

## Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital

*ORDRE 9/2021, de 24 de setembre, 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi. [2021/9710]*

### Preàmbul

El Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de Disseny establits en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, determina en l'article 4.2 que les especialitats dels ensenyaments artístics superiors de Disseny, són les següents: Gràfic, Producte, Interiors i Moda.

L'esmentat reial decret estableix en l'article 7.1 que les «administracions educatives, vista la proposta dels centres, establiran el pla d'estudis, i completaran 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, i caldrà assenyalar 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 què siga actualitzar, completar o ampliar la formació de l'alumnat.»

Així mateix, també estableix en l'article 7.3 que 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 oficials en els diferents ensenyaments artístics en l'àmbit de la Comunitat Valenciana assenyala 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 el 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 assenyala que «els centres impartiran les especialitats i itineraris que expressament els siguen autoritzats. De conformitat amb el qual 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 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy. [2021/9710]*

### Preámbulo

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, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, determina en el artículo 4.2 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 7.1 que 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.»

Asimismo, también establece en el artículo 7.3 que 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 oficiales 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 el 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 aquell.

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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació.

Per tot allò 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 22 de juliol de 2021, 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 conduent a l'obtenció del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, a l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, de conformitat amb el qual estableixen el Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de Disseny establides 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació

La superació dels ensenyaments artístics superiors de Disseny en l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, donarà lloc a l'obtenció del Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic. 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, en l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, de l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, comprén 4 cursos acadèmics de 60 crèdits, conforme al Sistema Europeu de Transferència de Crèdits (ECTS), distribuïts en huit semestres, amb un total de 240 crèdits.

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 102 crèdits.
- Les pràctiques externes, amb una duració de 12 crèdits.
- El treball de fi de grau, la duració del qual serà de 18 crèdits i es realitzarà en la fase final del pla d'estudis.
- Assignatures específiques de centre, amb 48 crèdits, de les quals 22 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny,

Artísticas de la Comunidad Valenciana». Entre estos centros figura la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, 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 Alcoy, conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación.

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 22 de julio de 2021, 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 de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, 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 Comunitat Valenciana.

### Artículo 2. Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación

La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, dará lugar a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico. Este título tiene carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional según 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 de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, contiene las competencias transversales, las competencias generales y las competencias específicas propias de la especialidad que se determinan en el anexo I de esta orden.

2. El plan de estudios del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, de la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, comprende 4 cursos académicos de 60 créditos, conforme al Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS), distribuidos en ocho semestres, con un total de 240 créditos

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 102 créditos.
- Las prácticas externas, con una duración de 12 créditos.
- El trabajo de fin de grado, la duración del cual será de 18 créditos y se realizará en la fase final del plan de estudios.
- Asignaturas específicas de centro, con 48 créditos, de las cuales 22 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 de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de

en l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, per a l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, inclòs com a annex II.

#### 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 seua publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

Alacant, 24 de setembre de 2021

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

#### ANNEX I

##### Competències pròpies del títol

Competències transversals del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny

En finalitzar els seus estudis superiors en Disseny, els graduats i les graduades 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 a l'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 | Liderar 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   |

Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, para la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, incluido como anexo II.

#### 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, 24 de septiembre de 2021

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

#### ANEXO I

##### Competencias propias del título

Competencias transversales del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Al finalizar sus estudios superiores en Diseño, los graduados y las graduadas 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 razonada y críticamente ideas y argumentos   |
| CT9  | Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinarios y en contextos culturales diversos   |
| CT10 | Liderar y gestionar grupos de trabajo  |
| CT11 | Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, 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 emprendedor 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 capacitat de generar valors significatius |
|------|---|

Competències generals del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny

En finalitzar els seus estudis superiors de Disseny, els graduats i les graduades 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   |
| CG5  | Actuar com a mediadors/ores 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 i/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 a la clientela, 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 mateixa 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 intervien 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 de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, en l'especialitat de Disseny Gràfic.

