerario de Ilustración Aplicada

El diseñador de producto es un profesional capaz de proyectar, analizar, investigar y determinar las propiedades y calidades físicas, así como los valores simbólicos y comunicativos que tienen que caracterizar sus producciones, definiendo la forma, la configuración, la calidad, el funcionamiento, el valor y la significación estètica, social y medioambiental de estas. Los àmbits principals donde desarrolla su actividad son:

- Diseño de envases y embalajes.
- Diseño de calzado.
- Diseño de juguetes.
- Diseño de electrodomésticos.
- Diseño de mobiliario para el hábitat.
- Diseño de mobiliario de oficina.
- Diseño de elementos urbanos.
- Diseño de iluminación y luminarias.
- Diseño en el ámbito de la automoción.
- Diseño de aperos y accesorios.
- Diseño de productos cerámicos.
- Diseño de sanitarios y grifos.
- Diseño para la artesanía.
- Diseño para condiciones especiales.
- Diseño textil.
- Menaje.
- Diseño de sistemas.
- Gestió del disseny.
- Desarrollo de producto.
- Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos.
- Investigación y docencia.

ANNEX II

Pla d'estudis del títol superior de Disseny
Especialitat: Disseny de Producte
Itinerari: Il·lustració Aplicada
Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi

Curs 1r

Matèria	Assignatura	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Fonaments del Disseny	Disseny Bàsic	CT1, CT2, CT7 CG3, CG4, CG13, CG20	Comunicació i disseny. Semiòtica. Retòrica del color. Funcions del color. Color, psicologia del color i comunicació visual. Interaccions del color. El color com a element expressiu. Sensacions i associacions bàsiques de la forma. Textura i color. Composició i organització d'elements gràfics.	4	FB
	Projectes Bàsics	CT2, CT3, CT4, CT8, CT14 CG1, CG5, CG18, CG19 CE2, CE3, CE11	La innovació com a clau fonamental en el disseny d'il·lustració aplicada al producte. Mètodes d'investigació propis de la matèria. Coneixement i aplicació de la metodologia projectual: fases d'informació, ideació i comunicació. Iniciació al desenvolupament de projectes d'il·lustració aplicada al producte. Introducció als diferents camps del disseny, mobiliari, tèxtil, indumentària, calçat, joieria, publicitat, revestiment, etc.	6	FB
Llenguatges i Tècniques de Representació i Comunicació	Dibuix i Tècniques Gràfiques	CT1, CT13, CT14, CT15 CG2, CG18 CE9	El dibuix com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual. El dibuix de representació d'objectes i models naturals vegetals. Estudi de proporcions, morfologia i síntesi. Aplicació de l'estudi del clarobscur. El dibuix expressiu d'objectes i models naturals vegetals. L'expressivitat de la línia i la taca. Estudi i aplicació de diferents gestos, traços, llenguatges gràfics i tècniques de dibuix, tradicionals, mixtes i experimentals. Aplicació de diferents línies d'il·lustració actual, a la realització d'il·lustracions amb representació d'objectes i models vegetals. Investigació i experimentació amb diferents tècniques gràfiques (retolador, tinta, bolígraf, collage, aquarel·la, acrílic, tècniques mixtes i experimentals).	6	FB
	Espai i Volum	CT1, CT8 CG2, CG3, CG4 CE4, CE9	Comprensió dels conceptes espai i volum com a receptors d'il·lustració tridimensional. Investigació, experimentació i concepció del volum i de l'espai aplicats al disseny d'il·lustració. Introducció i adaptació en les diferents àrees del disseny: projectes d'interiorisme, intervenció de l'hàbitat i la instal·lació; a projectes de producte: la il·lustració tridimensional i objectual; a projectes de moda: l'espai transitable, intervenció sobre el cos humà; projectes de disseny gràfic i publicitat tridimensional.	6	FB
	Sistemes de Representació	CT2, CT4 CG2, CG4 CE6, CE9	Llenguatges iconogràfics. Dibuix geomètric. Síntesi amb formes geomètriques bàsiques. Construccions modulares a partir de xarxes i malles. Mòdul simple. Pattern. Xarxes i malles. Creació d'il·lustracions a partir de formes geomètriques simples. Desenvolupament gradual de complexitat. Concepte de pixel com a unitat mínima d'una estructura complexa. Composició modular de simple a complexa. Geometrització de volums complexos. Estructura i bidimensionalitat. Volumetria i tridimensionalitat.	6	FB
	Llenguatges i Tècniques Digitals	CT2, CT4 CG2, CG10, CG18, CG20 CE3, CE11, CE12	La metodologia digital aplicada al projecte. Creació d'il·lustracions vectorials a partir d'esbossos manuals. Disseny de reticles. Utilització de quadrícula, Dibuix a partir de formes geomètriques simples. Ferramentes bàsiques: ploma (beziers), pinzells. Crear formes complexes a partir de formes bàsiques. Creació de pinzells propis i descarregats. Simbiosi entre pràctiques manuals i digitals: escanejat d'esbossos, dibuixos, il·lustracions manuals. Processament digital. Ajustos. Seleccions, màscara de capa, etc. Disseny de rapport bàsic vectorial i en mapa de bits. Intercanvi d'arxius entre programes vectorials i de mapa de bits. Simulacions bàsiques d'il·lustracions posicionals. Disseny d'il·lustracions rapportats aplicats a producte (mobiliari, espais, indumentària, etc.). Transformació. Transformació lliure. Efectes. Modes de fusió. Pintura digital bàsica en mapa de bits. Creació de pinzells i la seua aplicació.	6	FB
	Fotografia i Mitjans Audiovisuals	CT2, CT3, CT4 CG2, CG3, CG4, CG15, CG18, CG20 CE4, CE10, CE11, CE12	Conceptes bàsics de teoria i tècnica de la fotografia. Utilització de la càmera: diafragma i obturador. Tipus d'objectiu. Enfocament i profunditat de camp. La càmera digital: ISO i soroll, balança de blancs i resolució. Tipus i gestió d'arxius digitals. La il·luminació. Fotografia de productes susceptibles de ser il·lustrats per simulació digital, fotocollage, etc. El retrat realista i el processament digital d'alta qualitat. La fotografia aplicada a la il·lustració. Manipulació de la imatge manual i digital. Conceptes bàsics i introducció als mitjans audiovisuals com a suport comunicatiu. Tendències i estètiques de la comunicació audiovisual actual. Estructura i disseny d'un portfoli, a partir de l'elecció d'un il·lustrador/marca.	6	FB

