

**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE**

Decreto 27/2006, de 28 de abril, por el que se establece el currículo de los estudios superiores de diseño impartidos en los centros de la Comunidad Autónoma de La Rioja

I.B.47

La Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, establece en su artículo 38 que las enseñanzas artísticas tienen como finalidad proporcionar a los alumnos una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño. El artículo 49.2 otorga a las enseñanzas de Diseño la consideración de estudios superiores.

La Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación, establece en su artículo 8.2 que es competencia del Gobierno fijar, en relación con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación, las enseñanzas comunes que constituyen los elementos básicos del currículo, con el fin de garantizar una formación común y la validez de los títulos correspondientes, disponiendo que a los contenidos de las enseñanzas comunes les corresponde el 65 por ciento de los horarios escolares en las Comunidades Autónomas como La Rioja, que no tengan otra lengua oficial junto con el castellano.

Por otra parte, el Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre tras recoger en su articulado las previsiones de la Ley 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo en relación al currículo de los estudios superiores de Diseño, faculta a las Administraciones educativas para establecer el currículo definitivo de las diferentes especialidades, de las que formarán parte las enseñanzas mínimas aprobadas en su texto.

Por tanto, una vez establecidas las enseñanzas mínimas por el Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre ((Boletín Oficial del Estado(de 6 de octubre)), corresponde al Gobierno de La Rioja determinar el currículo para el ámbito de La Comunidad Autónoma de La Rioja, que teniendo en cuenta la demanda actual existente lo limita a las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores y Diseño de Productos, reservándose el derecho a establecer en el futuro el currículo de otras especialidades que se pueden impartir en los centros de La Rioja cuando la demanda social así lo aconseje.

El Estatuto de Autonomía de La Rioja, dispone en su artículo 10.1 que corresponde a la Comunidad Autónoma la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Constitución y Leyes Orgánicas que, conforme al apartado 1 del artículo 81 de la misma, lo desarrollen, y sin perjuicio de las facultades que atribuye al Estado el número 30 del apartado 1 del artículo 149 y de la alta inspección para su cumplimiento y garantía.

A su vez, en virtud de lo establecido en el Real Decreto 1826/1998 de 28 de agosto, se hizo efectivo, desde el 1 de enero de 1999, el traspaso de funciones y servicios del Estado a la Comunidad Autónoma de La Rioja, mientras que por Decreto 73/1998 de 29 de diciembre, se asumieron dichas funciones y servicios adscribiéndose a la Consejería de Educación, Cultura y Deporte.

En su virtud, el Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Educación, Cultura y Deporte, y previa deliberación de sus miembros, en su reunión celebrada el día 28 de abril de 2006, acuerda aprobar el siguiente, Decreto

Capítulo I. Disposiciones generales**Artículo 1.- Objeto y ámbito de aplicación.**

1. El objeto del presente Decreto es regular el currículo propio de los estudios superiores de Diseño en las diferentes especialidades y será de aplicación en los centros públicos y privados dependientes de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
2. Asimismo, regula la prueba de acceso a los estudios superiores de Diseño, de conformidad con los artículos 5.2, 6.1 y 8.3 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre.

Artículo 2.- Finalidad de los estudios.

La finalidad de los estudios superiores de Diseño es la formación de profesionales del diseñocualificados para la mejora de la creación, del desarrollo, del uso y del consumo de las producciones industriales y de los servicios.

Capítulo II. Estructura y ordenación del currículo.**Artículo 3.- Estructura de ordenación y carga lectiva total.**

1. Las especialidades, del título de Diseño, que desarrollan este Decreto son:
 - a) Diseño Gráfico.
 - b) Diseño de Interiores.
 - c) Diseño de Productos.
2. Los estudios superiores de Diseño, en cada una de sus especialidades, comprenderán tres cursos académicos más la superación de un proyecto de fin de carrera, con una carga lectiva total de 273 créditos. De dichos créditos, 270 corresponden a la formación en el centro educativo y los 3 créditos restantes al seguimiento tutorizado del citado proyecto final de carrera.

3. A los efectos previstos en el apartado anterior, se entiende como crédito la unidad de valoración de la actividad académica equivalente a diez horas lectivas.

Artículo 4.- Currículo.

1. A los efectos de lo dispuesto en este Decreto, y en consonancia con lo dispuesto en el artículo 8.1 de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación, el currículo de los estudios superiores de Diseño comprende el conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación propios de estas enseñanzas.

2. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 20.1 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, se establecen las siguientes áreas de conocimiento:

- a) Ciencias Sociales.
- b) Historia y Teoría.
- c) Artística.
- d) Científica.
- e) Tecnológica.
- f) Proyectos e Investigación.

3. El currículo de los estudios superiores de Diseño se organiza en materias troncales, materias específicas y materias optativas. Cada una de las materias se desarrolla en asignaturas.

4. La distribución de materias, asignaturas y créditos se ajustará a lo establecido en el Anexo I del presente Decreto.

5. Los centros que impartan las enseñanzas superiores de Diseño desarrollarán, adecuarán y concretarán el currículo mediante programaciones didácticas. Éstas incluirán los objetivos, los contenidos, las actividades de aprendizaje y evaluación, las estrategias metodológicas y los criterios de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje para un período de tiempo determinado.