En finalitzar els seus estudis, els graduats i les graduades en l'especialitat de Disseny Gràfic han de posseir les següents competències específiques:

|      |   |
|------|---|
| 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 de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Al finalizar sus estudios superiores de Diseño, los graduados y las graduadas 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   |
| CG5  | Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, 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 intervienen 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 de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico

Al finalizar sus estudios, los graduados y las graduadas en la especialidad de Diseño Gráfico tienen que poseer las siguientes competencias específicas:

|      |   |
|------|---|
| CE1  | Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.  |
| CE2  | Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.  |
| CE3  | Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.  |
| CE4  | Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.  |
| CE5  | Establir estructures organitzatives de la informació.   |
| CE6  | Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.  |
| CE7  | Determinar i, si escau, crear solucions tipogràfiques adequades als objectius del projecte.   |
| CE8  | Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte   |
| CE9  | Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.   |
| CE10 | Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.  |
| CE11 | Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.  |
| CE12 | Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.   |
| CE13 | Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.  |
| CE14 | Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i 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 capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció. |

Perfil professional del títol de Graduat o Graduada en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, en l'especialitat de Disseny Gràfic

El/la dissenyador/a gràfic és una persona creadora l'activitat de la qual té per objecte la utilització del llenguatge gràfic per a generar missatges i comunicar continguts de naturalesa diversa amb diferents mitjans i per als diferents canals de comunicació. Els àmbits principals on desenvolupa la seua activitat són:

- Identitat corporativa i visual.
- Disseny editorial.
- Producció gràfica.
- Disseny d'envasos i embalatges.
- Direcció d'art en publicitat.
- Disseny audiovisual.
- Grafisme en televisió.
- Disseny multimèdia.
- Disseny d'interacció, disseny web.
- Disseny ambiental: gràfica i comunicacions aplicades a l'espai.

- Disseny de material didàctic.
- Investigació i docència.

|      |   |
|------|---|
| CE1  | Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.   |
| CE2  | Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.   |
| CE3  | Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.   |
| CE4  | Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.  |
| CE5  | Establecer estructuras organizativas de la información.   |
| CE6  | Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.   |
| CE7  | Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.   |
| CE8  | Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto   |
| CE9  | Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.   |
| CE10 | Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.  |
| CE11 | Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.  |
| CE12 | Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.  |
| CE13 | Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.  |
| CE14 | Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y 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 de Graduado o Graduada en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

- Identidad corporativa y visual.
- Diseño editorial.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- Dirección de arte en publicidad.
- Diseño audiovisual.
- Grafismo en televisión.
- Diseño multimedia.
- Diseño de interacción, diseño web.
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.

- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia.

## ANNEX II

## Pla d'estudis del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny

Especialitat: Disseny Gràfic  
Itinerari: Disseny Aplicat a l'Animació  
Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi

| PRIMER CURS  |                                   |  |  |      |
|--|-----------------------------------|--|--|------|
| Matèria  | Assignatura                       | Competències                                 | Descriptors/Continguts   | ECTS |
| Fonaments del disseny                                  | DISSENY BÀSIC                     | CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5          | Anàlisi de la forma, composició i percepció.<br>Coneixement, investigació i experimentació sobre l'estructura, forma, color, espai i volum en el disseny. Aplicacions a l'especialitat.<br>Introducció a la tipografia: fonaments, famílies tipogràfiques i variables jeràrquiques.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.                               | 4    |
|  | PROJECTES BÀSICS                  | CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5    | Taller d'iniciació als projectes de l'especialitat. Teoria, ideació i concepció del disseny.<br>Antropometria, ergonomia i introducció a la biònica aplicades a l'especialitat.<br>Metodologia del disseny i de resolució de problemes.<br>Tecnologia digital per a la presentació i la comunicació del projecte.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria. | 6    |
| Llenguatges i tècniques de representació i comunicació | DIBUIX I TÈCNiques GRÀFIQUES      | CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3                 | El dibuix com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.<br>Dibuix i tècniques gràfiques per a l'anàlisi, l'expressió i la representació aplicats a l'especialitat.<br>Color, percepció i composició aplicats al disseny.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |
|  | ESPAI I VOLUM                     | CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2            | El volum i espai com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.<br>Tècniques instrumentals per a l'anàlisi, l'expressió i la representació del volum i de l'espai aplicades a l'especialitat.<br>Color, percepció i composició aplicats al disseny.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |
|  | SISTEMES DE REPRESENTACIÓ         | CT2, CT13, CG1, CG2, CG11, CE3, CE11         | El croquis com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.<br>Geometria plana i descriptiva aplicada al disseny.<br>Sistemes de representació aplicats a l'especialitat.<br>Eines informàtiques específiques.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
|  | LLENGUATGES I TÈCNiques DIGITALS  | CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12        | La tecnologia digital com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.<br>Comunicació i representació gràfica per mitjà de tecnologia digital aplicades a l'especialitat.<br>Intercanvi d'arxius entre programes i sistemes.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
|  | FOTOGRAFIA I MITJANS AUDIOVISUALS | CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12  | Fotografia i mitjans audiovisuals aplicats a l'especialitat.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |
| Ciència aplicada al disseny                            | FONAMENTS CIENTÍFICS DEL DISSENY  | CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8    | Fonaments científics aplicats a l'especialitat.<br>El mètode científic. Mètodes per a l'anàlisi i la simulació.<br>Ecoeficiència i sostenibilitat.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 4    |
| Història de les arts i el disseny                      | FONAMENTS HISTÒRICS DEL DISSENY   | CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15   | Història i teoria de les arts, l'arquitectura i el disseny aplicades a l'especialitat.<br>Coneixement, anàlisi i significat històric del disseny: evolució tecnològica, tipològica i estilística. Estils, moviments, dissenyadors i tendències contemporànies.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |
| Gestió del disseny                                     | DISSENY I EMPRESA                 | CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14 | Organització i economia d'empresa.<br>Fonaments d'economia de producció.<br>Tècniques d'anàlisi de mercat (introducció).<br>La propietat intel·lectual i industrial (introducció).<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 4    |
| Tipografia   | NARRATIVA AUDIOVISUAL I           | CT3, CT6, CT8, CG2, CG11, CE3, CE10          | Narrativa i comunicació.<br>La diegesi i la continuïtat narrativa.<br>Estructures narratives aplicades als mitjans audiovisuals.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |

| SEGON CURS   |  |  |   |      |
|--|--|--|---|------|
| Matèria  | Assignatura                            | Competències   | Descriptors/Continguts  | ECTS |
| Cultura del disseny                                    | CULTURA DEL DISSENY                    | CT7, CT12, CG6, CG13, CG14, CG20, CG21, CE9                    | El significat del disseny i l'animació en la cultura i en la societat contemporània.<br>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.<br>Teoria de la tipografia aplicada als mitjans audiovisuals.<br>Fonaments d'antropologia aplicats al disseny i l'animació.<br>Fonaments de sociologia i cultura del consum.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria. | 6    |
| Llenguatges i tècniques de representació i comunicació | DIBUIX I TÈCNiques GRÀFIQUES AVANÇADES | CT1, CT13, CT14, CT15, CG2, CE6                                | El dibuix com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.<br>Dibuix i tècniques gràfiques per a l'anàlisi, l'expressió i la representació aplicats a l'especialitat.<br>Color, percepció o composició aplicats a l'animació.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
|  | GUIÓ IL·LUSTRAT (STORYBOARD)           | CT1, CT3, CT5, CG2, CG3, CE1, CE2, CE6,                        | El dibuix com a mitjà de narració i expressió audiovisual.<br>Sistemes de representació aplicats a l'especialitat. Tècniques per a la visualització d'idees.<br>El guió gràfic o <i>storyboard</i> . Animàtica. Eines informàtiques específiques.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 4    |
| Tecnologia aplicada al disseny gràfic                  | TÈCNiques D'ANIMACIÓ 2D                | CT1, CT4, CG10, CG20, CE1, CE11, CE12                          | Tècniques de producció i edició d'animació. Flux de treball.<br>Eines informàtiques específiques.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 4    |
|  | MODELATGE I ANIMACIÓ 3D BÀSIC          | CT1, CT4, CG10, CG20, CE11, CE12                               | Tècniques i maneres de representació per a la creació de models digitals tridimensionals. Tècniques de mapatge, il·luminació i render per a la generació d'imatges per computador. Tècniques bàsiques d'animació.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria   | 4    |
|  | TALLER DE FOTOGRAFIA                   | CT1, CT4, CT9, CT15, CG10, CG20, CE1, CE2, CE8, CE11, CE12     | La fotografia com a base de l'animació.<br>Tècniques de producció i edició fotogràfica.<br>Estudi i característiques de la llum. Estratègies i mètodes d'il·luminació.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
| Història del disseny gràfic                            | HISTÒRIA DE L'ANIMACIÓ                 | CT17, CG6, CG12, CG19, CG21, CE13, CE15                        | Coneixement, anàlisi i significat històric de l'animació.<br>Animadors i animacions, moviments i tendències contemporànies.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6    |
| Idioma estranger                                       | ANGLÈS                                 | CT2, CT5, CT7, CT10 CG7, CE10                                  | Coneixement de l'anglès en el llenguatge propi de l'animació.   | 4    |
| Projectes de disseny                                   | PROJECTES D'ANIMACIÓ 2D                | CT1, CT2, CT3, CT6, CT13, CT14, CG1, CG2, CG5, CE2, CE11, CE12 | El projecte d'animació 2D.<br>Teoria, ideació i concepció de projectes d'animació.<br>Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. Tècniques per a la visualització d'idees.<br>El treball en equip.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 8    |
|  | PROJECTES EN STOP-MOTION               | CT1, CT13, CT14, CG2, CE1, CE2, CE11, CE12                     | Tècniques d'animació <i>stop-motion</i> 2D i 3D.<br>El projecte d'animació <i>stop-motion</i> . Teoria, ideació i concepció de projectes. Programari d'animació <i>stop-motion</i> .<br>Captura d'imatges i flux de treball.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 4    |
| Optatives  | OPTATIVES                              |  |   | 8    |

| TERCER CURS                           |  |  |   |      |
|---------------------------------------|--|--|---|------|
| Matèria                               | Assignatura  | Competències   | Descriptors/Continguts  | ECTS |
| Tecnologia aplicada al disseny gràfic | TÈCNiques DE PRODUCCIÓ I EDICIÓ DIGITAL            | CT1, CT4, CT6, CT12, CG2, CG5, CG10, CG20, CE1, CE11, CE12 | Imatge digital. Tècniques avançades 3D.<br>Comunicació multimèdia. Tècniques digitals d'animació.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.                            | 10   |
|                                       | TALLER D'AUDIOVISUALS/ POSTPRODUCCIÓ AUDIOVISUAL   | CT1, CT4, CT13, CG4, CG 5, CG20, CE2, CE11, CE12, CE13     | Postproducció visual i sonora.<br>Composició digital i etalonatge.<br>Disseny i edició sonora.<br>Fluxos de treball.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.         | 6    |
| Història de les arts i el disseny     | ESTÈTICA I TENDÈNCIES CONTEMPORÀNIES DE L'ANIMACIÓ | CT11, CT12, CG 6, CG14, CE13, CE15                         | Moviments i últimes tendències de disseny gràfic, l'animació i l'audiovisual: la seua estètica. Escoles, estudis i creadors.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria. | 6    |