Ciència Aplicada al Disseny	Fonaments Científics del Disseny	CT2, CT8, CT11, CT12, CT16 CG3, CG4, CG5, CG8 CE6, CE7	Fonaments científics aplicats a l'especialitat. Materials. Classificació. Característiques. Tractaments per a l'aplicació de la il·lustració sobre diferents suports i materials. Materials intel·ligents. El mètode científic. Investigació i experimentació. Ecoeficiència, sostenibilitat i reciclabilitat. Tecnologies d'impressió de la il·lustració sobre diferents materials.	4	FB
Història de les Arts i del Disseny	Fonaments Històrics del Disseny	CT2, CT8, CT14, CT17 CG3, CG6, CG12, CG13, CG14	Comunicació visual en la prehistòria i en les civilitzacions agràries. El classicisme. Naturalisme. Idealització. Perspectiva. L'escriptura. Ús comunicatiu de la imatge clàssica: exaltació del poder, orígens de la imatge comercial, la senyalística i la imatge corporativa. Comunicació visual paleocristiana i medieval. El simbolisme. Manuscrits il·lustrats. De l'antinaturalisme a la humanització gòtica. El Renaixement: naturalisme i tridimensionalitat. La xilografia i impressió tipogràfica. Incunables. Perspectiva. El concepte de bellesa i la seua aplicació a la imatge comunicativa. El barroc. El valor comunicatiu del realisme tenebrista. El costumisme i la crítica moral. Sistemes ornamentals a cada període.	6	FB
Gestió del Disseny	Disseny i Empresa	CT1, CT3, CT10, CT13, CT15 CG13, CG22 CE14	Organització i economia d'empresa. Fonaments d'economia de producció. Tècniques d'anàlisi de mercat (introducció). Propietat intel·lectual i industrial (introducció). Mètodes d'investigació o experimentació propis de la matèria.	4	FB
Història del Disseny de Producte.	Història i Cultura del Disseny de la Il·lustració	CT2, CT8, CT14, CT17 CG3, CG6, CG12, CG13, CG14	Recorregut de la imatge comunicativa en el segle XIX. Neoclassicisme. Romanticisme. Costumisme. La caricatura. L'art com a reacció a la revolució industrial. Els artesans. Desenvolupament de la subjectivitat: impressionisme i japonisme. Postimpressionisme com a origen de les primeres avantguardes. La imatge comunicativa en el segle XX: Modernisme. Primeres avantguardes. La imatge gràfica de la Bauhaus. El cartellisme.	6	OE
TOTAL DE CRÈDITS 1r				60	

