

## I. Disposiciones generales

### DEPARTAMENTO DE EDUCACION Y CIENCIA

**1802** *ORDEN de 27 de junio de 2001, del Departamento de Educación y Ciencia, por la que se desarrolla el currículo del curso segundo de las enseñanzas superiores de diseño, que con carácter experimental se aplicarán en los centros dependientes de la Comunidad Autónoma de Aragón.*

La ley orgánica 1/90 de Ordenación General del Sistema Educativo, establece en su artículo 49.2 la existencia de Estudios Superiores de Diseño.

Por su parte el Real Decreto 1496/1999 de 24 de septiembre establece los aspectos básicos del currículo de estas enseñanzas, cuyo desarrollo corresponde a los órganos competentes de la Comunidad Autónoma de Aragón para los centros que impartan las mencionadas enseñanzas en el ámbito de competencias de este Departamento de Educación y Ciencia.

La Orden de 25 de septiembre de 2000, del departamento de Educación y Ciencia por la que se aprueban los currículos de primer curso de las enseñanzas superiores de Diseño establece los plazos en la implantación de estos estudios en los centros de la Comunidad autónoma.

#### Artículo 1º.

El currículo de las enseñanzas superiores de Diseño, para el

curso segundo de las especialidades de Gráfico, de Productos y de Interiores, será el que se desarrolla en los anexos I, II y III, respectivamente, de la presente Orden.

Dicho currículo se aplicará con carácter experimental al menos durante el período de tiempo necesario para efectuar una evaluación que abarque en su total los tres cursos de que constan estos estudios e introducir, si fuere necesario, las medidas correctoras o modificaciones de rigor técnico-pedagógico.

#### Artículo 2º.

El currículo de primer curso correspondiente a las Enseñanzas Superiores de Diseño, regulado en la Orden de 25 de septiembre de 2000, mantendrá su vigencia, con carácter experimental, hasta que, tras su evaluación conjunta, se eleve a definitivo la totalidad del currículo de los tres cursos de que constan estos estudios.

#### Disposiciones finales.

*Primera.* Se habilita a la Dirección General de Renovación Pedagógica para dictar las instrucciones preceptivas para la ejecución de los dispuesto en esta orden.

*Segunda.* Esta orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

Zaragoza, 27 de junio de 2001.

**La Consejera de Educación y Ciencia,  
MARIA LUISA ALEJOS-PITA RIO**



### ANEXO I ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO SEGUNDO CURSO

ÁREAS	MATERIAS	ASIGNATURAS	CRED H./SEM	
1. ARTÍSTICA	1.1 FUNDAMENTOS. ARTÍSTICOS	ANÁLISIS DE LA FORMA BI-TRIDIMENSIONAL	6	2
2. Hª Y Tª DEL ARTE Y DEL DISEÑO	2.1 Hª Y Tª DEL ARTE Y DEL DISEÑO	Hª DE LA IMAGEN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL I	6	2
3. TECNOLÓGICA	3.1 CIENCIA Y TECNOLOGÍA APLICADAS AL DISEÑO GRÁFICO	DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR II	12	4
		REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN: MATERIALES Y TECNOLOGÍA	9	3
		FOTOGRAFÍA I	6	2
		AUDIOVISUALES	9	3
4. PROYECTO E INVESTIGACIÓN	4.1 PROYECTOS: GRÁF. Y DE LA COMUNICAC	PROYECTOS I: GRÁFICO Y DE LA COMUNICACIÓN	24	8
	4.2 CONJUNTO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN	ILUSTRACIÓN	12	4
		OPTATIVA	6	4
TOTAL HORAS SEMANALES			90	30
TOTAL HORAS CURSO				900

## 1. Area de conocimiento: Artística

## 1.1 Denominación de la materia: Fundamentos artísticos.

Denominación de la asignatura:

## ANALISIS DE LA FORMA BI-TRIDIMENSIONAL

## a) Objetivos:

1. Comprender y analizar los diferentes elementos que configuran la forma.

2. Realizar composiciones en el espacio bi y tridimensional de carácter representativo, expresivo, comunicativo y funcional.

3. Razonar y aplicar los conceptos teóricos relacionados con la forma.

4. Desarrollar la creatividad y la sensibilidad artística.

## b) Contenidos

1. Elementos básicos de la forma: estructura, volumen, materia, textura, color, luz, ritmo, simetría, analogías, contrastes, escala y proporción.

2. Lenguaje compositivo. Principales teorías.

3. De la representación bidimensional a la construcción tridimensional.

4. Clasificación de las formas y estructuras básicas: elementos constructivos.

5. Forma y estructura. Las formas en la Naturaleza. Forma y función.

6. El módulo. Construcciones modulares.

7. Técnicas de manipulación y alteración de materiales. Experimentación y adecuación de los materiales, técnicas y procedimientos al mensaje gráfico.

## c) Criterios de evaluación:

1. Usar adecuadamente los distintos materiales de expresión y construcción de la forma.

2. Demostrar teórica y prácticamente los conceptos desarrollados en el curso.

3. Crear formas y estructuras de carácter personal, con estilo propio, demostrando sensibilidad artística.

4. Ajustarse a la metodología de trabajo propuesta.

5. Presentar correctamente los trabajos.

## 2- Area de conocimiento: Hª y Tª del Arte y del Diseño

## 2.1. Denominación de la materia:

Hª y Tª del Arte y del Diseño

Denominación de la asignatura: HISTORIA DE LA IMAGEN GRAFICA Y AUDIOVISUAL I

## a) Objetivos:

1. Desarrollar la percepción visual y conceptual de los lenguajes propios del Diseño Gráfico.

2. Comprender las manifestaciones específicas de estos lenguajes, asociándolas con los conceptos estéticos de su entorno histórico-cultural.

3. Ordenar los hechos según coordenadas cronológicas e históricas.

4. Analizar las génesis y los procesos evolutivos de esas especialidades artísticas, relacionándolas, en el espacio y en el tiempo, con las distintas culturas visuales.

5. Valorar de forma especial las realizaciones actuales, tanto en su dimensión de medios de comunicación, como de formulación específicamente artístico.

6. Contribuir a través de la materia al desarrollo personal y artístico del alumnos, contribuyendo a la formación de un perfil profesional adecuado.

## b) Contenidos:

1. El período de la imagen única en occidente: de la prehistoria hasta la invención de la imprenta. Imagen, tecnología y conocimiento. Las civilizaciones antiguas y el registro de la información. Reproducción y repetición del conocimiento: la escritura y la imagen. Cultura visual en la Edad Media.

Iconografía cristiana Los reductos del conocimiento. La iluminación de los libros manuscritos. Agrupaciones gremiales. La vuelta a la realidad en la plástica del gótico. Diversificación de las imágenes en la sociedad mercantil. La xilografía: el nacimiento de la estampa.

2. La Edad Moderna un nuevo concepto de representación icónica. El Humanismo y la multiplicidad de la imagen. Desarrollo cuantitativo de la imagen. Disociación de la imagen manual e impresa. La invención de la imprenta de tipos móviles: Gutenberg. Extensión de la imprenta al resto de Europa. Inicios de la Edad Moderna. La tipografía: la cultura impresa, impresores, tipógrafos y grabadores. Grabado en madera y metal. Evolución de las técnicas y su aportación a la cultura impresa. El grabado de creación y el grabado de reproducción. Los grandes maestros del Renacimiento italiano y alemán: Durero, Raimondi. El conocimiento a través de la interpretación del grabado. Diferentes técnicas en los medios de Reproducción. Sistematización del proceso, sintaxis, virtuosismo e información. Principales grabadores: Rubens, Callot, Bosse. Rembrandt, Seghers. La ilustración. La Enciclopedia de Diderot y D'Alambert. La estética del Barroco y el Rococó y su expresión en la Ilustración. Avances técnicos del siglo XVII, relacionados con el libro y la ilustración. Bewick: economía y durabilidad. Prensa y publicidad: trascendencia social y cultural.

## c) Criterios de evaluación:

1. Capacidad de percepción visual, razonada y científica de la cultura gráfica de sus valores estéticos y plásticos y de los variados elementos que la configuran.

2. Comprensión razonada y juicio crítico ante las manifestaciones de las artes gráficas que permitan encuadrar estas manifestaciones en el contexto histórico, social, cultural y temporal en el que se han producido.

3. Sensibilidad manifestada ante el análisis del hecho artístico-gráfico, pasado o actual, y capacidad para interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el mundo gráfico.

4. Utilización de un lenguaje claro y conciso y de una terminología y un vocabulario específico idóneos.

## 3. Area de conocimiento: Tecnológica

3.1. Denominación de la materia: Ciencia y tecnología aplicadas al diseño gráfico.

Denominación de la asignatura:

## DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR II

## a) Objetivos:

1. Conocer y saber utilizar el soporte físico, así como los sistemas operativos, y las aplicaciones directamente relacionadas con la edición y el tratamiento de documentos.

2. Uso del medio como técnica de aplicación y complemento del proceso creativo y productivo.

## b) Contenidos:

1. Introducción al medio, y comparación entre diferentes plataformas: Periféricos. Trabajo con redes (Locales y web). Entorno PC (Windows). Entorno Mac

2. Aplicaciones ofimáticas: Procesadores de texto. Bases de datos. Hojas de cálculo. Paquetes integrados (Office, Works)

3. Tratamiento de imagen digital y analógica. Digitalización, procesos de edición y reproducción de las mismas: Adobe Photoshop. Premiere. Flash.

4. Programas de gráficos vectoriales, procesos de edición y reproducción. Desarrollo de manuales de identidad.

5. Preparación de originales para servicios de filmación. Infografía de prensa: Macromedia Freehand. Illustrator, Corel Draw

6. Programas de maquetación, gráfica editorial. Edición de pequeños programas, periódicos y revistas: Quark X Press

7. Modelado en 3D. Simulaciones, maquetas y animación. Sus aplicaciones en embalajes, modelismo, animación. 3D Studio.

8. Captura y edición de video. Adecuación del mismo para su uso en diferentes medios:

9. Premiere. Flash.

c) Criterios de evaluación:

1. El conocimiento y la capacidad del alumno para utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.

2. Conocimiento de las posibilidades que los medios informáticos ofrecen frente a otros más tradicionales; resultados, alcance y posible combinación con estos otros medios.

3. Adecuación del medio a las exigencias de cada trabajo concreto y sus proyecciones sobre las diversas disciplinas del currículo.

Denominación de la materia:

Ciencia y tecnología aplicadas al diseño gráfico.

Denominación de la asignatura:

REPRODUCCION E IMPRESION: MATERIALES  
Y TECNOLOGIA.

a) Objetivos

1. Conocer los procesos que sigue un original desde su creación hasta su edición, para prever las diferentes posibilidades de cada encargo.

2. Comprender los sistemas de impresión más habituales en la industria, sus ventajas e inconvenientes, y por lo tanto sus aplicaciones concretas.

3. Entender cómo al variar el planteamiento de un proyecto gráfico se puede incidir notablemente en los costes de producción del impreso y por lo tanto en la aceptación o no del proyecto.

b) Contenidos:

1. Orígenes y evolución de los sistemas de impresión.

2. La impresión en relieve: Tipografía y fotograbado. Gofrados, troqueles, fileteados. Flexografía. Características, comportamiento y aplicaciones.

3. La impresión en hueco: Huecograbado. Procedimiento químico y laser. Características, comportamiento y aplicaciones.

4. La impresión en plano: Litografía y offset. Serigrafía. Soportes. Características, comportamiento y aplicaciones.

5. El papel: fabricación artesanal e industrial. Tipos, características y gramajes. Acabados superficiales. Filigranas y marcas de agua. Denominación y dimensiones de los distintos formatos; los formatos normalizados. Aprovechamiento del papel. Imposición y plegado.

6. Las tintas de impresión. Composición. Características según el método de impresión. Relación tinta-papel. Barnices. Tintas metálicas. Tintas para termorelieve.

7. El original para imprenta: línea y tono continuo. Tramas: n° de líneas. Fotorreproducción. Originales a color: Tintas planas. Separación de tintas en tricromía y cuatricromía; bitonos. Disposición de las tramas en la reproducción del color. Sistema Pantone. Marcaje del color. Fotograbado. Pruebas de impresión. Las bandas de color.

8. Originales para imprenta y soportes informáticos. Transporte de información. Tipos de archivos. La impresión digital.

9. Postimpresión: manipulados. La encuadernación: sistemas artesanales e industriales. Tipos de encuadernación. Procesos, materiales y acabados.

c) Criterios de evaluación:

1. Diferenciar las técnicas tradicionales de las de impresión

industrial, valorando su evolución a través de la historia de las Artes Gráficas.

2. Analizar las imágenes teniendo en cuenta los aspectos básicos para su posterior fotorreproducción.

3. Saber diferenciar los distintos tipos de impresos dependiendo del sistema utilizado en su impresión.

4. Adecuar los bocetos y originales al posterior sistema de reproducción e impresión, así como al número de tintas disponible.

5. Indicaciones y marcajes correctos de originales para imprenta.

6. Seleccionar y solucionar los problemas que se presenten en función de cada técnica, así como tener presente el cumplimiento de las normas de presentación y pulcritud que la industria requiere.

Denominación de la materia:

Ciencia y tecnología aplicadas al diseño gráfico.

Denominación de la asignatura: FOTOGRAFIA I

a) Objetivos:

1. Identificar las partes que componen una cámara.

2. Utilizar correctamente los controles de una cámara de 35mm

3. Conocer y valorar las aplicaciones de los diversos tipos de objetivos y sus ángulos de visión.

4. Asimilar el concepto de profundidad de campo, así como conocer los factores que influyen en ella.

5. Adquirir conceptos fotográficos básicos tales como composición, claroscuro, textura, perspectiva, etc.

6. Desarrollar el hábito de analizar la realidad, seleccionar los mejores encuadres, elegir el momento oportuno para el disparo.