|                             |                                   |   |   |   |
|-----------------------------|-----------------------------------|---|---|---|
| Projectes de disseny gràfic | PROJECTES D'ANIMACIÓ EXPERIMENTAL | CT1, CT2, CT9, CT13, CT14, CG1, CG3, CG5, CE2, CE6, CE12              | Elaboració de projectes experimentals.<br>Experimentació de diferents tècniques.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 4 |
|                             | PROJECTES D'ANIMACIÓ MULTIMÈDIA   | CT1, CT13, CT14, CG11, CG22, CG20, CE1, CE2, CE4, CE8, CE9, CE12, CE8 | El projecte multimèdia. Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Tècniques per a la visualització d'idees. Informació bàsica: el brífing creatiu. Arquitectura de la informació. Pressupostos i anàlisis de viabilitat.<br>Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. El treball en equip. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria. | 6 |
|                             | PROJECTES D'ANIMACIÓ 3D           | CT1, CT13, CT14, CE2, CE12, CE8                                       | El procés de producció i postproducció en un projecte 3D. Creació d'espais virtuals i fonaments de l'animació en entorns tridimensionals.<br>Tècniques i maneres de representació i animació avançats per a la creació de personatges digitals tridimensionals.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6 |
| Gestió del disseny          | MÀRQUETING I COMUNICACIÓ          | CG7, CG11, CG17, CG18, CG20, CE13, CE14                               | Distribució i comercialització del producte audiovisual.<br>Tècniques d'anàlisi de mercat aplicat a l'especialitat.<br>Comunicació i màrqueting aplicada a l'especialitat.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6 |
|                             | GESTIÓ DEL DISSENY D'ANIMACIÓ     | CT13, CT15, CG8, CG9, CG22, CE13, CE14, CE15                          | Propietat intel·lectual i industrial aplicada al disseny gràfic i l'animació.<br>Recursos, costos, previsions i organització de l'activitat professional. El valor del disseny gràfic. Supòsits i anàlisis de viabilitat.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6 |
| Tipografia                  | NARRATIVA AUDIOVISUAL II          | CT3, CT6, CT8, CG2, CG10, CG11, CE3, CE6, CE8, CE9, CE11              | Les narratives en funció de l'àmbit social.<br>L'experimentació amb la diegesi i la continuïtat narrativa.<br>Narrativa interactiva.<br>Estructures narratives aplicades a formats multimèdia.<br>Gèneres de ficció i no ficció interactius. El guió interactiu.<br>Narrativa transmèdia.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.  | 6 |
| Optatives                   | OPTATIVES                         |   |   | 4 |

| QUART CURS            |                                      |   |  |      |
|-----------------------|--------------------------------------|---|--|------|
| Matèria               | Assignatura                          | Competències  | Descriptors/Continguts   | ECTS |
| Projectes de disseny  | PROJECTES D'ANIMACIÓ PER A VIDEOJOCS | CT1, CT3, CT11, CT14, CG5, CG10, CG22, CG20, CE1, CE2, CE4, CE8, CE12, CE13 | Definició i realització d'animació per a projectes de videojocs.<br>Metodologia i investigació.<br>Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
|                       | PROJECTES D'ANIMACIÓ PUBLICITÀRIA    | CT1, CT4, CT13, CT14, CG1, CG11, CG14, CG18, CG22, CE1, CE4, CE7, CE8, CE13 | Estructura i elements fonamentals de l'activitat publicitària: anàlisi dels elements publicitaris.<br>Identitat corporativa i de producte. El brífing creatiu.<br>Tècniques per a la visualització d'idees. Disseny de peces publicitàries.<br>La regulació publicitària.<br>Estratègies de presentació i comunicació. El treball en equip.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.   | 6    |
|                       | PROJECTES D'ANIMACIÓ PER A FICCIÓ    | CT1, CT8, CT13, CT14, CG1, CG18, CG22, CG20, CE1, CE4, CE8                  | Preproducció, producció i postproducció de projectes d'animació específics per a cinema i televisió.<br>El guió audiovisual. Disseny de peces de ficció.<br>Estructura i elements fonamentals de l'activitat televisiva i cinematogràfica. Eines informàtiques específiques.<br>Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació i comunicació del projecte. Estratègies de presentació i comunicació.<br>El treball en equip.<br>Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria. | 8    |
| Optatives             | OPTATIVES                            |   |  | 10   |
| Pràctiques externes   | PRÀCTIQUES EXTERNES                  | CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17                                       | La pràctica de l'animació en un entorn professional.<br>Adequació de les pràctiques al perfil acadèmic desenvolupat per l'estudiant.   | 12   |
| Treball de fi de grau | TREBALL FI DE GRAU                   | CT15, CT16, CG11, CG21, CE1, CE2, CE4, CE10                                 | Projecte d'animació que integre les competències adquirides i que acredite la capacitat per a exercir la professió.  | 18   |