Curs 2n

Matèria	Assignatura	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Cultura del Disseny	Cultura del Disseny	CT1, CT2, CT4, CT8, CT17 CG1, CG6, CG13, CG14, CG16, CG19, CG20, CG21 CE13, CE15	Significat del disseny i la il·lustració en la cultura i en la societat contemporània. Teoria de la informació i de la comunicació, de la semiologia, l'estètica, la teoria de la forma, de la funció i de l'estructura. Fonaments d'antropologia aplicats al disseny d'il·lustració aplicada al producte. Fonaments de sociologia i el seu vincle amb el creixement i demanda d'il·lustració aplicada al producte i cultura del consum. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
Llenguatges i Tècniques de Representació i Comunicació	Dibuix i tècniques gràfiques avançades	CT1, CT13, CT15 CG2, CG4, CG5, CG18, CG19 CE2, CE6, CE9, CE15	El dibuix com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual. El dibuix de representació de la figura humana, cap, rostre i mans. Estudi de proporcions, morfologia i síntesi. Aplicació del procés constructiu i volumètric. Anàlisi estructural de la forma. Potenciació del volum mitjançant l'aplicació de línia sensible. Desenvolupament i aplicació de l'estudi del clarobscur. El dibuix expressiu de la figura humana, cap, rostre i mans. L'expressivitat de la línia i la taca. Estudi i aplicació de diferents gestos, traços, llenguatges gràfics i tècniques de dibuix, tradicionals, mixtes i experimentals. Aplicació de diferents línies d'il·lustració actual, en la realització d'il·lustracions amb representació de la figura humana, cap, rostre i mans. Investigació i experimentació amb diferents tècniques gràfiques (retolador, tinta, bolígraf, collage, aquarel·la, acrílic, tècniques mixtes i experimentals).	10	EC
	Sistemes de Representació Avançats	CT1, CT13, CT15 CG2, CG4, CG5, CG18, CG19 CE2, CE6, CE9, CE15	Volumetria i tridimensionalitat. Perspectiva cònica a mà alçada d'espais arquitectònics per a la il·lustració. Disseny avançat de rapport. Procés avançat de geometrització de models complexos en la il·lustració.	4	EC
	Línies d'Il·lustració Actual. Processos i Tècniques	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT7, CT8, CT12, CT14 CG1, CG2, CG3, CG8, CG18, CG19 CE2, CE4, CE9, CE11, CE12	Investigació, estudi i anàlisi de les tendències i línies d'il·lustració actual i la seua aplicació als diferents àmbits del disseny. Experimentació, desenvolupament i realització d'il·lustracions, d'acord amb les diferents línies d'il·lustració actual. Tria de les tècniques gràfiques més adequades a cada cas, manuals, digitals o mixtes. Aplicació i execució.	6	OE
	Tècniques i Processos d'Impressió i Reproducció. Diferents Materials i Suports	CT1, CT3, CT4, CT13, CT14 CG1, CG5, CG8, CG10, CG15, CG18, CG19, CG20 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE8, CE10, CE11, CE13	El color. Model de color. Espai de color, Perfil de color, Gestió de color. Assignar conversió del color. Imatge mapa de bits: modes de color. Profunditat de color. Arxius. Conversió d'arxius. Sistemes d'impressió digital: sublimació. Preparació d'arxius. Arts finals. Impressió tèrmica. Vinil tèxtil. Transfer de plàstic. Sistemes d'impressió manual: impressió amb tòrcul. Monotips. Serigrafia. Emulsionats. Temps d'exposició. Tintes. Processos artesanals d'impressió tèxtil: devorat i decolorat. Tècniques de reserva. Batik. Serti.	4	OE

Materials i Tecnologia d'Il·lustració Aplicats al Producte	Materials i Suports Artístics de la Il·lustració Actual	CT1, CT2, CT3, CT8, CT13, CT14, CT16, CG8, CG10, CG15, CG16, CG18, CG19, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE10, CE15	Estructures i tractaments de suports per a la il·lustració aplicada. Mètodes d'investigació i experimentació. Materials. Classificació. Tendències. Nous materials com a suports de la il·lustració. Reciclabilitat. Materials sostenibles. Característiques dels diferents processos de transformació. Criteris de selecció de materials d'acord amb el disseny i la funcionalitat. Aplicacions de materials intel·ligents. Tecnologia aplicada a la producció i als acabats dels dissenys d'il·lustració. Fons, suports i emprímacions. Útils de transcripció i transformació d'imatges: mitjans gràfics, fotogràfics, fotomecànics, i informàtics.	4	OE
	Tècniques Digitals Avançades Aplicades a la Il·lustració I	CT1, CT2, CT3, CT4, CG2, CG4, CG17, CG18, CG20, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Disseny de rapports avançat. Simulacions avançades. Malles. Punts de fuga. Texturat d'imatges. Mockups. Pintura digital avançada. Processos de maquetació i impressió per al disseny de panells de comunicació, memòries de projectes, presentacions, etc. i de tota la documentació gràfica necessària per a la comunicació d'un projecte. Utilització d'estils de paràgraf, de caràcter, de taules, de cel·la i d'objecte.	6	EC
Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada I	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CG1, CG2, CG3, CG5, CG7, CG8, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CG15, CG16, CG17, CG18, CG19, CG20, CG21, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	Realització de projectes d'il·lustració aplicada al producte en els diferents àmbits del disseny, mobiliari, tèxtil, indumentària, hàbitat, calçat, joieria, publicitat, revestiment, etc. La innovació com a factor determinant en el disseny. Metodologia del projecte. Fases d'informació, ideació i comunicació. Mètodes d'investigació. Fonamentació i desenvolupament teoricopràctic de projectes d'il·lustració aplicada al producte, d'acord a aspectes funcionals, estètics i tecnològics. El procés projectual com a investigació. Aplicació d'estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat. Claus socioculturals i de mercat. Ecoeficiència i sostenibilitat: ecodisseny. Pressupostos i anàlisis de viabilitat. Aplicació de les tècniques i llenguatges de comunicació del projecte de disseny d'il·lustració aplicada. Desenvolupament de projectes interdisciplinaris	14	OE
	Disseny d'Il·lustració Tridimensional	CT1, CT2, CT3, CT8, CT9, CT11, CT14, CG1, CG2, CG3, CG4, CG7, CG8, CG15, CG18, CG19, CG20, CG21, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE9, CE15	Investigació i experimentació dels conceptes d'espai i volum com a receptors d'il·lustració tridimensional. La il·lustració tridimensional adaptada en les diferents àrees del disseny: projectes d'interiorisme; intervenció de l'hàbitat i la instal·lació; projectes de producte: la il·lustració tridimensional i objectual; a projectes de moda: l'espai transitable, intervenció sobre el cos humà; projectes de disseny gràfic i publicitat tridimensional.	6	OE
TOTAL DE CRÈDITS 2n				60	