7. Comprender el papel de la iluminación en la fotografía.

8. Conocer los distintos métodos de medición de la luz

9. Distinguir los formatos y características de las películas junto con las aplicaciones específicas de cada una.

10. Manipular y elegir adecuadamente los materiales sensibles para cada tipo de trabajo.

11. Conocer el proceso de positivado y ampliación.

12. Conocer y valorar frente a la fotografía tradicional las nuevas técnicas de manipulación de la fotografía digital.

b) Contenidos:

1. Principios básicos de la luz. Aplicación de las leyes y principios básicos de la luz en la cámara. Definición de la cámara estenopeica

2. La cámara fotográfica. Características. La cámara estenopeica. Formación de la imagen mediante lentes. Elementos de un objetivo. Elementos básicos en la cámara.

3. Tipos de objetivos. Características y usos de los objetivos. Los objetivos y la iluminación. Escalas de números « f ».

4. El diafragma. El enfoque.

5. Angulo visual y perspectiva. Carácter estético. Los juegos de objetivos básicos para la cámara de 35mm

6. Profundidad de campo. Tipos de nitidez. Selección del enfoque.

7. El obturador. La velocidad de obturación y su selección. Valores de exposición. Sistemas de control de la exposición.

8. El material sensible. Características del material sensible.

Formatos y embalajes. Contraste, poder resolutivo, sensibilidad. Elección de la emulsión

9. Medición de la exposición. Elementos que determinan la exposición. Uso del fotómetro. Tipos de lecturas.

c) Criterios de evaluación:

1. Destreza perceptiva.

2. Conocimiento práctico de los procesos derivados de los distintos contenidos temáticos.

3. Utilización y uso correcto de los diferentes procesos.
4. Conocimiento y uso correcto de la terminología profesional.
5. Sensibilidad para expresar de forma inteligible situaciones extraídas de su propia experiencia.
6. Capacidad crítica para opinar sobre los distintos valores o defectos fotográficos ya sean estéticos o técnicos.
7. Adecuación de las técnicas a las exigencias de cada trabajo concreto y su relación con otras disciplinas.
8. Capacidad e imaginación creativa.

Denominación de la materia:

Ciencia y tecnología aplicadas al diseño gráfico.

Denominación de la asignatura: AUDIOVISUALES.

a) Objetivos:

1. Comprender y utilizar el lenguaje de la imagen en movimiento a través de diferentes técnicas.
2. Analizar, desde una perspectiva teórico-práctica, tanto las posibilidades expresivas, como las puramente estéticas que ofrecen los medios audiovisuales.
3. Adiestrarse en el uso de los materiales relacionados con el video.
4. Apreciar los factores que influyen en la técnica cinematográfica y videográfica, diferenciando ambos medios.
5. Contrastar estilos audiovisuales con estilos gráfico-plásticos.
6. Conocer y valorar la especialización en este campo, así como la necesidad de planificación y de trabajo en equipo.

b) Contenidos:

1. La Percepción visual. Principios ópticos de la visión. El ojo humano. Principios psicológicos de la visión. El cerebro humano.
2. La imagen en movimiento El fenómeno de la persistencia retiniana. Juegos filosóficos. La cámara de cine. Fundamentos e historia. La película. Formatos y usos. La animación. Grabación fotograma a fotograma. Técnicas de animación.
3. El lenguaje cinematográfico El lenguaje filmico: secuenciación y movimiento. El plano: elementos expresivos, utilización. El movimiento dentro del encuadre; los movimientos de cámara. El montaje: creación del ritmo audiovisual. La narración: el guión literario, el story board y el guión técnico. La banda sonora. Efectos sonoros.
4. La imagen electrónica. El video deudor del cine. Tipos de cámaras, magnetoscopios. Formatos. Iluminación. Temperatura de color. Filtros. El magnetoscopio y la edición lineal.
5. El arte del video. Nuevas tendencias en la utilización del video como medio artístico. La publicidad en televisión. El spot publicitario. El video-clip: Recursos experimentales. La cabecera televisiva. Puntos de partida para el Diseño Gráfico Audiovisual (tipografía, color, composición e información) El videojuego como antecesor de productos informáticos para el entretenimiento.
6. Nuevas tecnologías Tecnología digital frente a analógica. Edición no lineal y efectos digitales. Información e imagen interactiva. Soportes multimedia. El consumo de productos audiovisuales a través del ordenador: Publicidad en internet, salvapantallas, juegos, etc.

c) Criterios de evaluación:

1. Capacidad de comprensión y de respuesta crítica y analítica ante los diferentes mensajes audiovisuales y la correcta asimilación de los contenidos del programa.
2. Originalidad del planteamiento de los trabajos.
3. Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos.
4. Conciencia de autoanálisis y autocrítica de los resultados obtenidos.
5. Valoración de la asimilación de conceptos, así como de

la capacidad de expresarse adecuadamente a través de pruebas escritas.

4. Area de conocimiento: Proyectos e Investigación

Denominación de la materia:

Proyectos: Gráfico y de la Comunicación

Denominación de la asignatura:

PROYECTOS: GRAFICO Y DE LA COMUNICACION I

a) Objetivos:

1. Adquirir una metodología que permita abordar proyectos complejos en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual.
2. Conocer las distintas funciones de la comunicación visual y la publicidad.
3. Conseguir el dominio de las técnicas instrumentales
4. Realizar proyectos que integren los distintos campos de intervención del diseño gráfico
5. Planificar correctamente el trabajo.
6. Desarrollar la creatividad y la capacidad artística adaptándolas a las directrices técnicas.
7. Relacionar los contenidos de la asignatura con los que se imparten en el resto de las materias.
8. Fomentar la capacidad de analizar crítica y reflexivamente el trabajo propio y el ajeno, a partir de los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas.

b) Contenidos:

1. Definición y realización de proyectos de diseño específicos para el ámbito del sector industrial gráfico y de la comunicación.
2. Análisis de antecedentes y documentación gráfica. Investigación comercial e investigación social. Estudio de los condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales y comunicativos. Objetivos.
3. Idea y boceto. Definición y realización de modelos, maquetas y prototipos. Fase de normalización.
4. Presentación gráfica del proyecto. Material de presentación y niveles de acabado. Artes finales.
5. Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.
6. Concepto y métodos de configuración de la identidad e imagen visual y corporativa. Programas de identidad. Contenidos y objetivos del manual. La marca como núcleo de la identidad. Estructura de la identidad corporativa: nombre; logotipo; marca; sistemas gráficos; programas integrales. Aplicaciones básicas. Normas y variaciones de uso de la imagen gráfica.
7. Señalética. Creación de sistemas de señalización: recursos gráficos. Aplicaciones. Nuevos sistemas. Materiales y técnicas.

c) Criterios de evaluación:

1. Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.
2. Planificación correcta del trabajo y respeto a los plazos de entrega.
3. Adecuación de las soluciones a las premisas establecidas.
4. Perfección técnica y acabado profesional de los trabajos desarrollados en clase.
5. Capacidad de análisis y defensa de los proyectos.
6. Originalidad y capacidad para evitar los tópicos y las estrategias convencionales.

Denominación de la materia: Conjunto gráfico e ilustración

Denominación de la asignatura: ILUSTRACION

a) Objetivos:

1. Comprender la importancia de la Ilustración como parte integrante del proyecto gráfico.

2. Adquirir una visión histórica de la ilustración paralela al diseño editorial y otros campos del diseño.

3. Conocer y aplicar los diferentes niveles técnicos, de comunicación, funcionales y estéticos en los que se basa la ilustración.

4. Integrar de forma imaginativa y funcional la ilustración gráfica en soportes bi-tridimensionales y en materiales diferentes.

5. Estudiar y desarrollar técnicas, procedimientos y lenguajes.

6. Adaptar la ilustración adecuandola según las necesidades específicas de comunicación, dentro del marco global del proyecto gráfico.

b) Contenidos:

1. La ilustración gráfica aplicada al diseño editorial. Estudio de ambos conceptos. El diseño editorial: clasificación. Ilustración gráfica: campos en los que actúa. Análisis de la relación del diseño editorial e ilustración en los diferentes contextos históricos.

2. Niveles en los que se fundamenta la ilustración gráfica: nivel técnico, nivel funcional, nivel de comunicación, nivel estético.

3. Relaciones bi-tridimensionales de la ilustración en la materialización de proyectos gráficos: artes finales, maquetas, prototipos...

4. Análisis de los diferentes procedimientos, técnicas y lenguajes en la ilustración gráfica. Técnicas tradicionales y nuevas tecnologías: interacción y nuevas aplicaciones.

5. Adecuación de la ilustración a la función específica: Aplicaciones; ilustración científica, técnica, didáctica, informativa.

c) Criterios de evaluación:

1. Conocimiento y comprensión de los objetivos planteados

2. Aplicación correcta de técnicas y lenguajes.

3. Saber utilizar criterios técnicos, funcionales y de comunicación dentro de los diferentes campos en los que se desarrolla la ilustración.

## 7. Asignaturas optativas:

### 7.1. Denominación de la asignatura: ESTETICA

a) Objetivos:

1. Potenciar el Objetivo General del Real Decreto 1496/1999 en su apartado «desarrollar las capacidades de análisis y síntesis, el sentido crítico» y el apartado c) de los Objetivos Específicos.

2. Conocer la problemática planteada por la Estética en torno a la obra de arte, la belleza, la clasificación de las artes, la experiencia estética, los materiales de la belleza, la utilidad del arte, etc.

3. Obtener una visión panorámica de los paradigmas estéticos que han aparecido en la modernidad, con referencia a los cuales el Diseño Gráfico adquiere su posición específica.

4. Comprender y manejar diestramente la terminología filosófica que aparece con más frecuencia tanto en los libros de Estética, como en los textos que acompañan las obras artísticas, sean estos catálogos o proyectos.

5. Promover una actitud informada sobre las distintas formas artísticas posibles que fundamente la crítica del arte, desde el punto de vista formal y del lenguaje.

b) Contenidos:

1. La Estética. El arte como forma de conocimiento. Naturaleza de la Belleza. Fenomenología de la experiencia

estética. Los materiales de la Belleza: los sentidos, el sonido, el color. La Forma: la unidad de una multiplicidad. La utilidad como forma de organización. La relación de la utilidad con la Belleza. El costo como elemento del efecto estético. Estudio de los procesos de creación.

2. Clasificación y tipología de las artes. Historicidad de las formas artísticas. Arte, artesanía, bellas artes, diseño. Arte y poder. Diseño y sistemas económicos. Publicidad, rentabilidad, manipulación. La marca como nombre personalizador. ¿Hacia la disolución del arte?

3. Estética y modernidad. Las vanguardias históricas. Los manifiestos. La deshumanización del arte. El constructivismo y el diseño. Postmodernidad y cambio de paradigma. El diseño en las sociedades industrial y tecnológica. ¿Es la hora del diseño?

c) Criterios de evaluación

1. El desarrollo de la sensibilidad estética y de las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico.

2. Dominio de la terminología y bibliografía básicas, así como de la problemática estética contemporánea.

3. En la evaluación, se tendrá en cuenta el grado de consecución de los objetivos propuestos.

### 7.2. Denominación de la asignatura: IDIOMA (INGLES/FRANCES)

a) Objetivos:

1. Adquirir los conocimientos específicos del idioma elegido.

2. Aprender el manejo de los diccionarios técnicos y manuales que faciliten la traducción.

3. Obtener la fluidez necesaria para traducir correctamente la información escrita en catálogos, manuales, informes, presupuestos, etc. y para mantener una conversación personal o telefónica con clientes, proveedores o cualquier persona relacionada con el entorno laboral, utilizando la terminología básica relativa a su futuro profesional.

b) Contenidos:

1. Repaso de la sintaxis y puntos conflictivos de la gramática. Repaso de la fonética. Actos de escucha por medio de cassettes y videos. Conectores y frases hechas. Aprendizaje de la redacción en general. Estilo indirecto del presente y del pasado.

2. Vocabulario específico del ciclo. Llamadas telefónicas de empresa y administración, etc. Redacción de cartas comerciales y administrativas. Redacción de currículos vitae, fichas y solicitudes. Redacción de faxes y documentos, tales como reclamaciones, pedidos, acuses de recibo, facturas, informaciones, correo electrónico, etc.

c) Criterios de evaluación:

1. Asistencia a clase. Será innecesario en este nivel realizar exámenes a la manera tradicional, salvo en el caso de alumnos que falten a más de un 10% de las clases.

### 7.3. Denominación de la asignatura: LITERATURA UNIVERSAL

a) Objetivos:

1. Conocer los grandes movimientos estéticos y las principales obras literarias que han ido conformando nuestra realidad cultural.

2. Relacionar obras significativas de la literatura española con obras de la literatura universal y explicar las conexiones formales y temáticas entre unas y otras.

3. Leer e interpretar con criterio propio textos literarios completos y fragmentos de los mismos y saber relacionarlos con los contextos en que fueron producidos.

4. Constatar, a través de la lectura y el análisis de textos, la existencia de inquietudes, creencias y aspiraciones comunes a todas las culturas.

5. Observar la presencia de temas recurrentes a lo largo de la historia literaria sometidos a constante revisión por el genio de los creadores.

6. Respetar todas las manifestaciones literarias y valorarlas como expresión de creaciones y sentimientos individuales y colectivos y como manifestación del afán humano por explicarse el mundo.

7. Saber utilizar con talante crítico las fuentes bibliográficas adecuadas para el estudio de la literatura.

8. Mostrar un grado suficiente de rigor en la realización de trabajos científicos sobre temas literarios y evidenciar el gusto por la obra bien hecha.

9. Disfrutar de la lectura como fuente de nuevos conocimientos y experiencias y como actividad placentera y para el ocio.

#### b) Contenidos:

##### Bloque 1. El Teatro.

1. Introducción: Conceptos generales (unidades, estructura, géneros, lenguaje...)

2. Origen del teatro y su evolución hasta el S. XVII: El Teatro griego. Teatro latino. Teatro medieval y renacentista.

3. El teatro en el S. XVII. Nacimiento del teatro moderno. Inglaterra: W. Shakespeare. Francia: La tragedia, Corneille, Racine; la comedia: Molière. Revisión del teatro español en el S. XVII:

4. El teatro en los siglos XVIII y XIX e inicios del XX: El drama romántico. El teatro desde el romanticismo a las vanguardias. Revisión del teatro español en este época.