\* \* \* \* \*

## ANEXO II

## Plan de estudios del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad: Diseño de Gráfico  
Itinerario: Diseño Aplicado a la Animación  
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy

| PRIMER CURSO  |                                    |   |   |      |
|---|------------------------------------|---|---|------|
| Materia   | Asignatura                         | Competencias                                | Descriptor/Contenidos   | ECTS |
| Fundamentos del diseño                                | DISEÑO BÁSICO                      | CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5         | Análisis de la forma, composición y percepción. Conocimiento, investigación y experimentación sobre la estructura, forma, color, espacio y volumen en el diseño. Aplicaciones a la especialidad. Introducción a la tipografía: fundamentos, familias tipográficas y variables jerárquicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.                        | 4    |
|   | PROYECTOS BÁSICOS                  | CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5   | Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica aplicadas a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. | 6    |
| Lenguajes y técnicas de representación y comunicación | DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS         | CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3                | El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
|   | ESPACIO Y VOLUMEN                  | CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2           | El volumen y espacio como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales para el análisis, la expresión y la representación del volumen y del espacio aplicadas a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
|   | SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN         | CT2, CT13, CG1, CG2, CG11, CE3, CE11        | La croquización como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Herramientas informáticas específicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
|   | Lenguajes y técnicas digitales     | CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12       | La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica por medio de tecnología digital aplicadas a la especialidad. Intercambio de archivos entre programas y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
|   | FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES  | CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12 | Fotografía y medios audiovisuales aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
| Ciencia aplicada al diseño                            | FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO | CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8   | Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 4    |
| Historia de las artes y el diseño                     | FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO  | CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15  | Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño aplicadas a la especialidad. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño: evolución tecnológica, tipológica y estilística. Estilos, movimientos, diseñadores y tendencias contemporáneas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |

|                    |                         |  |  |   |
|--------------------|-------------------------|--|--|---|
| Gestión del diseño | DISEÑO Y EMPRESA        | CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14 | Organización y economía de empresa.<br>Fundamentos de economía de producción.<br>Técnicas de análisis de mercado (introducción).<br>La propiedad intelectual e industrial (introducción).<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. | 4 |
| Tipografía         | NARRATIVA AUDIOVISUAL I | CT3, CT6, CT8, CG2, CG11, CE3, CE10          | Narrativa y comunicación.<br>La diégesis y la continuidad narrativa.<br>Estructuras narrativas aplicadas a los medios audiovisuales.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6 |