Curs 3r

Matèria	Assignatura	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Materials i Tecnologia d'Il·lustració Aplicats al Producte	Tècniques Digitals Avançades Aplicades a la Il·lustració II	CT1, CT2, CT3, CT4, CG2, CG4, CG17, CG18, CG20, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Maquetació avançada. Taules de continguts. Variables. Interactivitat. Impressió avançada. Encunys. Etiquetes. Packaging. Creació, impressió i muntatge. Investigació i creació d'il·lustracions aplicant noves tendències de dibuix vectorial i mapa de bits. Llicències. Copyright. Creative Commons	8	OE
Història del Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	Estètica i Tendències Contemporànies de la Il·lustració	CT2, CT8, CG3, CG6, CG12, CG14, CE13, CE15	La imatge comunicativa en la segona meitat del segle XX: les segones avantguardes. L'estil tipogràfic internacional. L'escola de Nova York. Abstracció postpictòrica americana. Minimal. Cinètic. Òptic. Pop Art. Figuració narrativa. Realisme crític. Imatge conceptual. Imatge punk. Postmodernitat. El graffiti i la seua influència en la imatge gràfica. Tendències de la imatge gràfica a la fi del segle XX. Digital. Art del Carrer. Estètica cal·ligràfica. Conceptual. Retorn a les coses analògiques i manuals.	6	OE

Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte II	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CG1, CG2, CG3, CG5, CG7, CG8, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CG15, CG16, CG17, CG18, CG19, CG20, CG21, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	Realització de projectes d'il·lustració aplicada al producte en els diferents àmbits del disseny, mobiliari, tèxtil, indumentària, envasos i embalatges, hàbitat, calçat, joieria, publicitat, revestiment, etc. La innovació com a factor determinant en el disseny. Metodologia del projecte. Fases d'informació, ideació i comunicació. Mètodes d'investigació. Fonamentació i desenvolupament teoricopràctic de projectes d'il·lustració aplicada al producte, d'acord a aspectes funcionals, estètics i tecnològics. El procés projectual com a investigació. Aplicació d'estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat. Claus socioculturals i de mercat. Ecoeficiència i sostenibilitat: ecodisseny. Pressupostos i anàlisis de viabilitat. Aplicació de les tècniques i llenguatges de comunicació del projecte de disseny d'il·lustració aplicada. Desenvolupament de projectes interdisciplinaris	10	OE
	Taller de Comunicació i Presentació del Projecte d'Il·lustració Aplicada	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT12, CT13, CT14, CG2, CG3, CG5, CG9, CG11, CG18, CG20, CG21, CE2, CE10, CE11, CE12	Coneixement i aplicació de tecnologies digitals per a la presentació i comunicació del projecte d'il·lustració aplicada. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en el disseny. El procés projectual com a investigació. El disseny de la comunicació i les estètiques actuals en la comunicació del projecte de disseny d'il·lustració aplicada al producte. Codis particulars en cadascuna de les àrees del disseny.	6	OE
	Laboratori de Tendències del Disseny	CT2, CT7, CT11, CT12, CG5, CG8, CG14, CE13, CE15	Definició de tendència. Megatendències/Microtendències. Escenaris de desenvolupament, causes que els impulsen, grau d'intensitat. Observació i anàlisi de l'actualitat, claus sociològiques i claus econòmiques. Canals d'informació i documentació. Metodologia per l'anàlisi i validació de tendències. Utilitat i aplicació de les tendències en l'empresa. Experimentació en la metodologia Cool Hunter	4	OE
Gestió del Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	Gestió del Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	CT2, CT13, CT15, CG8, CG9, CG20, CG22, CE13, CE14, CE15	Propietat intel·lectual i industrial aplicada al disseny de la il·lustració aplicada al producte. Organització i legislació específiques de l'activitat professional. Gestió de la qualitat. Recursos i costos de l'activitat professional. El valor del disseny de la il·lustració aplicada al producte. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	Màrqueting i Comunicació en la Il·lustració Aplicada al Producte	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT12, CG8, CG13, CG14, CG15, CG20, CG22, CE13, CE14, CE15	Comunicació i màrqueting del disseny d'il·lustració aplicada al producte. Tècniques d'anàlisi de mercat en la il·lustració aplicada al producte. Mètodes d'investigació o experimentació propis de la matèria.	6	OE
Idioma estranger	Anglès	CT5	Coneixement de l'anglès en el llenguatge propi de la il·lustració aplicada al producte	4	EC
Optatives	Optatives			10	OPT
TOTAL DE CRÈDITS 3r.				60	

Curs 4t.

Matèria	Assignatura.	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte	Projectes de Disseny d'Il·lustració Aplicada al Producte III	CT1, CT2, CT3, CT4, CT, CG2, CG4, CG17, CG18, CG20, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Realització de projectes d'il·lustració aplicada al producte en els diferents àmbits del disseny, mobiliari, tèxtil, indumentària, hàbitat, calçat, joieria, publicitat, revestiment, etc. Fonamentació i desenvolupament teoricopràctic de projectes d'il·lustració aplicada al producte, d'acord a factors d'ús, expressius, productius, ambientals i de mercat. Aplicació d'estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat. Aplicació de les tècniques i llenguatges de comunicació del projecte de disseny d'il·lustració aplicada. Pressupostos i anàlisis de viabilitat. Gestió del projecte. Desenvolupament de projectes interdisciplinaris. Ecoeficiència i sostenibilitat: ecodisseny. Mètodes d'investigació en el disseny, El procés projectual com a investigació. La innovació en el disseny d'il·lustració aplicada al producte.	6	EC
Optatives	Optatives			24	OPT