5. Las vanguardias en el teatro: Nacimiento del teatro moderno (Alfred Jarry, Brecht, Artaud, Mayakowski, Stanislawski...). El teatro de posguerra: Teatro existencialista: Sartre y Camus. Teatro del absurdo: Ionesco. Teatro norteamericano: Tennessee Williams y Arthur Miller. Un nuevo teatro: los grupos experimentales. Revisión del teatro español de posguerra.

##### Bloque 2. La Prosa.

6. Introducción: Conceptos generales (géneros narrativos, estructuras...).

7. Orígenes de la novela y su evolución hasta el S. XVII.

8. La novela en el S. XVII. Cervantes y la novela moderna.

9. La novela en el S. XVIII.

10. La novela en el S. XIX. Romanticismo: La novela histórica. Realismo, evolución de los temas y técnicas narrativas: La novela realista francesa, la novela realista en Inglaterra y Rusia, revisión de la novela realista española.

11. La novela en el S. XX: Principales tendencias hasta los años 40. A partir de los años 40: La novela como género predominante. Revisión de la novela española en el S. XX. La narrativa hispanoamericana, el realismo, superación del realismo: el Realismo mágico.

##### Bloque 3 La Lírica.

12. Introducción: Conceptos generales.

13. La lírica hasta el Renacimiento: La poesía en Grecia. La poesía latina. La lírica medieval.

14. El Renacimiento: La lírica en el S. XVII y S. XVIII.

15. La lírica en el S. XIX: Romanticismo: Hacia una lírica contemporánea. La lírica en el Realismo. Revisión de la lírica española del XIX.

16. La lírica en el S. XX: La modernidad poética: de Baudelaire

al simbolismo. Las vanguardias europeas e hispanoamericanas y su repercusión en España. La lírica a partir de los años 40. Visión de la poesía hispanoamericana: Vallejo y Neruda.

#### c) Criterios de evaluación:

##### Comprensión:

1. Caracterizar algunos momentos importantes en la evolución de los grandes géneros literarios. Conocer y establecer relaciones entre las obras, autores, tendencias y épocas de la literatura universal y analizar los elementos más destacados del contexto cultural, social e histórico en que aparecen. Este criterio trata de comprobar en el alumno su comprensión del hecho literario como una actividad comunicativa estética y, a la vez, como un producto social y cultural situado en un contexto histórico determinado. Para ello, es necesario que el alumno conozca los autores, obras y hechos literarios más representativos y los relacione con los acontecimientos culturales y sociales existentes en el contexto de su producción.

2. Identificar los elementos formales propios del texto dramático, lírico y narrativo (recursos estéticos, estructura, personajes...) y aplicarlos a los textos para una adecuada comprensión de los mismos. Este criterio pretende evaluar si los alumnos han comprendido, aprendido y saben aplicar estos aspectos a sus lecturas para una mejor comprensión e interpretación de las mismas.

3. Captar el sentido global de diferentes textos identificando sus intenciones diferenciando ideas principales y secundarias, los problemas y soluciones que plantea y aportando una opinión personal. Se pretende constatar el grado de autonomía con el que se desenvuelve el alumno en la lectura de los textos y evaluar la capacidad de comprensión de mensajes, selección, relación, análisis y síntesis.

4. Relacionar textos de la literatura española con otros de la universal, poniendo de manifiesto las relaciones que existan entre ellos y distinguiendo notas peculiares de nuestra cultura literaria.

5. Distinguir en los textos la presencia de tópicos literarios o temas recurrentes y relacionarlos con formulaciones anteriores o posteriores, precisando las diferencias con que se abordan en unos casos y otros.

##### Expresión:

6. Manifestar de forma lógica, ordenada, razonada y adecuada a su nivel educativo sus conocimientos, gustos y preferencias sobre los textos leídos, sus opiniones y su interpretación de los mismos. Mediante este criterio se pretende constatar el desarrollo de la capacidad del alumno para organizar y expresar de forma estructurada y razonada sus ideas y conocimientos sobre el tema, gustos y valoración de los mismos.

7. Mostrar coherencia en las exposiciones y ejercicios (con ausencia de contradicciones y errores conceptuales, imprecisiones o vaguedades), ausencia de errores ortográficos y sintácticos y precisión y riqueza de vocabulario. Mediante este criterio se pretende evaluar su corrección expresiva.

##### Creación:

8. Planificar y elaborar manejando diversas fuentes de documentación individualmente o en equipo trabajos monográficos en los que se profundice o formulen hipótesis sobre un aspecto, duda o problema surgido durante la lectura y análisis de los textos o bien un estudio general del texto. El criterio centra su interés en la capacidad del alumno para llevar a efecto trabajos e investigaciones adecuadas a su edad y formación. Exige planificar la actividad que se va a desarrollar, organizar y contrastar la información y deducir conclusiones, así como poner en práctica las habilidades técnicas y actitudes que definen el trabajo bien hecho.

## Técnicas:

9. Analizar textos literarios breves, explicando su organización y estructura, los recursos estilísticos y técnicos significativos, sus características semánticas y, en su caso, el papel que desempeñan los personajes. Se trata de que los alumnos expliquen o comenten un texto relacionando los aspectos estructurales, estilísticos y semánticos del texto.

10. Elaborar guiones, esquemas, fichas de lectura y planes de trabajo; documentarse en la bibliografía y manejar ficheros y otras fuentes de información, y hacer recensiones sirviéndose de las técnicas más útiles en las tareas de información y aprendizaje. Este criterio pretende evaluar si el alumno es capaz de organizar su propio trabajo de aprendizaje educativo y, de manera especial, de la lectura como fuente de información y formación.

## Actitud:

11. Mostrar interés hacia los contenidos.

1. Este criterio pretende evaluar el interés del alumno por el conocimiento y lectura de la producción literaria como muestra de la riqueza y variedad de las distintas culturas como proyección de la persona humana y como instrumento para la comprensión de la realidad y reflejo de la sensibilidad social.

## 7.4. Denominación de la asignatura: SEÑALETICA

## a) Objetivos:

1. Comprender y analizar los elementos propios de la comunicación señalética.

2. Aplicar una metodología de trabajo correcta a la hora de abordar un proyecto de señalización.

3. Descubrir la necesidad de síntesis y coherencia formal para transmitir información eficazmente, atendiendo además a factores perceptivos, ergonómicos, culturales, simbólicos que intervienen de modo decisivo en la función utilitaria inherente a todo proyecto señalético.

4. Analizar las posibilidades técnicas, en referencia a procedimientos y materiales, costes e instalación.

## b) Contenidos:

1. Análisis de la evolución histórica en los sistemas de señalización.

2. Las variables señaléticas:

a) El signo icónico: representación y convención. Los pictogramas y los símbolos. El grafismo ideográfico. Infrasignos. Instantaneidad informativa y universalidad semántica. Factores estéticos y culturales

b) El signo tipográfico. Connotaciones. Legibilidad. Correcciones ópticas. Jerarquización. Relación con el signo icónico.

c) El color como elemento identificador. Percepción del color. Simbología. Códigos cromáticos.

d) El espacio gráfico. Dimensiones. Márgenes perimetrales. Estructuración de elementos.

3. Pautas modulares: Tipos. Coherencia formal y normalización.

4. Señal y rótulo. Clasificación según función: orientadora, informativa, direccional, identificativa, reguladora, ornamental.

5. Características de la comunicación señalética.: el usuario como receptor del mensaje. Aspectos ergonómicos. Percepción. Selección, discontinuidad, secuencialidad.

6. Ubicación: condicionantes arquitectónicos y ambientales.

7. Identidad de empresa y programa señalético. Normas gráficas.

8. Señalización tridimensional.

9. Sistemas de señalización temporales.

10. Producción. Materiales y técnicas.

## c) Criterios de evaluación:

1. Capacidad para analizar proyectos de señalización existentes.

2. Capacidad para abordar un proyecto señalético.

3. Sistematización en el proceso de trabajo y coherencia metodológica.

4. Estudio e investigación de materiales y procesos.

5. Nivel de corrección en la presentación de originales y/o maquetas.

6. Adecuación de los resultados a las premisas y condiciones establecidas en la propuesta de trabajo.

## 7.5. Denominación de la asignatura: GRAFICA PUBLICITARIA

## a) Objetivos:

1. Comprender y analizar los factores que intervienen en la planificación publicitaria.

2. Realizar proyectos concretos en los que se aborden las distintas fases de un proyecto.

3. Adquirir una metodología de trabajo correcta a la hora de abordar un proyecto publicitario.

4. Recopilar y analizar información sobre costes de edición, publicación o inserción de publicidad en diferentes soportes.

5. Fomentar el trabajo en grupo y la distribución de tareas.

6. Desarrollar la creatividad y la capacidad crítica.

## b) Contenidos:

1. Marcaje y publicidad.

2. El proceso de comunicación publicitaria. El receptor-consumidor. El discurso publicitario: denominación, predicación. La persuasión.

3. Recursos retóricos utilizados en publicidad.

4. El plan creativo. Estrategias creativas.

6. La campaña publicitaria. Planificación de medios gráficos y/o audiovisuales. Nuevos soportes publicitarios.

7. Producción en medios gráficos: cartel, prensa, publicidad exterior, publicidad directa, publicidad en punto de venta.

8. Composición de los elementos básicos de la publicidad impresa: Titular, ilustración/fotografía, cuerpo del texto, elementos de firma, eslogan de campaña.

9. Fases en la producción gráfica: roughs, layouts y artes finales. Impresión. Manipulados y tratamientos especiales.

## c) Criterios de evaluación:

1. Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.

2. Planificación temporal del proceso de trabajo y coherencia metodológica.

3. Búsqueda de documentación. Análisis de ésta.

4. Nivel de corrección en la presentación de originales.

5. Adecuación de los resultados a las condiciones establecidas en la propuesta de trabajo.

6. Originalidad.

7. Grado de participación en el grupo.

## 7.6. Denominación de la asignatura: AUDIOVISUALES II

## a) Objetivos:

1. Perfeccionar el uso del lenguaje de la imagen en movimiento a través de diferentes técnicas.

2. Analizar, desde una perspectiva teórico-práctica, las posibilidades que ofrecen los nuevos productos audiovisuales diseñados para su consumo a través del ordenador.

3. Adiestrarse en el uso de los materiales relacionados con el video y la informática.

4. Apreciar y reconocer similitudes y diferencias entre productos y procesos cinematográficos, televisivos e informáticos.

5. Contrastar estilos audiovisuales con estilos gráfico-plásticos.

6. Conocer y valorar la especialización en este campo, así como la necesidad de planificación y de trabajo en equipo.

b) Contenidos:

1. Fundamentos de la edición. El montaje cinematográfico. Teoría y procesos. Tiempo y espacio. El ritmo. Edición en video. Edición por corte y A/B roll. Edición off-line y on-line. Decisiones en la edición.

2. La señal digital. Digitalización. Resolución. Formatos de archivo de imagen. Compresión. Formatos de cinta de video digital. Procesamiento de imágenes. Interpolación. Incrustaciones. Transmisión. Comunicación analógica y digital: paralelo y serie.

3. Edición digital no lineal. Conceptos básicos: Clip. Transición. Secuencia. Timeline. Interfaz de usuario. Diseño de interfaz. Digitalización del material. Velocidad y resolución de la imagen. Software de edición, composición, efectos y pintura. La edición y creación rítmica-compositiva: pegar y reproducir clips, punto de transición, reajuste de la duración, insertar y extraer clips, edición de audio, efectos y transiciones, tiempo real y render. Compresión y on-line.

4. La Animación 3D y 2D. Modelado en 3D. Iluminación. Personajes. Materiales y texturas. Captación de movimiento. Decorados virtuales. La animación tradicional y el uso del ordenador.

5. Aplicaciones: Sector publicitario La animación en España. Interactividad e internet. Demostraciones y presentaciones para congresos de empresas. Simulaciones para espacios expositivos y museos.

c) Criterios de evaluación:

1. Capacidad de comprensión y de respuesta crítica y analítica ante los diferentes mensajes audiovisuales y la correcta asimilación de los contenidos del programa.

2. Originalidad del planteamiento de los trabajos.

3. Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos.

4. Conciencia de autoanálisis y autocrítica de los resultados obtenidos.

5. Valoración de la asimilación de conceptos, así como de la capacidad de expresarse adecuadamente a través de pruebas escritas.