| SEGUNDO CURSO   |                                      |  |  |      |
|---|--------------------------------------|--|--|------|
| Materia   | Asignatura                           | Competencias   | Descriptor/Contenidos  | ECTS |
| Cultura del diseño                                    | CULTURA DEL DISEÑO                   | CT7, CT12, CG6, CG13, CG14, CG20, CG21, CE9                    | El significado del diseño y la animación en la cultura y en la sociedad contemporánea.<br>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.<br>Teoría de la tipografía aplicada a los medios audiovisuales.<br>Fundamentos de antropología aplicados al diseño y la animación.<br>Fundamentos de sociología y cultura del consumo.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. | 6    |
| Lenguajes y técnicas de representación y comunicación | DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS AVANZADAS | CT1, CT13, CT14, CT15, CG2, CE6                                | El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual.<br>Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad.<br>Color, percepción o composición aplicados a la animación.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
|   | STORYBOARD                           | CT1, CT3, CT5, CG2, CG3, CE1, CE2, CE6,                        | El dibujo como medio de narración y expresión audiovisual.<br>Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Técnicas para la visualización de ideas.<br>El guion gráfico o storyboard. Animática. Herramientas informáticas específicas.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 4    |
| Tecnología aplicada al diseño gráfico                 | TÉCNICAS DE ANIMACIÓN 2D             | CT1, CT4, CG10, CG20, CE1, CE11, CE12                          | Técnicas de producción y edición de animación. Flujo de trabajo.<br>Herramientas informáticas específicas.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 4    |
|   | MODELADO Y ANIMACIÓN 3D BÁSICO       | CT1, CT4, CG10, CG20, CE11, CE12                               | Técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales tridimensionales. Técnicas de mapeado, iluminación y render para la generación de imágenes por computador. Técnicas básicas de animación.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia   | 4    |
|   | TALLER DE FOTOGRAFÍA                 | CT1, CT4, CT9, CT15, CG10, CG20, CE1, CE2, CE8, CE11, CE12     | La fotografía como base de la animación.<br>Técnicas de producción y edición fotográfica.<br>Estudio y características de la luz. Estrategias y métodos de iluminación.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
| Historia del diseño gráfico                           | HISTORIA DE LA ANIMACIÓN             | CT17, CG6, CG12, CG19, CG21, CE13, CE15                        | Conocimiento, análisis y significado histórico de la animación.<br>Animadores y animaciones, movimientos y tendencias contemporáneas.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia  | 6    |
| Idioma extranjero                                     | INGLÉS                               | CT2, CT5, CT7, CT10, CG7, CE10                                 | Conocimiento del inglés en el lenguaje propio de la animación.   | 4    |
| Proyectos de diseño                                   | PROYECTOS DE ANIMACIÓN 2D            | CT1, CT2, CT3, CT6, CT13, CT14, CG1, CG2, CG5, CE2, CE11, CE12 | El proyecto de animación 2D.<br>Teoría, ideación y concepción de proyectos de animación.<br>Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas.<br>El trabajo en equipo.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 8    |
|   | PROYECTOS EN STOP MOTION             | CT1, CT13, CT14, CG2, CE1, CE2, CE11, CE12                     | Técnicas de animación stop motion 2D y 3D.<br>El proyecto de animación stop motion. Teoría, ideación y concepción de proyectos. Software de animación stop motion.<br>Captura de imágenes y flujo de trabajo.<br>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 4    |
| Optativas   | OPTATIVAS                            |  |  | 8    |