Pràctiques externes	Pràctiques externes	CT3, CT6, CT9, CT11, CT13, CT15, CT17 CG1, CG5, CG7, CG8 CG11, CG13, CG17, CG18, CG19 CE2, CE3, CE4, CE8, CE10, CE11	La pràctica del disseny d'il·lustració aplicada en un entorn professional.	12	PE
Treball de fi de títol	Treball de fi de títol	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT14, CT15, CT16 CG2, CG4, CG11, CG18, CG20, CG21 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE9, CE10, CE11, CE13, CE14, CE15	Projecte de disseny d'il·lustració aplicada al producte, que integre les competències adquirides i que acredite capacitat per a exercir la professió.	18	TFT
TOTAL DE CRÈDITS 4t.				60	

ANEXO II

Plan de estudios del título Superior de Diseño Especialidad: Diseño de Producto

Itinerario: Ilustración Aplicada

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi

Curso 1º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores/Contenidos	ECTS	Tipo
Fundamentos del diseño	Diseño básico	CT1, CT2, CT7 CG3, CG4, CG13, CG20	Comunicación y diseño. Semiótica. Retórica del color. Funciones del color. Color, psicología del color y comunicación visual. Interacciones del color. El color como elemento expresivo. Sensaciones y asociaciones básicas de la forma. Textura y color. Composición y organización de elementos gráficos.	4	FB
	Proyectos básicos	CT2, CT3, CT4, CT8, CT14 CG1, CG5, CG18, CG19 CE2, CE3, CE11	La innovación como clave fundamental en el diseño de ilustración aplicada al producto. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento y aplicación de la metodología proyectual: fases de información, ideación y comunicación. Iniciación al desarrollo de proyectos de ilustración aplicada al producto. Introducción a los diferentes campos del diseño, mobiliario, textil, indumentaria, calzado, joyería, publicidad, revestimiento, etc.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo y Técnicas Gráficas	CT1, CT13, CT14, CT15 CG2, CG18 CE9	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. El dibujo de representación de objetos y modelos naturales vegetales. Estudio de proporciones, morfología y síntesis. Aplicación del estudio del claroscuro. El dibujo expresivo de objetos y modelos naturales vegetales. La expresividad de la línea y la mancha. Estudio y aplicación de diferentes gestos, trazos, lenguajes gráficos y técnicas de dibujo, tradicionales, mixtas y experimentales. Aplicación de diferentes líneas de ilustración actual, a la realización de ilustraciones con representación de objetos y modelos vegetales. Investigación y experimentación con diferentes técnicas gráficas (rotulador, tinta, bolígrafo, collage, acuarela, acrílico, técnicas mixtas y experimentales).	6	FB
	Espacio y Volumen	CT1, CT8 CG2, CG3, CG4 CE4, CE9	Comprensión de los conceptos espacio y volumen como receptores de ilustración tridimensional. Investigación, experimentación y concepción del volumen y del espacio aplicados al diseño de ilustración. Introducción y adaptación en las diferentes áreas del diseño: proyectos de interiorismo, intervención del hábitat y la instalación; a proyectos de producto: la ilustración tridimensional y objetual; a proyectos de moda: el espacio transitable, intervención sobre el cuerpo humano; proyectos de diseño gráfico y publicidad tridimensional.	6	FB
	Sistemas de representación	CT2, CT4 CG2, CG4 CE6, CE9	Lenguajes iconográficos. Dibujo geométrico. Síntesis con formas geométricas básicas. Construcciones modulares a partir de redes y mallas. Módulo simple. Pattern. Redes y mallas. Creación de ilustraciones a partir de formas geométricas simples. Desarrollo gradual de complejidad. Concepto de píxel como unidad mínima de una estructura compleja. Composición modular de simple a compleja. Geometrización de volúmenes complejos. Estructura y bidimensionalidad. Volumetría y tridimensionalidad. Volúmenes complejos.	6	FB
	Lenguajes y técnicas digitales	CT2, CT4 CG2, CG10, CG18, CG20 CE3, CE11, CE12	La metodología digital aplicada al proyecto. Creación de ilustraciones vectoriales a partir de esbozos manuales. Diseño de retículas. Utilización de cuadrícula, Dibujo a partir de formas geométricas simples. Aperos básicos: pluma (beziers), pinceles. Crear formas complejas a partir de formas básicas. Creación de pinceles propios y descargados. Simbiosis entre prácticas manuales y digitales: escaneado de esbozos, dibujos, ilustraciones manuales. Procesamiento digital. Ajustes. Selecciones, máscara de capa, etc. Diseño de rapport básico vectorial y en bitmap. Intercambio de archivos entre programas vectoriales y de bitmap. Simulaciones básicas de ilustraciones posicionales. Diseños de ilustraciones rapportats aplicados a producto (mobiliario, espacios, indumentaria, etc) Transformación. Transformación libre. Efectos. Modas de fusión. Pintura digital básica en bitmap. Creación de pinceles y su aplicación.	6	FB
	Fotografía y Medios Audiovisuales	CT2, CT3, CT4 CG2, CG3, CG4, CG15, CG18, CG20 CE4, CE10, CE11, CE12	Conceptos básicos de teoría y técnica de la fotografía. Utilización de la cámara: diafragma y obturador. Tipo de objetivo. Enfoco y profundidad de campo. La cámara digital: ISO y ruido, balanza de blancos y resolución. Tipo y gestión de archivos digitales. La iluminación. Fotografía de productos susceptibles de ser ilustrados por simulación digital, fotocollage, etc. El retrato realista y el procesamiento digital de alta calidad. La fotografía aplicada a la ilustración. Manipulación de la imagen manual y digital. Conceptos básicos e introducción a los medios audiovisuales como apoyo comunicativo. Tendencias y éticas de la comunicación audiovisual actual. Estructura y diseño de un portafolio, a partir de la elección de un ilustrador/marca.	6	FB
Ciencia Aplicada al Diseño	Fundamentos Científicos del Diseño	CT2, CT8, CT11, CT12, CT16 CG3, CG4, CG5, CG8 CE6, CE7	Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. Materiales. Clasificación. Características. Tratamientos por la aplicación de la ilustración. Materiales inteligentes. El método científico. Investigación y experimentación. Ecoeficiencia, sostenibilidad y reciclabilidad. Tecnologías de impresión de la ilustración sobre diferentes materiales.	4	FB