### 7.7. Denominación de la asignatura: PACKAGING

a) Objetivos:

1. Entender la evolución del packaging como un proceso lógico marcado por avances técnicos y la evolución de los mercados

2. Saber elaborar un briefing completo atendiendo a condicionantes de producción, comercialización, sociales y económicos

2. Comprender el packaging como una unidad entre el envase y el diseño gráfico

3. Saber desarrollar proyectos completos de packaging

b) Contenidos:

1. Historia y evolución de la manipulación de la mercancía y el packaging

2. Mercado de masas. Segmentación

3. Identidad de empresa. Relación marca-producto y marca-empresa

4. Estrategia de mercado. Análisis del sector

5. Ciclo del producto: de los objetivos comerciales de la empresa al consumo

6. Funciones prácticas de uso. Envase y embalaje. Idoneidad, materiales.

7. Recursos identificativos. Atributos relacionados al producto. Marcas blancas, tendencias

8. Comunicación visual: impacto, visibilidad, atracción, vehículo de identidad corporativa

9. Requisitos legales

10. Color aplicado al packaging

11. Medios publicitarios relacionados. Displays, PLV

c) Criterios de evaluación:

1. Los razonamientos argumentales de los estudios conducentes a la elaboración del briefing

2. La asimilación y comprensión del concepto de packaging y sus características

3. Capacidad para desarrollar proyectos de packaging completos

4. Resolución correcta de problemas propuestos de comunicación en el envase.





## ANEXO II

**ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO  
ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTOS**
**SEGUNDO CURSO**

<i>AREA</i>	<i>MATERIA</i>	<i>ASIGNATURA</i>	<i>CREDITOS</i>	<i>H/SEM.</i>
1. ARTISTICA	1.1 FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS	TEORIA Y PRÁCTICA DEL COLOR	12	4
2. Hª Y TEORIA	2.1 Hª Y TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II	6	2
		TEORIA DEL DISEÑO	6	2
3. CIENCIAS APLICADAS Y TECNOLOGIA	3.1 CIENCIA Y TECNOLOGIA APLICADAS AL DISEÑO DE PRODUCTOS	ERGONOMIA, BIONICA Y ANTROPOMETRIA	12	4
		MATERIALES Y TECNOLOGIA I	6	2
4. PROYECTO E INVESTIGACION	4.1 PROYECTOS PRODUCTO INDUSTRIAL	PROYECTOS II	18	6
		MODELOS Y PROTOTIPOS	12	4
	4.2 DISEÑO GRAFICO APLICADO AL PRODUCTO	DISEÑO GRAFICO E IDENTIDAD CORPORATIVA	6	2
		OPTATIVA	6	2
	OPTATIVA	6	2	
<b>TOTALES</b>			<b>90</b>	<b>30</b>



**OPTATIVAS**  
**SEGUNDO CURSO**

<b>ASIGNATURA</b>	<b>CREDITOS</b>	<b>H/SEM</b>
5.1 CULTURA CONTEMPORANEA	6	2
5.2 AMPLIACION DE SISTEMAS DE REPRESENTACION	6	2
5.3 MEDIOS INFORMATICOS II	6	2
5.4 ESTETICA Y SEMIOTICA DEL DISEÑO	6	2
5.5 SOCIOLOGIA	6	2
5.6 ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACION DE EMPRESAS	6	2
5.7 MEDIOS AUDIOVISUALES	6	2
5.8 SIMULACION Y RENDERING	6	2
5.9 SISTEMAS MECANICOS	6	2
5.10 PROYECTO EXPERIMENTAL: HABITAT	6	2
5.11 PROYECTO EXPERIMENTAL: MOBILIARIO URBANO	6	2
5.12 PROYECTO EXPERIMENTAL: OCIO	6	2
5.13 PROYECTO EXPERIMENTAL: ILUMINACION	6	2
5.14 IDIOMA EXTRANJERO	6	2

OPTATIVAS \* Elegir dos para el 2º curso

## SEGUNDO CURSO

## 1. Area de Conocimiento: Artística

1.1. Denominación Materia: Fundamentos Artísticos  
Denominación Asignatura: Teoría y Práctica del Color

## a) Objetivos:

1. Adquirir los conocimientos necesarios para informar sobre sus diseños e ideas con el lenguaje propio de las artes plásticas y el diseño.
2. Conocer y adquirir una cierta habilidad en el manejo de las distintas técnicas de ilustración; témpera, acuarela, rotuladores, aerógrafo... Seleccionar su uso de acuerdo a la función del dibujo.
3. Aplicar el color a un proyecto concreto, analizando previamente la función que cumple el color en ese proyecto concreto, su significado, la relación color-forma y otros aspectos determinantes.
4. Conocer el aspecto científico y técnico del color.
5. Conocer la semántica del color, los distintos significados que se atribuyen a los colores según las culturas y épocas, y aplicar estos conocimientos en un proyecto concreto.
6. Conocer y analizar el empleo del color que se ha hecho en el diseño de productos, gráfico, de interiores, la arquitectura y las artes plásticas en general.

## b) Contenidos:

1. La naturaleza física del color.
2. Mezclas aditivas y sustractivas.
3. Fisiología del ojo humano. El color percibido. La relatividad del color.
4. Distintos sistemas de clasificación de los colores.
5. Dimensiones del color.
6. Semántica del color. Asociaciones psicológicas.
7. Armonías y contrastes.
8. El empleo del color en el diseño.
9. Color y forma. Interacciones.
10. Concepto de ilustración. El rendering. Formas de acabado.
11. La técnica del rotulador. Posibilidades expresivas.
12. La técnica del aerógrafo. Posibilidades expresivas.
13. La técnica de la acuarela. Posibilidades expresivas.
14. Técnicas mixtas. El collage.
15. Tramas y películas adhesivas.

## c) Criterios de evaluación:

1. Asimilar el aspecto teórico de la asignatura y ser capaz de aplicar los conceptos estudiados a proyectos concretos.
2. Realizar experiencias de tanteo con el color utilizando papeles coloreados.
3. Realizar trabajos con diversas técnicas creando sensaciones de contraste, equilibrio, tensiones y ritmos con el color.
4. Investigar a través de la historia del arte el uso del color que se ha hecho en las artes plásticas en general y el diseño de objetos en particular.
5. Realizar ejercicios de copia de imágenes con diferentes técnicas.
6. Representar los propios objetos de diseño con diferentes técnicas.
7. Desarrollar la creatividad, tratando de adquirir un lenguaje propio y personal.

## 2. Area de Conocimiento: Historia y Teoría

2.1. Denominación Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Denominación Asignatura: Historia del Arte y del Diseño II

## a) Objetivos:

1. Conocer las principales manifestaciones artísticas de los siglos XIX y XX a través de las peculiaridades que definen cada estilo o tendencia.
2. Entender la obra de arte y del diseño como resultado de la confluencia de aspectos de diversa índole (sociales, políticos, económicos...).
3. Aprender pautas de análisis específicas para el estudio del objeto artístico.
4. Contribuir a la formación del gusto, a la capacidad del goce estético y al sentido crítico, y aprender a expresar opiniones y sentimientos propios ante la contemplación de una obra.
5. Desarrollar mecanismos de indagación, investigación y documentación que permitan, a través de distintas vías, llegar a conclusiones personales sobre el hecho artístico.

## b) Contenidos:

1. Arte / Revolución Socio-política
  - Ilustración y revolución. Neoclasicismo.
  - Literatura e imaginación. Romanticismo.
  - Historicismo
2. Arte /Revolución Industrial
  - Conciencia Social. Realismo.
  - Nuevos materiales. Exposiciones Universales.
  - La fotografía.
  - La luz, la forma y el color. Impresionismo.
  - Modernismo
3. La Revolución de las artes.
  - El artista y el arte. Las rupturas, vanguardias.
  - El artista y la guerra. Compromiso y propaganda.
  - El artista y el consumo. EE.UU. y pop.
  - El artista y la tecnología.
  - El artista posmoderno.

## c) Criterios de evaluación:

1. La capacidad de definición, selección y clasificación del material propuesto.
2. La capacidad de elaboración, ampliación - aportación y profundización en ejercicios concretos.
3. La capacidad de aplicación de los conocimientos teóricos a otras asignaturas y proyectos.

Denominación Materia: Historia y Teoría  
del Arte y del Diseño  
Denominación Asignatura: Teoría del Diseño

## a) Objetivos generales

1. Adquirir los conocimientos básicos sobre los aspectos y procesos conceptuales dentro del proyecto de diseño.
2. Valorar, analizar y criticar los métodos de diseño desarrollados a lo largo de la historia, así como su evolución dentro de los contextos humanísticos concretos.
3. Comprender y analizar el comportamiento y los principios que fundamentan el proceso de diseño.
4. Ser capaz de analizar y reconocer la fundamentación teórica del proceso proyectual incluso en sus fases más creativas y prácticas.
5. Adquirir los conocimientos concretos sobre las teorías de diseño más importantes, así como su repercusión en otros ámbitos.
6. Conocer el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar y metodológico del proceso de creación de un producto.
7. Comprender y asumir la valoración de los productos en relación con el entorno. Aplicando las diferentes teorías.
8. Conocer la importancia, influencia e interrelación de los aspectos sociológicos del diseño, así como los procesos educativos y de fomento que este último impulsa.

9. Adquirir el vocabulario específico y la capacidad para desarrollar y analizar las fundamentaciones teóricas de cualquier proceso de diseño.

b) Contenidos:

1. Métodos, metodologías y aspectos filosóficos básicos del diseño
2. Lógica formal, métodos del conocimiento y pensamiento científico - práctico
3. Metodologías clásicas, métodos deductivos, inductivos y dialéctica.
4. Análisis del lenguaje (fundamentos básicos de semiótica) y fundamentación de las funciones del producto.
5. Derivaciones metodológicas y aspectos fenomenológicos.
6. Relaciones e influencias histórico - sociológicas.
7. Cultura del producto.
8. Otras teorías, diseño conceptual, diseño ecológico, diseño del entorno...
9. Modelos de procesos de diseño
10. Principios, fundamentos e influencias de la teoría crítica.
11. Teorías disciplinares del diseño, conceptos y aplicación.
12. Funciones estético - formales.
13. Teorías sobre la percepción. Teóricos, investigaciones y aplicación.
14. Funciones indicativas y simbólicas en el producto.
15. Semántica del diseño y del producto.
16. Macro y micro estructuras metodológicas.

c) Criterios de evaluación:

1. La capacidad para desarrollar, argumentar y relacionar los diferentes contenidos teóricos.
2. La aplicación y fundamentación de las diferentes teorías en el proceso de proyectación formal, funcional y estructural de productos concretos.
3. La capacidad de relacionar y unificar diferentes ámbitos o teorías.
4. La identificación de dichas teorías, su análisis y crítica.
5. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción;
6. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.
7. La capacidad semántica y la asociación de conceptos y procesos evolutivos.

3. Area de Conocimiento: Ciencias Aplicadas y Tecnología

3.1. Denominación Materia: Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Productos

Denominación Asignatura: Ergonomía, Biónica y Antropometría

a) Objetivos generales

1. Asimilar los contenidos específicos e interrelacionarlos de manera globalizadora y coherente dentro del proyecto.
2. Comprender, conocer y aplicar el comportamiento fisiológico y funcional del cuerpo humano en relación con el producto y el espacio.
3. Conocer y analizar la repercusión directa y fundamental de los contenidos, tanto en el proceso de proyectación como en la evolución de procesos de fabricación y ámbitos sociales y laborales.
4. Relacionar y desarrollar la aplicación de los estudios y contenidos a los procesos productivos, sus costes y su estructura.

b) Contenidos:

1. Morfología del cuerpo humano, dimensiones, proporción y perfiles.

2. Relación funcionalidad - movilidad - proporción y ritmo.
3. Biomecánica, conceptos básicos, movimientos humanos.
4. Mecánica muscular y microtraumatismos repetitivos.
5. Factores de riesgo
6. Posturas, posiciones y usos de referencia.
7. Conceptos fisiológicos, sistemas de funcionamiento, fisiología del trabajo.
8. Niveles de energía y categorías de esfuerzo.
9. Aspectos relativos al entorno.
10. Factores ambientales, incidencias laborales.
11. Cargas físicas.
12. Adaptación de puestos de trabajo
13. Pantallas de visualización de datos
14. Relaciones entre usuarios-entorno-uso-producto. Diseño del entorno y adaptación.
15. Aspectos formales del producto.
16. Forma y adaptación funcional.
17. Estructuras formales básicas.
18. La naturaleza como modelo y como sistema.
19. Breves nociones antropológicas.
20. Diseño biológico.
21. Procesos, formas y mecanismos naturales.
22. Sistemas biónicos.
23. Adaptabilidad y requerimientos del producto.
24. Análisis e interpretación de datos.
25. Aplicación combinada de estudios.

c) Criterios de evaluación:

1. El conocimiento de los diferentes contenidos y su aplicación directa al proyecto.
2. La capacidad para desarrollar, argumentar y relacionar los diferentes contenidos y metodologías.
3. La capacidad de unificar los diferentes contenidos desde los requerimientos del producto y su función y relación con su uso y consumo por el ser humano.
4. La aplicación y fundamentación de los diferentes contenidos de manera unitaria, coherente y global.
5. La identificación de los requerimientos del producto y su solución eficaz y adecuada al proyecto.

Denominación Materia: Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Productos

Denominación Asignatura: Materiales y Tecnología I

a) Objetivos:

1. Desarrollar la capacidad de elección de material para la realización de una determinada forma y función.
2. Resolver problemas constructivos que se planteen durante el proceso proyectual.
3. Conocer las especificaciones técnicas de los materiales utilizados.
4. Comprender el comportamiento mecánico de los materiales.
5. Razonar las cualidades de los materiales en función de su composición y estructura.
6. Conocer las propiedades que definen la calidad de un material.
7. Conocer los diferentes materiales que permiten su aplicación al diseño de productos.
8. Desarrollar la capacidad autocrítica y de superación del alumnado.

b) Contenidos:

1. Introducción a los materiales.
2. Metales. Productos férricos (hierros y aceros, aceros inoxidables y aceros especiales)
3. Otros metales y aleaciones (aluminio, zinc, cobre, bronce, latones, estaño, níquel y plomo).

4. Trabajo de los metales: moldeo, forja, estampación, embutido, laminación, uniones y soldaduras, mecanizado.
5. Rocas naturales y piedras artificiales.
6. Madera y corcho, productos derivados.
7. Plásticos. Elaboración, mecanizado, soldadura y pegado.
8. Productos comerciales elaborados y semielaborados.
9. Vidrio. Elaboración, propiedades y formas comerciales del vidrio.
10. Fibras textiles, cueros y pieles.
11. Pinturas y barnices. Componentes básicos, clases y aplicación de pintura. Tratamientos de revestimientos especiales.

c) Evaluación

1. Conocimiento y capacidad para utilizar los materiales en la producción de una determinada forma y función.
2. Resolución de problemas constructivos mediante diseño en el proceso proyectual.
3. Conocimiento de las especificaciones técnicas de los materiales y de su comportamiento mecánico.
4. Capacidad de autocrítica y de superación.