| TERCER CURSO                          |  |   |   |      |
|---------------------------------------|--|---|---|------|
| Materia                               | Asignatura   | Competencias  | Descriptorios/Contenidos  | ECTS |
| Tecnología aplicada al diseño gráfico | TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL             | CT1, CT4, CT6, CT12, CG2, CG5, CG10, CG20, CE1, CE11, CE12            | Imagen digital. Técnicas avanzadas 3D. Comunicación multimedia. Técnicas digitales de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 10   |
|                                       | TALLER DE AUDIOVISUALES/ POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL  | CT1, CT4, CT13, CG4, CG 5, CG20, CE2, CE11, CE12, CE13                | Postproducción visual y sonora. Composición digital y etalonaje. Diseño y edición sonora. Flujos de trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
| Historia de las artes y el diseño     | ESTÉTICA Y TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS DE LA ANIMACIÓN | CT11, CT12, CG 6, CG14, CE13, CE15                                    | Movimientos y últimas tendencias de diseño gráfico, la animación y el audiovisual: su estética. Escuelas, estudios y creadores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
| Proyectos de diseño gráfico           | PROYECTOS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL                  | CT1, CT2, CT9, CT13, CT14, CG1, CG3, CG5, CE2, CE6, CE12              | Elaboración de proyectos experimentales. Experimentación de diferentes técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 4    |
|                                       | PROYECTOS DE ANIMACIÓN MULTIMEDIA                    | CT1, CT13, CT14, CG11, CG22, CG20, CE1, CE2, CE4, CE8, CE9, CE12, CE8 | El proyecto multimedia. Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Técnicas para la visualización de ideas. Información básica: el briefing creativo. Arquitectura de la información. Presupuestos y análisis de viabilidad. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. El trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. | 6    |
|                                       | PROYECTOS DE ANIMACIÓN 3D                            | CT1, CT13, CT14, CE2, CE12, CE8                                       | El proceso de producción y postproducción en un proyecto 3D. Creación de espacios virtuales y fundamentos de la animación en entornos tridimensionales. Técnicas y modos de representación y animación avanzados para la creación de personajes digitales tridimensionales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
| Gestión del diseño                    | MÁRKETING Y COMUNICACIÓN                             | CG7, CG11, CG17, CG18, CG20, CE13, CE14                               | Distribución y comercialización del producto audiovisual. Técnicas de análisis de mercado aplicado a la especialidad. Comunicación y marketing aplicada a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
|                                       | GESTIÓN DEL DISEÑO DE ANIMACIÓN                      | CT13, CT15, CG8, CG9, CG22, CE13, CE14, CE15                          | Propiedad intelectual e industrial aplicada al diseño gráfico y la animación. Recursos, costes, previsiones y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Supuestos y análisis de viabilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
| Tipografía                            | NARRATIVA AUDIOVISUAL II                             | CT3, CT6, CT8, CG2, CG10, CG11, CE3, CE6, CE8, CE9, CE11              | Las narrativas en función del ámbito social. La experimentación con la diégesis y la continuidad narrativa. Narrativa interactiva. Estructuras narrativas aplicadas a formatos multimedia. Géneros de ficción y no ficción interactivos. El guion interactivo. Narrativa transmedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
| Optativas                             | OPTATIVAS  |   |   | 4    |

| CUARTO CURSO            |   |  |   |      |
|-------------------------|---|--|---|------|
| Materia                 | Asignatura                              | Competencias   | Descriptor/Contenidos   | ECTS |
| Proyectos de diseño     | PROYECTOS DE ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS | CT1, CT3, CT11, CT14, CG5, CG10, CG22, CG20, CE1, CE2, CE4, CE8, CE12, CE13  | Definición y realización de animación para proyectos de videojuegos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.   | 6    |
|                         | PROYECTOS DE ANIMACIÓN PUBLICITARIA     | CT1, CT4, CT13, CT14, CG1, CG11, CG14, CG18, CG22, CE1, CE 4, CE7, CE8, CE13 | Estructura y elementos fundamentales de la actividad publicitaria: análisis de los elementos publicitarios. Identidad corporativa y de producto. El <i>briefing</i> creativo. Técnicas para la visualización de ideas. Diseño de piezas publicitarias. La regulación publicitaria. Estrategias de presentación y comunicación. El trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.  | 6    |
|                         | PROYECTOS DE ANIMACIÓN PARA FICCIÓN     | CT1, CT8, CT13, CT14, CG1, CG18, CG22, CG20, CE1, CE4, CE8                   | Preproducción, producción y postproducción de proyectos de animación específicos para cine y televisión. El guión audiovisual. Diseño de piezas de ficción. Estructura y elementos fundamentales de la actividad televisiva y cinematográfica. Herramientas informáticas específicas. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Estrategias de presentación y comunicación. El trabajo en equipo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. | 8    |
| Optativas               | OPTATIVAS                               |  |   | 10   |
| Prácticas externas      | PRÁCTICAS EXTERNAS                      | CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17  | La práctica de la animación en un entorno profesional. Adecuación de las prácticas al perfil académico desarrollado por el estudiante.  | 12   |
| Trabajo de fin de grado | TRABAJO FIN DE GRADO                    | CT15, CT16, CG11, CG21, CE1, CE2, CE4, CE10                                  | Proyecto de animación que integre las competencias adquiridas y que acredite la capacitación para ejercer la profesión.   | 18   |