Historia de las Artes y del Diseño	Fundamentos Históricos del Diseño	CT2, CT8, CT14, CT17 CG3, CG6, CG12, CG13, CG14	Comunicación visual a la Prehistoria y a las civilizaciones agrarias. El Clasicismo. Naturalismo. Idealización. Perspectiva. La escritura. Uso comunicativo de la imagen clásica: exaltación del poder, orígenes de la imagen comercial, la señalética y la imagen corporativa. Comunicación visual paleocristiana y medieval. El simbolismo. Manuscritos ilustrados. Del antinaturalismo a la humanización gótica. El Renacimiento: naturalismo y tridimensionalidad. La xilografía e impresión tipográfica. Incunables. Perspectiva. El concepto de belleza y su aplicación a la imagen comunicativa. El Barroco. El valor comunicativo del realismo tenebrista. El costumbrismo y la crítica moral. Sistemas ornamentales a cada periodo.	6	FB
Gestión del Diseño	Diseño y Empresa	CT1, CT3, CT10, CT13, CT15 CG13, CG22 CE14	Organización y economía de empresa. Cimientos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción). Propiedad intelectual e industrial (introducción). Métodos de investigación o experimentación propios de la materia.	4	FB
Historia del Diseño de Producto.	Historia y Cultura del Diseño de la Ilustración	CT2, CT8, CT14, CT17 CG3, CG6, CG12, CG13, CG14	Recorrido de la imagen comunicativa al siglo XIX. Neoclasicismo. Romanticismo. Costumbrismo. La caricatura. El Arte como reacción a la Revolución Industrial. Los artesanos. Desarrollo de la subjetividad: impresionismo y japonismo. Postimpresionismo como origen de las primeras vanguardias. La imagen comunicativa en el siglo XX: Modernismo. Primeras vanguardias. La imagen gráfica de la Bauhaus. El cartelismo.	6	OE
TOTAL CRÉDITOS 1º				60	

Curso 2º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptor/Contenidos	ECTS	Tipo
Cultura del Diseño	Cultura del Diseño	CT1, CT2, CT4, CT8, CT17 CG1, CG6, CG13, CG14, CG16, CG19, CG20, CG21 CE13, CE15	Significado del diseño y la ilustración a la cultura y a la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Cimientos de antropología aplicados al diseño, Ilustración aplicada al producto. Cimientos de sociología y su vínculo con el crecimiento y demanda de ilustración aplicada al producto y cultura del consumismo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo y técnicas gráficas avanzadas	CT1, CT13, CT15 CG2, CG4, CG5, CG18, CG19 CE2, CE6, CE9, CE15	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. El dibujo de representación de la figura humana, jefe, rostro y manos. Estudio de proporciones, morfología y síntesis. Aplicación del proceso constructivo y volumétrico. Análisis estructural de la forma. Potenciación del volumen mediante la aplicación de línea sensible. Desarrollo y aplicación del estudio del claroscuro. El dibujo expresivo de la figura humana, jefe, rostro y manos. Estudio y aplicación de diferentes gestos, trazos, lenguajes gráficos y técnicas de dibujo, tradicionales, mixtas y experimentales. Aplicación de diferentes líneas de ilustración actual, a la realización de ilustraciones con representación de la figura humana, jefe, rostro y manos. Investigación y experimentación con diferentes técnicas gráficas (rotulador, tinta, bolígrafo, collage, acuarela, acrílico, técnicas mixtas y experimentales).	10	EC
	Sistemas de Representación Avanzados	CT1, CT13, CT15 CG2, CG4, CG5, CG18, CG19 CE2, CE6, CE9, CE15	Volumetría y tridimensionalidad. Perspectiva cónica a mi altura de espacios arquitectónicos para la ilustración. Diseño avanzado de rapport. Proceso avanzado de geometrización de modelos complejas a la ilustración.	4	EC
	Líneas de Ilustración actual. Procesos y Técnicas	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT7, CT8, CT12, CT14 CG1, CG2, CG3, CG8, CG18, CG19 CE2, CE4, CE9, CE11, CE12	Investigación, estudio y análisis de las tendencias y líneas de ilustración actual y su aplicación a los diferentes campos de diseño. Experimentación, desarrollo y realización de ilustraciones, de acuerdo con las diferentes líneas de ilustración actual. Elige de las técnicas gráficas más adecuadas a cada caso, manuales, digitales o mixtas. Aplicación y ejecución.	6	OE
	Técnicas y Procesos de Impresión y Reproducción. Diferentes Materiales y Apoyos	CT1, CT3, CT4, CT13, CT14 CG1, CG5, CG8, CG10, CG15, CG18, CG19, CG20 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE8, CE10, CE11, CE13	El color. Modelo de color. Espacio de color, Perfil de color, Gestión de color. Asignación y conversión de color. Imagen bitmap: modas de color. Profundidad de color, Archivos. Conversión de archivos. Sistemas de impresión digital: Sublimación: preparación de archivos. Artes finales. Impresión Térmica. Vinilo Textil. Transfer de plástico. Sistemas de impresión manual: impresión con tórculo. Monotipos. Serigrafía. Emulsionados. Tiempo de exposición. Tintas. Procesos artesanales de impresión textil: devorado y decolorado. Técnicas de reserva. Btik. Sertí	4	OE