4. Area de Conocimiento: Proyecto e Investigación

4.1. Denominación Materia: Proyectos Producto Industrial  
Denominación Asignatura: Proyectos II

a) Objetivos generales

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y las alternativas posibles.
2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y las estrategias idóneas en el proceso de elaboración de productos.
3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.
4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.
5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural e interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.
6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.
7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.
8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación»
9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.
10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

b) Contenidos:

1. Análisis del proceso de diseño del producto
2. Taxonomía de la problemática y situaciones: macro y micro estructura del proceso proyectual.
3. Desarrollo de alternativas (sinéctica).
4. Prototipos.
5. Formulación del proyecto.
6. Análisis proyectual: características, estructura, funciones, fisonomía.

7. Síntesis formal: coherencia formal.
8. Procedimientos para la creación controlada de la forma.
9. Análisis morfológico y posicional. Iteraciones.
10. Planificación del espacio: Síntesis de crecimiento y redes.
11. Morfogramas.
12. Requisitos de uso.
13. Temporalización.
14. Características ergonómicas: operador, Producto, Uso, Ambiente, Zonas de influencia.
15. Características biónicas: Análisis de las formas naturales. Principios mecánicos y funcionales de las estructuras naturales.
16. Coordinación bidimensional: Sistemas de productos. Series de normalización y crecimiento (decimal, vigesimal, normalizadas).
17. Técnicas de representación: taxonomía y análisis. Análisis del producto.
18. Métodos de diseño
19. Análisis de la cadena del producto: Promoción, suministro, distribución, comprador, uso, operadores de sistema, sociedad...
20. Análisis de métodos: técnicas aleatorias y sistematizadas.
21. Criterios para el control de un producto: Divergencia, transformación, convergencia.
22. Estrategias de diseño: Replanteamiento: Lineal, adaptable, incremental, fortuito. Investigación
23. Prácticas metódicas: modelos
24. Teoría objetual
25. Análisis de los objetos y del entorno.
26. Mensajes + situaciones: Funciones del objeto.
27. Clasificación del objeto: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. Espacio - tiempo.
28. El ciclo de los objetos: taxonomía y metodología (denominación-connotación). Clasificación utilitaria.
29. Teoría de la tabla de valores.

c) Criterios de evaluación:

1. La respuesta válida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un proyecto
2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas, biónicas y medioambientales, y su coordinación bidimensional y técnica de representación en el proceso de análisis de un producto.
3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a la coherencia formal.
4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.
5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.
6. El grado de identificación y por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño del producto.
7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.
8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.
9. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.
10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.

11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en la síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anexas al proyecto.

Denominación Materia: Proyectos Producto Industrial

Denominación Asignatura: Modelos y Prototipos

a) Objetivo.

1. Desarrollar la capacidad perceptiva de las formas volumétricas y de su espacio, la concepción de imágenes en este campo, como medio de expresión y la adquisición de los recursos técnicos necesarios para la resolución de planteamientos tridimensionales de objetos.

2. Conocer el lenguaje formal tridimensional y agilizar su manejo para facilitar la comunicación y percepción espacial y formal.

3. Adquirir conocimientos adecuados de orden conceptual y técnico, sobre la concepción y materialización del volumen, con espíritu abierto para la experimentación.

4. Conocer los materiales propios de la concepción espacial, sus técnicas y procedimientos para la resolución de planteamientos tridimensionales de objetos.

5. Desarrollar la actitud espacial, la creatividad y el sentido estético entre el individuo y el objeto.

6. Manejar el lenguaje de la forma volumétrica necesario para configuración e interpretación de ideas, bocetos, maquetas, prototipos y pautas tridimensionales relacionadas con la realización y medios de producción.

b) Contenidos:

1. Principios de diseño y proyectación de elementos tridimensionales.

2. Conocimientos y uso de materiales, herramientas y utensilios.

3. Desarrollo de figuras elementales, geométricas u orgánicas, aplicado al desarrollo, tanto conceptual como práctico, del volumen y el espacio. Modulación del espacio.

4. Creación y diseño tridimensional de objetos proyectados.

5. Niveles de resolución. Bocetos preliminares de carácter gráfico. Bocetos tridimensionales. Maqueta final.

6. La maqueta como estudio definitivo. Características. Tipos. Escalas.

7. Reproducción de prototipos en materiales adecuados. Técnicas de vaciado.

8. Métodos de traslación de la forma a su tamaño y escala.

9. Elementos conceptuales y comportamientos básicos de la forma tridimensional.

10. Clasificación y tipos de prototipos y maquetas. Fases del proceso de realización.

11. Concepto y objetivos en la creación de modelos. La forma y la función.

c) Criterios de evaluación.

1. Representación correcta, a partir de un proceso de análisis y síntesis, de formas volumétrica de la realidad.

2. Capacidad para planificar el trabajo y elegir los materiales adecuados a cada problema concreto.

3. Conocimiento y utilización correcta de los conceptos y técnicas del volumen aplicados a la especialidad.

4. Articular de forma coherente y con sensibilidad plástica los elementos básicos del lenguaje tridimensional.

5. Saber interpretar de forma precisa planos técnicos, bocetos, maquetas y modelos.

6. Capacidad para desarrollar planteamientos creativos artísticos, bocetos, croquis, bocetos tridimensionales y prototipo final.

7. Conocimientos y utilización correcta del vocabulario específico.

8. Creatividad y sentido artístico demostrado en el trabajo.

9. Obtención de acabados que deben evolucionar hacia los resultados profesionales necesarios.

4.2. Denominación Materia:

Diseño Gráfico aplicado al Producto

Denominación Asignatura:

Diseño Gráfico e Identidad Corporativa

a) Objetivos:

1. Conocer y comprender por qué es importante la Identidad Corporativa así como los distintos elementos que intervienen en ella y la estructura de la misma

2. Conocer y aplicar las pautas de Identidad Corporativa en el desarrollo del producto

3. Saber aplicar correctamente las normas del manual de Identidad en el diseño de producto

4. Comprender y desarrollar conceptos básicos de composición tipográfica.

5. Comprender y canalizar toda la información asociada al producto en el diseño del mismo

b) Contenidos:

1. Conceptos básicos de composición y tipografía

2. Estructuras de identidad: monolítica, multiempresa, multimarca

3. Diseño de producto. Packaging, manuales, información asociada al producto

4. Uso del manual de Identidad Corporativa

5. Logotipos y símbolos

6. Aplicaciones básicas

7. Aplicaciones obligadas

8. Otras aplicaciones

9. Briefing: relación de empresa, identidad, producto, cliente

c) Criterios de evaluación

1. Aplicar coherentemente los criterios de Identidad al producto

2. Aplicar correctamente las normas del manual de Identidad al Producto

3. Correcta identificación, diferenciación y posicionamiento del producto en el mercado

4. Correcta interpretación del briefing en el desarrollo y criterio del diseño del producto.

5. Asignaturas Optativas:

### 5.1 ARTE Y CULTURA CONTEMPORANEA

a) Objetivos

1. Comprender el arte de nuestro tiempo a través del estudio de los cambios y convulsiones históricas.

2. Reconocer las principales manifestaciones del arte contemporáneo.

3. Entender la dinámica del arte a través de sus instrumentos de difusión: Galerías, Museos, Colecciones.

4. Valorar con criterios sólidos y personales el interés del arte de nuestro tiempo.

b) Contenidos:

1. La revolución artística y cultural en el siglo XX. Vanguardias, Abstracción...

2. La Segunda Guerra Mundial y el protagonismo de EE.UU. en el panorama cultural y artístico. Las «Segundas Vanguardias». Pop Art. Informalismo Europeo. Lo gestual y lo matérico.

3. Nuevo Realismo. Acumulaciones de Arman. Acciones de César, Antropologías de Klein

4. ABC de las Artes. Nueva Abstracción, Minimal art, Arte Conceptual.

5. Arte y Acción. Op - art, environment, happening, Body art. Beuys.

6. Land - Art.

7. Arte Povera

8. La posmodernidad. Neoexpresionismo alemán, Transvanguardia italiana

9. Arte hacia el 2000.

c) Criterios de evaluación:

1. Se valorará la capacidad de comprensión y clasificación de obras representativas de cada tendencia, demostrando soltura y fluidez en el empleo de terminología específica.

2. Se valorará la capacidad de conexión entre arte-diseño, asociando conceptos, obras y experiencias que permitan elaborar síntesis creativas.

3. Se valorará el interés por investigar y reflexionar a través de propuestas concretas.

4. Se valorará la madurez en cuanto a la aplicación de los conocimientos a otros ámbitos considerando la flexibilidad de la materia

## 5.2 AMPLIACION DE SISTEMAS DE REPRESENTACION

a) Objetivos:

1. Completar, ampliar y profundizar en los objetivos planteados y desarrollados en la asignatura «Geometría Descriptiva».

2. Alcanzar un dominio de los procedimientos propios de los Sistemas de Representación: Sistema Diédrico, Sistema de Planos Acotados, Sistema Axonométrico y Sistema Cónico, en la resolución de problemas y cuestiones complejas de análisis y representación de formas y productos.

3. Potenciar y fomentar la creatividad, así como la precisión en la definición y el análisis de las formas, durante el proceso del diseño de productos, a través de las técnicas y procedimientos que ofrecen los Sistemas de Representación.

4. Obtener mejor rendimiento y resultados de los recursos tecnológicos e informáticos a través del dominio de los lenguajes de representación técnicos y gráficos.

5. Mejorar y ampliar la capacidad de expresión del espacio y los cuerpos tridimensionales en un soporte bidimensional, a través de los recursos que ofrecen los sistemas de representación y otras técnicas gráficas.

b) Contenidos:

1. Los Sistemas de Representación durante el proceso de creación del producto. Las primeras formas: técnicas de bocetaje. Definición de las formas, análisis de las proporciones y dimensionamiento del producto: el croquis acotado. Introducción de la expresión y comunicación de calidades y materiales: otras técnicas gráficas, textura y color.

2. Los Sistemas de Representación y la definición del producto. La comunicación y transmisión técnica y precisa de la información. Los planos de taller. Cortes y secciones. Abatimientos, giros y cambios de plano. Los desarrollos de superficies tridimensionales en el plano. Interpretación de planos técnicos. Reconstrucción y recuperación de formas tridimensionales a través de sus desarrollos y planos de taller.

3. Los Sistemas de Representación y la expresión del producto. La comunicación de la dimensión estética, expresiva y funcional del producto. La expresión gráfica de materiales, colores, texturas, calidades y acabados. El punto de vista y la comunicación intuitiva de las formas. Perspectivas axonométricas y cónicas. La expresión tridimensional del objeto y su interrelación espacial con el entorno a través de la

luz y las sombras. Imitar y analizar los procesos ópticos. Las superficies reflectantes.

c) Criterios de evaluación:

1. La adquisición suficiente y adecuada de los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con los contenidos de la asignatura, así como el grado de consecución de los objetivos planteados.

2. El grado de dominio del espacio bi- y tridimensional.

3. La capacidad de resolver problemas y cuestiones mediante el planteamiento de diversas alternativas, y analizando las distintas facetas de los mismos, permita discriminar entre ellas e inclinarse por la óptima.

4. La capacidad alcanzada por el alumno de autocritica y crítica constructiva en el desarrollo y resolución de los trabajos.

5. El grado de adecuación, estructura, claridad y calidad en la presentación y acabado de los trabajos.

6. La capacidad de ejecutar e interpretar planos técnicos y de traducirlos a relaciones bi- o tridimensionales.

7. Valorar y discernir la idoneidad del sistema o sistemas de representación elegidos para la comunicación del proyecto de diseño de productos.

8. El grado de dominio de los códigos de representación, normalización, proporción, acotación y documentación proyectual.

9. El grado de creatividad, imaginación y sensibilidad artística demostradas en el trabajo.

## 5.3 MEDIOS INFORMATICOS II

a) Objetivos:

1. Correcta utilización del material y los equipos informáticos

2. Uso de los medios y programas informáticos como técnica de presentación y como instrumento de comunicación entre el diseñador y el destinatario del producto

3. Interpretar con sensibilidad artístico plástica la información proyectual que interviene en el proceso de creación del producto.

4. Resolver los problemas técnicos que se presentan al utilizar esta especialidad aplicada al diseño de productos

b) Contenidos:

1. Comunicación entre diferentes entornos, plataformas y programas

2. Uso de periféricos: impresoras, plotter, escaner...

3. Compaginación de documentos electrónicos

4. Software vectorial aplicado a la presentación y representación

5. Software de retoque fotográfico

6. Software de maquinación

7. Software multimedia

c) Criterios de evaluación:

1. Conocer y relacionar correctamente los diferentes entornos, plataformas y programas

2. Desarrollo de la capacidad artístico plástica que interviene en la presentación en los distintos programas

3. Identificación y correcto uso de los materiales y programas propios del medio

## 5.4 ESTETICA Y SIMIOTICA DEL DISEÑO

a) Objetivos Generales

1. Valorar y analizar los contenidos en relación al proceso de comunicación del producto.

2. Comprender y analizar la aplicación de los principios que fundamentan el proceso de diseño.

3. Adquirir el vocabulario específico y la capacidad para desarrollar y analizar las fundamentaciones teóricas de los procesos proyectuales.

4. Ser capaz de analizar y reconocer la fundamentación teórica del proceso proyectual incluso en sus fases más creativas y prácticas.

5. Conocer y saber aplicar los distintos conceptos dentro del proyecto y proceso de diseño.

6. Comprender y asumir la valoración y los valores de uso y consumo de los productos en relación con el entorno.

b) Contenidos:

1. Conceptos, teorías y principios estéticos.
2. Estética y funciones del producto.
3. Conceptos, teorías y principios sobre semiótica.
4. Semiótica y comunicación en el proceso proyectual.
5. Semántica y semiología del producto.
6. Conceptos aplicables a las relaciones de producto.
7. Teorías objetuales y relaciones.
8. Teoría y análisis de valores.

c) Criterios de evaluación:

1. La capacidad para desarrollar, argumentar y relacionar los diferentes contenidos teóricos.

2. La aplicación y fundamentación de los diferentes contenidos en el proceso de proyectación formal, funcional y estructural de productos.

3. La capacidad de relacionar y unificar diferentes ámbitos.

4. La identificación de los contenidos, su análisis y crítica.

5. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de desarrollo;

6. La capacidad de rectificación autocrítica.

7. La capacidad semántica y la asociación de conceptos y procesos.

## 5.5 SOCIOLOGIA

a) Objetivos Generales

1. Conocer, relacionar y aplicar los contenidos a las fases de investigación del proyecto.

2. Fundamentar, analizar y aplicar las conclusiones extraídas de las investigaciones de manera coherente y correcta.

3. Relacionar los contenidos entre sí de manera unitaria.

4. Conocer y utilizar las herramientas y sistemas de investigación de acuerdo a las necesidades del proyecto.

5. Aplicar los contenidos y métodos en función de una mejor comunicación, definición y desarrollo del producto.

b) Criterios de evaluación

1. El conocimiento de los diferentes contenidos y su aplicación.

2. La capacidad para desarrollar, relacionar y argumentar dichas relaciones entre los diferentes contenidos y metodologías.

3. La capacidad de investigación y análisis de datos y conclusiones.

4. La capacidad de unificar los diferentes contenidos desde los requerimientos del proyecto de diseño de productos.

c) Contenidos

1. Sociología, descripción y conceptos básicos. Teorías y métodos científicos.

2. Estratificación, organizaciones, grupos y categorías.

3. Cambios sociales, comportamiento colectivo y movimientos sociales

4. Comunicación y medios de masas

5. Métodos y sistemas de investigación social

6. Análisis y relación de datos.

## 5.6 ORGANIZACION Y ADMINISTRACION DE EMPRESAS

a) Objetivos Generales

1. Asimilar los contenidos y relacionarlos.

2. Entender y valorar correctamente la fundamentación y aplicación de dichos contenidos.

3. Aplicar las normativas y requisitos legales dentro de su contexto y función.

4. Conocer y analizar la aplicación directa de los contenidos, tanto en el proceso de proyectación como en la evolución de procesos de fabricación y ámbitos sociales y laborales.

b) Contenidos:

1. Derecho empresarial (aproximación al Derecho Mercantil, Laboral y Fiscal)

2. Contratos y sociedades.

3. Productos financieros y fuentes de financiación.

4. Análisis de costes.

5. Organización empresarial. organigramas, conexiones entre departamentos y tipos de estructura.

6. Tareas de gestión, planificación y control. Dirección del proyecto de Diseño.

7. Actividad mercantil

8. Práctica fiscal

9. Política comercial y estrategia de empresa

10. Planificación financiera. determinantes jurídico- fiscales.

11. Estudios comerciales, estudios técnicos y estudios de factabilidad y viabilidad.

12. Recursos humanos y relaciones laborales

c) Criterios de evaluación:

1. El conocimiento de los diferentes contenidos

2. La capacidad para argumentar y fundamentar la necesidad, función y aplicación de los contenidos.

3. La capacidad de diferenciar y relacionar los diferentes contenidos.

4. La aplicación de manera y en el ámbito correcto.

## 5.7. MEDIOS AUDIOVISUALES

a) Objetivos:

1. Unidades de competencia para desarrollar capacidades profesionales propias de un diseñador que pueda realizar una labor interdisciplinar con los contenidos propios de su especialidad.

2. Definir y obtener imágenes fijas o móviles, en cualquier soporte y formato, por medios fotográficos, videográficos y digitales.

3. Iluminar espacios tanto en interiores como exteriores, determinando y controlando la calidad técnica formal y expresiva.

4. Diseño del producto audiovisual, aportando datos técnicos, creativos y operativos.

5. Determinar los procesos, técnicas, recursos y materiales necesarios para realizar proyectos fotográficos y filmar o grabar productos audiovisuales.

6. Controlar las características del material procesado y efectuar su selección, garantizando la obtención del producto fotográfico definido con la calidad establecida y las condiciones de procesado que procedan según materiales y acabados deseados.

7. Conocer los elementos necesarios para la construcción de la imagen según la especialidad del proyecto (reportaje, retrato, moda, bodegón, industrial, etc.) las características técnicas de los procesos fotográficos y videográficos tanto tradicionales como digitales a utilizar y la intencionalidad del mensaje visual.

8. Conocer las técnicas necesarias y adecuadas al audio y al vídeo: cámara, sistema óptico, tipo de material de registro,



accesorios y equipos, movimiento de cámara, equipos de iluminación, teniendo en cuenta las posibilidades y características técnicas y expresivas de los procesos definidos.

9. Adecuada manipulación y conservación del material procesado sea imagen analógica o digital

b) Contenidos:

1. La cámara fotográfica:

a) Elementos técnicos de la cámara fotográfica.

b) El diafragma y el obturador.

c) Ópticas.

d) Formatos.

2. La cámara de vídeo:

a) Elementos técnicos de la cámara de vídeo.

b) El diafragma y el obturador.

c) Ópticas.

d) Formatos.

3. La cámara digital:

a) Elementos técnicos de la cámara digital.

b) El diafragma y el obturador.

c) Ópticas.

d) Formatos.

4. Fuentes de luz:

a) Formación de la imagen.

b) Longitud de onda y temperatura de color: Natural-artificial

c) Instrumentos de medición.

5. Material fotosensible:

a) Procesado.

b) Emulsiones Ortocromáticas y Pancromáticas (B/N y Color).

c) Negativo-Positivo – comportamiento de las emulsiones

6. Registro y producción audiovisual.

7. Sonido:

a) Elementos técnicos.

b) Bases del sonido.

c) Frecuencia.

d) Medio y velocidad de grabación.

e) Control y manipulación.

8. Montaje y Edición: Lineal/no lineal.

c) Criterios de evaluación:

1. Conocimiento y relación de los elementos que intervienen en la configuración formal de las obras plásticas y en su funcionalidad, y si el alumno es capaz de descubrir la lógica que guía el diseño de los mismos.

2. Tanto en el registro de imágenes como de sonido y en función de los medios técnicos empleados y desde el punto de vista estético y comunicativo, el alumno debe adquirir las destrezas manuales y conceptuales necesarias para utilizar elementos técnicos de registro y reproducción visual y sonora.

3. Desarrollo de la capacidad de percepción en el análisis de imágenes fijas o en movimiento.

4. Identificar y utilizar los materiales y herramientas propias del medio, tales como: la cámara fotográfica y sus elementos, la cámara de vídeo y sus elementos, equipo de iluminación apropiado, procesado fotográfico, edición de audio y vídeo...

5. Producir mensajes por medios audiovisuales ajustados a un guión y su aportación de habilidades manipulativas y organizativas, valorando la creatividad y originalidad del producto elaborado.

## 8.5. SIMULACION Y RENDERING

a) Objetivos

1. Comprender el concepto de «rendering» y las funciones que cumplen este tipo de dibujos.

2. Adquirir la destreza y los conocimientos necesarios sobre las distintas técnicas de ilustración.

3. Experimentar con las distintas técnicas y materiales: témperas, acuarelas, rotuladores, aerógrafo.

4. Crear y retocar ilustraciones utilizando la fotocopiadora, tramas, transferibles, el collage...

5. Imitar superficies diversas: vidrio, plástico, madera, metales...

6. Adquirir la capacidad de escoger la técnica más adecuada según las necesidades tanto del producto como de la presentación y representación de este.

7. Adquirir y utilizar el lenguaje técnico propio de la asignatura y las distintas técnicas.

b) Contenidos:

1. La técnica de la témpera. Soportes. Formas de aplicación.

2. La técnica de la acuarela. Tintas planas, degradados, aguadas, transparencias, efectos. Soportes. Técnicas mixtas. Superposición de lápices acuarelables.

3. Los rotuladores. Tipos de rotuladores.. Materiales. Accesorios.

4. Tintas planas. Técnicas mixtas. Diluyentes.

5. Conocimiento de los instrumentos. El aerógrafo, el compresor, los accesorios

6. Otras técnicas: el pastel, los lápices de color.

7. Conseguir distintos efectos de iluminación en las representaciones tridimensionales.

8. Experimentar y aplicar correctamente cada una de las técnicas a las necesidades de representación y a los propios objetos y materiales del diseño.

c) Criterios de evaluación:

1. Se evaluará la representación de formas geométricas volumétricas simples elaboradas con las distintas técnicas, variando la iluminación.

2. La correcta utilización de las diversas técnicas y materiales.

3. La reproducción y retoque de imágenes fotográficas extraídas de prensa y/o revistas.

4. La representación de los propios objetos del diseño con diferentes técnicas.

5. La correcta elección de la técnica más adecuada para cada representación concreta.

6. La correcta utilización y comprensión del lenguaje técnico propio de la asignatura.

## 5.9. SISTEMAS MECANICOS

a) Objetivos:

1. Introducir y fomentar el empleo e intervención de determinados Sistemas Mecánicos, de forma creativa, funcional y justificada, en el diseño de productos.

2. Profundizar en el conocimiento de los Sistemas Mecánicos más habituales y frecuentes en los productos objeto de diseño.

3. Alcanzar un cierto grado de dominio en la utilización e intervención de estos Sistemas Mecánicos en el diseño de productos.

4. Afrontar la asignatura desde una perspectiva teórica y también, y fundamentalmente, práctica, de manera que el alumno se enfrente a la resolución de las funciones del producto recurriendo a determinados Sistemas Mecánicos, discriminando, de forma justificada entre las posibles opciones, la más adecuada a su proyecto de diseño.

5. Potenciar y fomentar la creatividad, la originalidad y la optimización en los resultados del diseño de productos, mediante el empleo e intervención de Sistemas Mecánicos a la hora de resolver las necesidades y cuestiones planteadas por la función del producto.

## b) Contenidos:

1. Los Sistemas Mecánicos y su entidad física y matemática. Fundamentos físicos y matemáticos necesarios para afrontar el estudio y análisis de los Sistemas Mecánicos o mecanismos que pueden intervenir en el diseño de productos. Sistemas y equilibrio de fuerzas y momentos. Movimientos lineales y circulares. Trayectorias de los movimientos simples y movimientos combinados.

2. Los Sistemas Mecánicos y su entidad funcional. Estudio y análisis de los diversos Sistemas Mecánicos que pueden intervenir en los productos objeto de diseño. Articulaciones, carriles, vías, ruedas, rótulas, palancas, poleas, contrapesos, ejes de rotación, sistemas pendulares, amortiguadores, mecanismos hidráulicos y motores.

3. Los Sistemas Mecánicos y su análisis descriptivo. Representación y descripción de los Sistemas Mecánicos. Reflejo y comunicación de los mecanismos de un producto en los planos de taller. Representación de trayectorias y posiciones del movimiento de un producto. Las curvas mecánicas.

4. Los Sistemas Mecánicos y su adaptación a la función de un producto. Selección y aplicación de los Sistemas Mecánicos en el diseño de productos. Adecuación entre la función del producto y la solución adoptada. Análisis de las distintas opciones. Estudio de la integración del mecanismo en el producto.

5. Los Sistemas Mecánicos y su realización material y virtual. Reconstrucción y elaboración de modelos de los Sistemas Mecánicos. Simulación de los movimientos y trayectorias de los mecanismos de un producto. Análisis crítico del resultado y aportación de nuevas soluciones y mejoras al diseño.

## c) Criterios de evaluación:

1. La adquisición suficiente y adecuada de los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con los contenidos de la asignatura, así como el grado de consecución de los objetivos planteados.

2. El grado de adecuación de los sistemas mecánicos elegidos para la resolución de las distintas funciones o cuestiones que se pueden plantear en el diseño de productos, y la adecuada adaptación de los mismos en la solución concreta del producto.

3. La capacidad de resolver problemas y cuestiones mediante el planteamiento de diversas alternativas, y analizando las distintas facetas de los mismos, permita discriminar entre ellas e inclinarse por la óptima.

4. La capacidad alcanzada por el alumno de autocrítica y crítica constructiva en el desarrollo y resolución de los trabajos.

5. El grado de adecuación, estructura, claridad y calidad en la presentación y acabado de los trabajos.

6. La capacidad de comunicar, describir y ejecutar e interpretar planos técnicos de productos donde intervienen Sistemas Mecánicos, tanto en cuanto a su descripción formal como funcional.

7. El grado de dominio de los sistemas y códigos de representación y normalización que infieren a los diversos Sistemas Mecánicos que deban intervenir y aparecer en la documentación proyectual de un producto.

8. El grado de creatividad, imaginación y originalidad demostradas en la incorporación de los diversos Sistemas Mecánicos en el diseño de productos.

## 5.10. PROYECTO EXPERIMENTAL HABITAT

## a) Objetivos generales

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y las alternativas posibles.

2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y las estrategias idóneas en el proceso de elaboración de productos.

3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.

4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.

5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural e interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.

6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.

7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.

8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación»

9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.

10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

## b) Contenidos:

1. Análisis del proceso de diseño del producto

2. Definición y descripción del entorno /contexto y funciones del producto.

3. Descripción y delimitación de los procesos productivos, condiciones sociológicas, didáctico - pedagógicas, económicas y medioambientales.

4. Análisis de requerimientos específicos

5. Requisitos de uso.

6. Marco legal y norma de uso y usuario.

7. Temporalización.

8. Características ergonómicas

9. Análisis de la cadena del producto: Promoción, suministro, distribución, comprador, uso, operadores de sistema, sociedad...

10. Teoría objetual

11. Análisis de los objetos y del entorno.

12. Mensajes + situaciones: Funciones del objeto.

13. Clasificación del objeto: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. Espacio - tiempo.

14. El ciclo de los objetos: taxonomía y metodología (denominación - connotación). Clasificación utilitaria.

15. Situación y análisis del mercado y consumidores.

16. Aplicación dentro de los campos de acción más habituales dentro del ámbito del hábitat:

17. Mobiliario.

18. Electrodomésticos y Líneas Blancas.

19. Elementos y dispositivos de alumbrado, calefacción, refrigeración, cocción, sanitarios...

20. Menaje en general.

21. Elementos y productos prefabricados.

## c) Criterios de evaluación:

1. La respuesta válida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un proyecto

2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas, biónicas y medioambientales, y su coordina-

ción bidimensional y técnica de representación en el proceso de análisis de un producto.