Materiales y tecnología de Ilustración aplicados al producto	Materiales y Apoyos Artísticos de la Ilustración Actual	CT1, CT2, CT3, CT8, CT13, CT14, CT16, CG8, CG10, CG15, CG16, CG18, CG19, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE10, CE15	Estructuras y tratamientos de apoyos para la ilustración aplicada. Métodos de investigación y experimentación. Materiales. Clasificación. Tendencias. Nuevos materiales como apoyos de la ilustración. Reciclabilidad. Materiales sostenibles. Características de los diferentes procesos de transformación. Criterios de selección de materiales de acuerdo con el diseño y la funcionalidad. Aplicaciones de materiales inteligentes. Tecnología aplicada a la producción y a los acabados de los diseños de ilustración. Fondo, apoyos e imprimaciones. Útiles de transcripción y transformación de imágenes: medios gráficos, fotográficos, fotomecánicos, informáticos.	4	OE
	Técnicas digitales avances aplicados a la ilustración I	CT1, CT2, CT3, CT4, CG2, CG4, CG17, CG18, CG20, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Diseño de rapports avanzado. Simulaciones avanzadas. Mallas. Puntos de fuga. Texturizado de imágenes. Mockups. Pintura digital avanzada. Procesos de maquetación e impresión para el diseño de paneles de comunicación, memorias de proyectos, presentaciones, etc., y de toda la documentación gráfica necesaria para la comunicación de un proyecto. Utilización de estilos de párrafo, de carácter, de mesas, de celda y de objeto.	6	EC
Proyectos de diseño de Ilustración aplicada al producto	Proyectos de Diseño de Ilustración Aplicada	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CG1, CG2, CG3, CG5, CG7, CG8, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CG15, CG16, CG17, CG18, CG19, CG20, CG21, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	Realización de proyectos de ilustración aplicada al producto a los diferentes ámbitos del diseño, mobiliario, textil, indumentaria, hábitat, calzado, joyería, publicidad, revestimiento, etc. La innovación como factor determinante en el diseño. Metodología del proyecto. Fases de información, ideación y comunicación. Métodos de investigación. Fundamentación y desarrollo teórico/práctico de proyectos de ilustración aplicada al producto, de acuerdo con aspectos funcionales, estéticos y tecnológicos. El proceso proyectual como investigación. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Claves socioculturales y de mercado. Eco-eficiencia y sostenibilidad: eco-diseño. Presupuestos y análisis de viabilidad. Aplicación de las técnicas y lenguajes de comunicación del proyecto de diseño de ilustración aplicada. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios	14	OE
	Diseño de ilustración tridimensional	CT1, CT2, CT3, CT8, CT9, CT11, CT14, CG1, CG2, CG3, CG4, CG7, CG8, CG15, CG18, CG19, CG20, CG21, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE9, CE15	Investigación y experimentación de los conceptos de espacio y volumen como receptores de ilustración tridimensional. La ilustración tridimensional adaptada en las diferentes áreas del diseño: proyectos de interiorismo; intervención del hábitat y la instalación; a proyectos de producto: la ilustración tridimensional y objetual; a proyectos de moda: el espacio transitable, intervención sobre el cuerpo humano; proyectos de diseño gráfico y publicidad tridimensional.	6	OE
TOTAL CRÉDITOS 2º				60	

Curs 3º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptor/Contenidos	ECTS	Tipo
Materiales y tecnología de Ilustración aplicados al producto	Técnicas digitales avances aplicados a la ilustración II	CT1, CT2, CT3, CT4, CG2, CG4, CG17, CG18, CG20, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Maquetación avanzada. Tablas de contenidos. Variables, Interactividad. Impresión avanzada. Cuños. Etiquetas. Packaging. Creación, impresión y montaje. Investigación y creación de ilustraciones aplicando nuevas tendencias de dibujo vectorial y bitmap. Licencias. Copyright. Creative Commons	8	OE
Historia del diseño de ilustración aplicada al producto	Estética y tendencias contemporáneas de la ilustración	CT2, CT8, CG3, CG6, CG12, CG14, CE13, CE15	La imagen comunicativa a la segunda mitad del siglo XX: las segundas vanguardias. El estilo tipográfica internacional. La escuela de nueva York. Abstracción postpictórica americana. Minimal. Cinético. Óptico. Pop Arte. Figuración narrativa. Realismo crítico. Imagen conceptual. Imagen Punk. Posmodernidad. El graffiti y su influencia a la imagen gráfica. Tendencias de la imagen gráfica a finales del siglo XX. Digital. Arte de la calle. Estética caligráfica. Conceptual. Vuelta del analógico y manual.	6	OE