3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a la coherencia formal.

4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.

5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.

6. El grado de identificación y por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño del producto.

7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.

8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.

9. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.

10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.

11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en la síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anejas al proyecto.

#### 5.11. PROYECTO EXPERIMENTAL: MOBILIARIO URBANO

##### a) Objetivos generales

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y las alternativas posibles.

2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y las estrategias idóneas en el proceso de elaboración de productos.

3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.

4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.

5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural e interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.

6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.

7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.

8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación»

9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.

10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

##### b) Contenidos:

1. Análisis del proceso de diseño del producto

2. Definición y descripción del entorno /contexto y funciones del producto.

3. Descripción y delimitación de los procesos productivos, condiciones sociológicas, económicas y medioambientales.

4. Análisis de requerimientos específicos

5. Requisitos de uso.

6. Marco legal.

7. Temporalización.

8. Características ergonómicas: operador, Producto, Uso, Ambiente, Zonas de influencia.

9. Análisis del producto.

10. Teoría objetual

11. Análisis de los objetos y del entorno.

12. Mensajes + situaciones: Funciones del objeto.

13. Clasificación del objeto: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. Espacio - tiempo.

14. Aplicación dentro de los campos de acción más habituales dentro del mobiliario urbano:

15. Dispositivos y puntos de mejora ambiental y del entorno.

16. Elementos de recreo y ocio.

17. Sistemas y métodos de comunicación, indicación y señalización masiva.

18. Habitáculos, marquesinas y elementos de medios de transporte.

19. Soportes y productos para servicios públicos.

##### c) Criterios de evaluación:

1. La respuesta válida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un proyecto

2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas, biónicas y medioambientales, y su coordinación bidimensional y técnica de representación en el proceso de análisis de un producto.

3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a la coherencia formal.

4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.

5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.

6. El grado de identificación y por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño del producto.

7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.

8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.

9. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.

10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.

11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en la síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anexas al proyecto.

#### 5.12. PROYECTO EXPERIMENTAL: OCIO

##### a) Objetivos Generales

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y las alternativas posibles.

2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y las estrategias idóneas en el proceso de elaboración de productos.

3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.

4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.

5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural e interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.

6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.

7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.

8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación»

9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.

10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

#### b) Contenidos:

1. Análisis del proceso de diseño del producto
2. Definición y descripción del entorno /contexto y funciones del producto.
3. Descripción y delimitación de los procesos productivos, condiciones sociológicas, didáctico - pedagógicas, económicas y medioambientales.
4. Análisis de requerimientos específicos
5. Requisitos de uso.
6. Marco legal y normas de seguridad de uso y usuario.
7. Temporalización.
8. Características ergonómicas
9. Análisis del producto.
10. Teoría objetiva
11. Análisis de los objetos y del entorno.
12. Mensajes + situaciones: Funciones del objeto.
13. Clasificación del objeto: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. Espacio - tiempo.
14. El ciclo de los objetos: taxonomía y metodología (denominación - connotación). Clasificación utilitaria.
15. Situación y análisis del mercado y consumidores.
16. Aplicación dentro de los campos de acción más habituales dentro del ámbito del ocio:
17. Elementos, productos didáctico - pedagógicos.
18. Productos y elementos de apoyo y / o comunicación.
19. Sistemas, dispositivos de organización, recreo y ocio.

#### c) Criterios de evaluación:

1. La respuesta válida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un proyecto
2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas, biónicas y medioambientales, y su coordinación bidimensional y técnica de representación en el proceso de análisis de un producto.
3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a la coherencia formal.
4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.

5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.

6. El grado de identificación y por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño del producto.

7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.

8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.

8. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.

10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.

11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en la síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anexas al proyecto.

### 5.13. PROYECTO EXPERIMENTAL: ILUMINACION

#### a) Objetivos Generales

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y las alternativas posibles.

2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y las estrategias idóneas en el proceso de elaboración de productos.

3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.

4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.

5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural e interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.

6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.

7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.

8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación»

9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.

10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

#### b) Contenidos:

1. Análisis del proceso de diseño del producto
2. Definición y descripción del entorno /contexto y funciones del producto.
3. Descripción y delimitación de los procesos productivos, condiciones sociológicas, didáctico - pedagógicas, económicas y medioambientales.
4. Análisis de requerimientos específicos
5. Requisitos de uso.
6. Marco legal y norma de uso y usuario.
7. Temporalización.
8. Características ergonómicas
9. Análisis de la cadena del producto: Promoción, suminis-

tro, distribución, comprador, uso, operadores de sistema, sociedad...

10. Teoría objetiva
11. Análisis de los objetos y del entorno.
12. Mensajes + situaciones: Funciones del objeto.
13. Clasificación del objeto: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. Espacio - tiempo.
14. El ciclo de los objetos: taxonomía y metodología (denominación - connotación). Clasificación utilitaria.
15. Situación y análisis del mercado y consumidores.
16. Aplicación dentro de los campos de acción más habituales y contenidos específicos:
17. Potencia, polaridades, límites de aplicación y potencia máxima, sobreintensidades etc.
18. Planificación de la iluminación. Conceptos básicos.
19. Elementos y dispositivos de alumbrado interior y exterior. Requerimientos básicos y necesidades.
20. Dispositivos y señalizaciones luminosas.
21. Estructuras luminosas, reguladores y accesorios
22. Función y relación de la iluminación en el proyecto concreto.

c) Criterios de evaluación:

1. La respuesta válida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un proyecto
2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas, biónicas y medioambientales, y su coordinación bidimensional y técnica de representación en el proceso de análisis de un producto.
3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a la coherencia formal.
4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.
5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.
6. El grado de identificación y por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño del producto.
7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.
8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.
9. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.
10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.
11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en la síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anexas al proyecto.

#### 5.14. IDIOMA EXTRANJERO

El aprendizaje de una lengua extranjera estará determinado por la necesidad profesional del alumno de comunicarse con personas del ámbito profesional del Diseño que se expresen en la misma. De ahí, el objetivo fundamental: manejar los elementos básicos de la comunicación lingüística en combinación con los conocimientos específicos de Diseño.

a) Objetivos:

1. Comprender mensajes escritos de tipo formal (artículos, libros...) relacionados con el ámbito profesional del diseño.
2. Comprender mensajes orales de tipo formal (conferencias, ponencias...) relacionadas con el ámbito profesional del diseño.
3. Emitir mensajes orales sencillos relacionados con situaciones de la vida cotidiana: pedir y dar información, manifestar emociones...
4. Emitir mensajes escritos de dificultad media relacionados con el ámbito profesional del Diseño.: correspondencia electrónica, cartas, breves informes técnicos...

b) Contenidos:

- Del ámbito fonético:
    1. Discriminación de los fonemas que constituyen la lengua objeto de estudio.
    2. Uso correcto de los fonemas propios de la lengua.
  - Del ámbito morfosintáctico.
    1. Morfosintaxis del sustantivo.
    2. Morfosintaxis del adjetivo.
    3. Morfosintaxis de la conjunción y la preposición.
    4. Morfosintaxis verbal.
  - Del ámbito sintáctico.
    1. Oraciones coordinadas y yuxtapuestas.
    2. Oraciones subordinadas sustantivas, de relativo y adverbiales.
  - Del ámbito semántico.
    1. Campos semánticos del Diseño: industria, arte y comercialización del Diseño.
    2. Procedimientos formales de redacción de textos formales.
    3. Campos semánticos de las relaciones interpersonales.
  - Del ámbito comunicativo-funcional:
    1. La expresión de la causalidad.
    2. La expresión de la finalidad.
    3. La formulación de hipótesis.
    4. La expresión de la temporalidad.
    5. La expresión de la oposición.
- c) Criterios de evaluación:
1. Capacidad del alumno de comunicarse oralmente en situaciones de la vida cotidiana.
  2. Capacidad del alumno de mantener una conversación de tema específico de Diseño.
  3. Capacidad del alumno de emitir por escrito un breve informe de tema específico de Diseño.
  4. Capacidad de comprender un texto formal de tema específico.
  5. Capacidad del alumno de comprender un mensaje oral formal de tema específico de Diseño.

**ANEXO III****ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO DE INTERIORES****CURSO 2º**

<b>AREA</b>	<b>ASIGNATURAS</b>	<b>CRÉDITOS</b>	<b>H./SEM</b>
1. ARTISTICA	ANALISIS DE LA FORMA TRIDIMENSIONAL	12	4
2. Hª Y TEORIA	HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO	6	2
3. TECNOLÓGICA	CONSTRUCIONES Y ESTRUCTURAS I	12	4
	MEDICIONES Y ORGANIZ. DE OBRAS	6	2
	INSTALACIONES I	12	4
4. PROYECTOS Y REPRESENTACION	LENGUAJE GRAFICO-TECNICO	12	4
	PROYECTOS I	24	8
5. OPTATIVA	DISEÑO DEL MOBILIARIO II		
	JARDINERIA Y PAISAJISMO I	6	2
	INSTALACIONES FERIALES I		
<b>TOTALES:</b>		<b>90</b>	<b>30</b>

## SEGUNDO CURSO

## 1. Area de conocimiento: Artística

Denominación de la asignatura:  
Análisis de la Forma Tridimensional

## a) Objetivos:

1. Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis.
2. Razonar el desarrollo del volumen en el espacio, utilizando correctamente los mecanismos de comunicación visual.
3. Elegir el material idóneo para lograr una mayor expresividad volumétrica.
4. Desarrollo de las facultades perceptivas y cognitivas en la interpretación de la realidad y la experimentación del volumen.
5. Desarrollar la creatividad y la sensibilidad artística.

## b) Contenidos:

1. Elementos expresivos del lenguaje tridimensional.
2. El espacio.
3. Configuración de los volúmenes en el espacio.
4. Lenguaje compositivo.
5. Organización de masas, campos de fuerzas.
6. Estructura de la forma.
7. Estudio analítico de las formas en la naturaleza.
8. Medios, procesos y técnicas en el diseño tridimensional.
9. Construcciones modulares.
10. Unidad de expresión sobre los diversos elementos expresivos: estructura, textura, materia, color, espacio y movimiento.
11. La expresión de la escala a través de los elementos expresivos tridimensionales.
12. La representación del espacio en dos dimensiones.
13. Técnicas de reproducción y seriación

## c) Evaluación:

1. El desarrollo de la percepción visual y la capacidad para analizar y aprehender el proceso de la creación volumétrica.
2. La creatividad e imaginación demostradas en las soluciones aportadas a los temas propuestos.
3. El uso adecuado de las técnicas y medios.
4. La coherencia en la representación de las formas a escala.
5. La sensibilidad artística demostrada en el tratamiento del tema, de los materiales y el control de las técnicas.

## 2. Area de conocimiento: Historia y Teoría

Denominación de la asignatura:  
Historia y Teoría del Diseño

## a) Objetivos:

1. El Objetivo final consiste en discernir las diversas concepciones históricas de la arquitectura y su entorno a través del análisis y diferenciación de los aspectos estéticos que definen cada tendencia.
2. Ordenar los hechos en orden cronológico e histórico.
3. Reforzar el conocimiento de lectura de imágenes para poder identificar los objetos artísticos, situarlos en la época de la que son consecuencia y analizar a través de ellos las consideraciones sociales, políticas y económicas que determinan la aparición de un objeto concreto o la determinación de un ambiente.
4. Tomar contacto con el ambiente social artístico, urbanístico y arquitectónico que nos rodea.
5. Transmitir que el arte es un vehículo de comunicación que se expresa con lenguaje diferente según la época y que para entenderlo es necesario conocer los códigos correspondientes.
6. Potenciar que el alumno se defina como espectador

activo. Esta actitud le llevará a profundizar en los análisis formales y de contexto y posibilitará la crítica y la valoración profesional y personal.

## b) Contenidos:

1. Conceptos generales: evolución histórica y necesidades sociales que definen el concepto de vivienda a través de los tiempos.
2. Vivienda y decoración en las civilizaciones agrarias.
3. El mundo clásico.
4. Tipología arquitectónica «domestica» en Roma. Revestimientos interiores y exteriores.
5. El mobiliario.
6. La primera arquitectura cristiana occidental y oriental.
7. El mundo de la Edad Media.
8. Concepto decorativo en el Imperio Bizantino.
9. Tipos de construcciones «cotidianas» e interiores islámicos.
10. Los edificios religiosos románicos. La Baja Edad Media.
11. El crecimiento y la arquitectura urbana.
12. Mobiliario.
13. Vidrieras, tapices. Ornamentación mudéjar.
14. El Renacimiento.
15. Tipología arquitectónica.
16. Principales teóricos y arquitectos.
17. La decoración en el cuatrocento y cinquecento.
18. Las villas: Palladio.
19. El mueble renacentista y otras manifestaciones decorativas.
20. Ruptura del lenguaje clásico.
21. Concepto de «Barroco».
22. Distintas manifestaciones de la arquitectura barroca y su decoración.
23. Los interiores barrocos civiles y religiosos.
24. La formulación de un espacio escenográfico: los fresquistas italianos.
25. El mueble barroco francés e inglés.
26. La arquitectura palacial española: Los Reales Sitios.
27. Tipologías del jardín: Versalles, La Granja, etc.
28. Las Manufacturas Reales.
29. La quiebra del Antiguo Régimen.
30. La arquitectura como lenguaje político.
31. Estilos decorativos neoclásicos.
32. El diseño de ambientes.
33. El mueble francés y su evolución.
34. El mueble inglés y su influencia en las colonias.
35. El eclecticismo romántico: modelos isabelino, Biedermeier.
36. El mueble experimental.
37. La aportación de Thonet.
38. El urbanismo en el XIX.