Proyectos de diseño de Ilustración aplicada al producto	Proyectos de Diseño de Ilustración Aplicada al Producto II	CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17 CG1, CG2, CG3, CG5, CG7, CG8, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CG15, CG16, CG17, CG18, CG19, CG20, CG21 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	Realización de proyectos de ilustración aplicada al producto a los diferentes ámbitos del diseño, mobiliario, textil, indumentaria, hábitat, calzado, joyería, publicidad, revestimiento, etc. La innovación como factor determinante en el diseño. Metodología del proyecto. Fases de información, ideación y comunicación. Métodos de investigación. Fundamentación y desarrollo teórico/práctico de proyectos de ilustración aplicada al producto, de acuerdo con aspectos funcionales, estéticos y tecnológicos. El proceso proyectual como investigación. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Claves socioculturales y de mercado. Eco-eficiencia y sostenibilidad: eco-diseño. Presupuestos y análisis de viabilidad. Aplicación de las técnicas y lenguajes de comunicación del proyecto de diseño de ilustración aplicada. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios	10	OE
	Taller de comunicación y presentación del proyecto de ilustración aplicada	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT12, CT13, CT14 CG2, CG3, CG5, CG9, CG11, CG18, CG20, CG21 CE2, CE10, CE11, CE12	Conocimiento y aplicación de tecnologías digitales para la presentación y comunicación del proyecto de ilustración aplicada. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación al diseño. El proceso proyectual como investigación. El diseño de la comunicación y las estéticas actuales a la comunicación del proyecto de diseño de ilustración aplicada al producto. Códigos particulares en cada una de las áreas del diseño.	6	OE
	Laboratorio de Tendencias del Diseño	CT2, CT7, CT11, CT12 CG5, CG8, CG14 CE13, CE15	Definición de tendencia. Megatendencias/Microtendencias. Escenarios de desarrollo, causas que los impulsan, grados de intensidad. Observación y análisis de la actualidad, claves económicas. Canals de información y documentación. Metodología por el análisis y validación de tendencias. Utilidad y aplicación de las tendencias a la empresa. Experimentación con la metodología Cool Hunter	4	OE
Gestión del diseño de ilustración aplicada al producto	Gestión del diseño de ilustración aplicada al producto	CT2, CT13, CT15 CG8, CG9, CG20, CG22 CE13, CE14, CE15	Propiedad intelectual e industrial aplicada al diseño de la ilustración aplicada al producto. Organización y legislación específicas de la actividad profesional. Gestión de la calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de la ilustración aplicada al producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	Marketing y comunicación en la ilustración aplicada al producto	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT12 CG8, CG13, CG14, CG15, CG20, CG22 CE13, CE14, CE15	Comunicación y marketing del diseño de ilustración aplicada al producto. Técnicas de análisis de mercado a la ilustración aplicada al producto. Métodos de investigación o experimentación propios de la materia.	6	OE
Idioma extranjero	Inglés	CT5	Conocimiento del inglés en el lenguaje propio de la ilustración aplicada al producto	4	EC
Optativas	Optativas			10	OPT
TOTAL CRÉDITOS 3º				60	

Curs 4º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptor/Contenidos	ECTS	Tipo
Proyectos de diseño de Ilustración aplicada al producto	Proyectos de diseño de Ilustración aplicada al producto III	CT1, CT2, CT3, CT4, CT CG2, CG4, CG17, CG18, CG20 CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE11, CE12	Realización de proyectos de ilustración aplicada al producto a los diferentes ámbitos del diseño, mobiliario, textil, indumentaria, hábitat, calzado, joyería, publicidad, revestimiento, etc. Fundamentación y desarrollo teórico/práctico de proyectos de ilustración aplicada al producto, de acuerdo con aspectos de utilización, expresivos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas y lenguajes de comunicación del proyecto de diseño de ilustración aplicada. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión del proyecto. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Eco-eficiencia y sostenibilidad: eco-diseño. Métodos de investigación en el diseño, El proceso proyectual como investigación. La innovación al diseño de ilustración aplicada al producto.	6	EC
Optativas	Optativas			24	OPT

Prácticas externas	Prácticas externas	CT3, CT6, CT9, CT11, CT13, CT15, CT17 CG1, CG5, CG7, CG8 CG11, CG13, CG17, CG18, CG19 CE2, CE3, CE4, CE8, CE10, CE11	la práctica del diseño de ilustración aplicada en un entorno profesional.	12	PE
Trabajo final de título	Trabajo final de título	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT14, CT15, CT16 CG2, CG4, CG11, CG18, CG20, CG21 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE9, CE10, CE11, CE13, CE14, CE15	Proyecto de diseño de ilustración aplicada al producto, que integro las competencias adquiridas y que acredita capacitación para ejercer la profesión.	18	TFT
TOTAL CRÉDITOS 4º				60	