## c) Evaluación:

1. Capacidad de percepción visual, razonada y científica de la cultura arquitectónica y del interiorismo, de sus valores estéticos y plásticos y de los variados elementos que la configuran.
2. Comprensión razonada y juicio crítico ante las manifestaciones de las artes del ámbito del interiorismo que permitan encuadrar estas manifestaciones en el contexto histórico, social, cultural y temporal en el que se han producido.
3. Sensibilidad manifestada ante el análisis del hecho artístico-gráfico, pasado o actual, y capacidad para interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el mundo del diseño de interiores.
4. Utilización de un lenguaje claro y conciso y de una terminología y un vocabulario específico idóneos.

## 3. Area de conocimiento: Tecnológica

Denominación de la asignatura:

Construcciones y Estructuras I

## a) Objetivos:

1. Comprender la complejidad del hecho constructivo y valorar la interrelación entre las distintas áreas que lo integran.
2. Conocer los fundamentos de la resistencia de materiales, la elasticidad, la estática gráfica, y las teorías básicas de mecánica estática.
3. Conocer las principales tipologías estructurales empleadas en construcción, en sus diferentes capítulos: cimentaciones, sistemas portantes continuos y discontinuos, y forjados.
4. Conocer los distintos sistemas de cerramientos verticales y horizontales.
5. Comprender la problemática de los revestimientos exteriores y manejar criterios de elección de los distintos sistemas.

## b) Contenidos:

1. Conceptos generales.
2. La construcción arquitectónica.
3. Areas integrantes del hecho constructivo.
4. Introducción a la resistencia de materiales.
5. Fundamentos de elasticidad.
6. Estática gráfica.
7. Introducción a la Teoría de Tensores. Mecánica estática.
8. Elementos estructurales. Mecánica del suelo y cimentaciones.
9. Cimentaciones normales.
10. Cimentaciones especiales.
11. Estructuras portantes en general.
12. Estructuras metálicas.
13. Estructuras de hormigón armado.
14. Forjados.
15. Elementos estructurales continuos: muros, arcos y bóvedas.
16. Cerramientos.
17. Cubiertas inclinadas.
18. Azoteas.
19. Cerramientos verticales.
20. Revestimientos exteriores.
21. Revestimientos exteriores continuos.
22. Revestimientos exteriores discontinuos.

## c) Evaluación:

1. Conocimiento de la problemática general del hecho constructivo y las distintas áreas que lo integran.
2. Comprensión de los fundamentos de la resistencia de materiales, la elasticidad, la estática gráfica, y las teorías básicas de mecánica estática.
3. Conocimiento de los distintos sistemas de cimentación, sistemas estructurales y de forjados, así como los criterios de elección.
4. Conocimiento de los sistemas constructivos de cerramientos verticales y horizontales y capacidad de establecer criterios de diseño y construcción.
5. Conocimiento de los tipos de revestimientos exteriores, sus técnicas de ejecución y los criterios de uso.

Denominación de la asignatura:

Mediciones, Presupuestos y Organización de Obras

## a) Objetivos:

1. Realizar una correcta división de la obra por capítulos.
2. Describir con precisión unidades de obra, tanto convencionales como singulares.
3. Establecer el criterio de medición adecuado en cada unidad de obra.

4. Utilizar el proceso de mediciones como herramienta de autocontrol del desarrollo técnico del proyecto.

5. Evaluar en todo momento del proceso la situación económica de la obra.

6. Utilizar programas informáticos sencillos para medir y presupuestar.

7. Conocer el orden sistemático de las tareas en la realización de una obra.

8. Estimar el tiempo de ejecución para coordinar a los diferentes profesionales industriales que intervienen en la obra.

9. Desarrollar la capacidad de organizar y coordinar el personal operario así como el tiempo que utilizan, a fin de optimizar el resultado.

10. Controlar el inicio y acabado del trabajo de cada operario que interviene en la obra.

11. Desarrollar los conocimientos necesarios para saber aceptar o desechar materiales, según los contratos previstos en los proyectos, comprobando unidades, texturas, y tonalidades propias de cada uno de ellos.

## b) Contenidos:

1. División de la obra por capítulos.
2. Unidades de obra y unidades de medida.
3. Criterios de medición.
4. Medición.
5. Programas de mediciones y presupuestos por ordenador.
6. Bases de datos de precios.
7. Precios unitarios.
8. Precios descompuestos.
9. Ajustes de presupuestos.
10. Control económico de la obra: Certificaciones.
11. Planificación de obras.
12. «Planning».
13. Sistemas Pert y Gantt.
14. Camino crítico.
15. Tiempos muertos.

## c) Evaluación:

1. Capacidad para describir unidades de obra y su inclusión.
2. Adquisición de los criterios de medición adecuados en las distintas unidades de obra.
3. Capacidad para realizar mediciones correctamente.
4. Manejo correcto del ordenador de programas informáticos sobre mediciones y presupuestos.
5. Capacidad para manejar Bases de Datos de precios y en la formación de precios compuestos.
6. Capacidad para realizar ajustes de presupuestos, certificaciones de obra y control económico de obra.
7. Capacidad para planificar obras.

Denominación de la asignatura: Instalaciones I

## a) Objetivos:

1. Conocer los diferentes tipos de instalaciones que coexisten en un edificio y los criterios constructivos para su diseño integrado en el mismo.
2. Conocer las normativas de obligado cumplimiento y de interés.
3. Adquirir una idea global de las generalidades, problemática y trazado de las instalaciones.
4. Conocer los componentes de las instalaciones. Adquirir nociones de cálculo para dimensionamiento.

## b) Contenidos:

1. Diseño integrado de las instalaciones en el edificio.
2. Abastecimiento y distribución de agua fría.
3. Producción y distribución de agua caliente sanitaria.
4. Instalaciones contra incendios.



5. Evacuación y saneamiento de agua.
6. Instalaciones de gases combustibles.
7. Sistemas de ventilación.
8. Acondicionamiento térmico de los edificios.
9. Acondicionamiento acústico de los edificios.

c) Evaluación:

1. Conocimiento y capacidad de manejo de la normativa existente.
2. Conocimiento de las diferentes técnicas constructivas empleadas para el diseño integrado de las instalaciones y la capacidad para su registro y mantenimiento.
3. Conocimiento de los distintos tipos, así como capacidad de diseño de soluciones adecuadas a las necesidades previstas.
4. Conocimiento de los componentes de las instalaciones.
5. Capacidad de cálculo y dimensionado de las instalaciones, así como la elaboración de planos de proyecto.

4. Area de conocimiento: Proyectos y Representación

Denominación de la asignatura: Lenguaje Gráfico-Técnico

a) Objetivos:

1. La adecuada calidad gráfica y sentido de la proporción en la representación técnica a mano alzada.
2. El conocimiento de los útiles, pautas y normas de la representación técnica.
3. El conocimiento normativo de la representación arquitectónica.
4. El correcto uso del lenguaje gráfico en la representación de las secciones constructivas y de los planos de instalaciones de un espacio proyectado.
1. Contenidos:
2. Toma de datos de un objeto tridimensional.
3. Escala y proporción.
4. Acotación y normalización.
5. Sombras propias y arrojadas.
6. Expresión gráfica del objeto arquitectónico.
7. Representación de elementos arquitectónicos.
8. El lenguaje gráfico técnico en la construcción y las instalaciones.
9. El proyecto del espacio construido.
10. Representación en los sistemas axonométrico y cónico.

c) Evaluación:

1. Se calificará, al alumno, por consecución de los objetivos pretendidos.
2. Dicha evaluación se producirá, de forma continua, por la sucesiva corrección de los documentos gráficos presentados por el alumno en tiempo y forma que determine el profesor encargado de grupo.

Denominación de la asignatura: Proyectos I

a) Objetivos:

1. La ampliación de conocimientos dentro del campo del diseño de interiores, con especial incidencia en el campo del entorno próximo, desarrollando su creatividad, potenciando su concepción mental y potencial resolutivo.
2. Estudio, análisis, construcción y evolución de piezas singulares de mobiliario.
3. Evolución de la vivienda, en sus diferentes versiones: apartamento, casa unifamiliar, segunda vivienda.
4. Desarrollar correctamente las fases del anteproyecto en sus vertientes tanto gráficas, técnicas y artísticas, como de documentación.
5. Realizar de forma correcta la representación gráfica de las ideas resolutivas, previo establecimiento de unas necesidades concretas.

6. Estudio de la evolución del hábitat, por la introducción de diversas máquinas, por el poder adquisitivo, por la representatividad. Viabilidad de la idea.

7. Ejecución posterior del proyecto completo, tanto en sus contenidos técnicos, como estéticos, aplicando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

b) Contenidos:

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño.
2. Forma y función.
3. Aspectos formales, funcionales y estéticos.
4. El confort ambiental, ornamentación.
5. Aplicación de estilos clásicos y modernos.
6. Mobiliario y complementos.
7. Tipología de los espacios habitables.
8. Técnicas de creatividad.
9. Metodologías de diseño aplicadas al diseño del hábitat.
10. Fundamentos prácticos de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de proyectos y su empleo en la ideación y resolución de los mismos.
11. Análisis de la evolución histórica del diseño de interiores.
12. Aplicación de la antropometría y ergonomía.
13. El confort ambiental, ornamentación en el entorno privado.
14. Utilización y práctica de los criterios de análisis.
15. Síntesis y metodología.
16. Criterios de decisión.
17. Procesos de creatividad y bocetación del proyecto.
18. Estudio de espacios mínimos, necesarios y óptimos para las distintas dependencias de la vivienda.
19. Fases de normalización.
20. Resolución del proyecto.
21. Anteproyecto, planos técnicos.
22. La representación gráfica del proyecto de obras de decoración.
23. El diseño de mobiliario adaptado a un espacio y estilo determinado.
24. Defensa y venta del proyecto ante el cliente, para su aceptación.

c) Evaluación:

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos.
2. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos.
3. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización.
4. La presentación correcta del trabajo y su posterior exposición y defensa oral del trabajo.

5. Area de conocimiento: Optativa

Denominación de la asignatura: Diseño del Mobiliario II

a) Objetivos:

1. Analizar y desarrollar los procesos básicos de proyectación de mobiliario.
2. Conocimientos básicos de antropometría y ergonomía aplicados a este campo del diseño.
3. Adquirir los criterios de diseño constructivo para aplicarlos.
4. Conocer la madera y otros materiales empleados en la realización de mobiliario.
5. Los materiales, sus formas comerciales, manipulación básica, procesos industriales y acabados.
6. Ensamblaje, uniones y articulaciones.

7. Conocer los materiales textiles.
8. Su empleo en el tapizado del mueble.

## b) Contenidos:

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño.
2. Forma y función del mobiliario.
3. Diferencias básicas de las diferentes familias de muebles.
4. Incidencia del estilo en la construcción y acabado del mobiliario.
5. Componentes metálicos del muebles: elementos de unión y de articulación.
6. Estudio y análisis constructivo del mueble según su estilo.
7. La reproducción del mueble antiguo.

## c) Evaluación:

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos.
2. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos.
3. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización.
4. La presentación correcta del trabajo y su posterior exposición y defensa oral del trabajo.

## Denominación de la asignatura: Jardinería y Paisajismo I

## a) Objetivos:

1. Serán objetivos de la materia: El conocimiento y clasificación de las especies botánicas, por su comportamiento bioclimático.
2. El conocimiento y clasificación de las especies por sus características formales, cromáticas y biofuncionales en el diseño del paisaje.
3. La adquisición de elementos de juicio suficientes para la adecuada selección de especies tanto por sus características de arraigo, cuanto por las intenciones proyectuales en el diseño del jardín privado y público.
4. El conocimiento de la jardinería a través de la historia. La adecuada representación de los elementos del jardín.

## b) Contenidos:

1. Clasificación de las especies vegetales arbóreas: Latifolios caducos y persistentes; Coníferas, Ginkgoáceas y Táxales; Palmáceas, Agavaceas y Cycas.
2. Las especies arbustivas.
3. Los setos y las borduras.
4. Las especies tapizantes: Trepadoras, rastreras, gramíneas y vivaces.
5. Condicionantes físicos y medioambientales: el suelo y el clima.
6. Historia del jardín: Las civilizaciones antiguas, Grecia y Roma, el jardín Árabe, el jardín oriental, la Edad media, el jardín formal, el jardín Francés, el jardín Español, el jardín Romántico, el jardín paisajístico y el jardín moderno.
7. El diseño formal y funcional del jardín.

## c) Evaluación:

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos.
2. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos.
3. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización.
4. La presentación correcta del trabajo y su posterior exposición y defensa oral del trabajo.

## Denominación de la asignatura: Instalaciones FERIALES I

## a) Objetivos:

1. Analizar y desarrollar los procesos básicos de la proyectación en el campo de las Instalaciones feriales.
2. Evolución de los espacios feriales.
3. Criterios para valorar las necesidades planteadas.
4. Los aspectos técnicos, plásticos y económicos.
5. Resolver los problemas constructivos de este tipo de instalación.
6. La importancia de la luz y el color.
7. El estudio de la temporalidad de este tipo de instalaciones.
8. La facilidad de montaje, desmontaje y almacenamiento.
9. La incidencia de las normas específicas de los distintos certámenes en la concepción de la idea.

## b) Contenidos:

1. Fundamentos y características de este tipo de instalaciones.
2. La producción seriada como base del montaje de estas instalaciones.
3. Técnicas y evolución del proceso de diseño aplicado a instalaciones sencillas.
4. Forma y función del stand.
5. Tipologías.
6. Conocimiento de los materiales específicos para este tipo de instalaciones.
7. Sistemas de fabricación y modulaje.
8. Desarrollo y evolución de los diversos sistemas de ensamblaje aplicados a instalaciones feriales.
9. El anteproyecto como base del proyecto de instalaciones feriales.
10. Defensa y venta del proyecto ante el cliente, para su aceptación.

## c) Evaluación:

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos.
2. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos.
3. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización.
4. La presentación correcta del trabajo y su posterior exposición y defensa oral del trabajo.