Artículo 5.- Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

1. Objetivos generales.

Los estudios superiores de Diseño tienen como objetivos generales el desarrollo en los alumnos, de modo integrado, de las siguientes capacidades:

a) Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial con referencia especial en La Rioja y las posibilidades del diseño para intervenir como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de la calidad.

b) Comprender los productos y servicios del diseño como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.

c) Entender, plantear y resolver los problemas formales, funcionales, técnicos y de idoneidad productiva y socioeconómica que se presenten en el ejercicio de la actividad profesional del diseñador, adaptándose a la evolución de los procesos tecnológicos e industriales y a las concepciones estéticas y socioculturales.

d) Desarrollar la imaginación, la sensibilidad artística, las capacidades de análisis y síntesis, el sentido crítico, así como potenciar las actitudes creativas necesarias para la resolución de los problemas propios de esta actividad.

e) Valorar y seleccionar con rigor crítico la significación artística, cultural y social del diseño enriquecida por la evolución de la investigación científica y del progreso tecnológico.

f) Desarrollar capacidades de autoaprendizaje y transferencia de los conocimientos.

g) Estimular el interés por la protección, promoción y crecimiento del legado patrimonial y por el fomento de la identidad y cohesión cultural de las sociedades en que dicho legado se genera y en especial de La Rioja.

h) Trabajar con aprovechamiento en equipos de carácter multidisciplinar, garantizando la utilización adecuada e integrada de los criterios, conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el proceso de aprendizaje.

2. Objetivos específicos.

Los estudios superiores de Diseño tienen como objetivos específicos, referidos a cada una de las especialidades, el desarrollo en los alumnos, de forma integrada, de las siguientes capacidades:

a) Generar soluciones creativas a los problemas de forma, función, configuración, finalidad y calidad de los objetos, espacios y servicios mediante el análisis, la investigación y la determinación de sus propiedades y cualidades físicas y de sus valores simbólicos y comunicativos.

b) Concebir y desarrollar correctamente los proyectos de diseño y sus maquetas o prototipos, observando los requisitos y condicionantes previos, aplicando criterios que comporten el enriquecimiento y mejora de la calidad en el uso y consumo de las producciones.

c) Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de las diversas conceptualizaciones estéticas, y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño contemporáneo.

d) Generar procesos de ideación y creación tanto artísticos como técnicos, resolviendo los problemas que en los procesos de bocetación y realización puedan plantearse.

e) Analizar, evaluar y verificar la viabilidad de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.

f) Conocer las características, propiedades; cualidades, comportamientos y posibilidades de transformación de los principales materiales que componen los productos y que afectan a los procesos creativos de configuración formal

de los mismos.

g) Adquirir una visión científicamente fundamentada sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color; así como, respecto del color, conocer las leyes, la medida, los códigos normativos y su desarrollo y fabricación en cada sector productivo vinculado con la especialidad correspondiente.

h) Analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos, ya sea en lo relativo a los distintos procesos de investigación y desarrollo de los productos y servicios, a los requisitos materiales y de idoneidad productiva, ya sea, en su caso, a las instrucciones de mantenimiento, uso o consumo.

I) Conocer, aplicar y desarrollar correctamente las técnicas y los procedimientos propios de los distintos laboratorios y talleres, así como saber controlar y evaluar la calidad de las producciones.

J) Conocer las herramientas, equipos, maquinarias, procesos y fases de fabricación, producción y/o manufacturado más usuales en el ámbito sectorial correspondiente, así como adoptar las medidas de mantenimiento periódico de los equipos y maquinaria utilizados, observando con detalle las especificaciones técnicas.

k) Adoptar la normativa que regula y condiciona la actividad profesional del diseñador y las medidas sobre la protección a la creación y producción artística e industrial.

L) Utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización y producción utilizados no incidan negativamente en la salud y en el medio ambiente.

m) Organizar, dirigir, coordinar o asesorar a equipos de trabajo vinculados a proyectos.

N) Conocer y utilizar adecuadamente el lenguaje profesional para favorecer la comunicación entre los diferentes sectores productivos y la transmisión de ideas.

O) Identificar los productos y servicios del Diseño como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.

3. Contenidos.

Los contenidos del currículo de cada una de las asignaturas, troncales y específicas, son los que figuran en el Anexo II de este Decreto.

El desarrollo del currículo incluye asignaturas optativas. Dichas asignaturas serán establecidas por la Consejería competente en materia de educación.

4. Criterios de evaluación.

La evaluación en los estudios superiores de Diseño se realizará teniendo en cuenta los criterios básicos que se fijan a continuación:

a) El conocimiento del marco económico y organizativo empresarial y de la capacidad del diseñador para formar parte de él y organizar, dirigir, coordinar y asesorar a equipos de trabajo vinculados profesionalmente a los proyectos, mejorando los factores de identidad, innovación y desarrollo de la calidad empresarial.

B) El desarrollo de la sensibilidad estética y de las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y comunicativos.

C) El conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos, las técnicas artísticas y el desarrollo de valores simbólicos.

D) El conocimiento y comprensión de la Historia del Arte y de la Historia del Diseño, de su significación estética a través de las producciones artísticas y utilitarias, así como la capacidad demostrada en el análisis de la evolución sociológica del gusto y de la fenomenología del diseño contemporáneo.

E) El análisis, la interpretación y la producción de información relativa a los procesos de investigación y desarrollo de los productos y servicios y, en su caso, a las instrucciones de mantenimiento, uso y consumo, que afectan a la realización de los proyectos.

F) El conocimiento, correcta aplicación y desarrollo de las técnicas y los procedimientos propios de los distintos laboratorios y talleres, así como el control y correcta evaluación de los índices de calidad de las producciones y la capacidad para adaptarse a la evolución tecnológica e industrial.

G) El conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas, cualidades, comportamientos y capacidad de transformación de las principales materias primas y materiales compuestos que intervienen en la composición de los productos y la creatividad demostrada en la intervención en los procesos de producción y configuración formal.

H) El conocimiento de las herramientas, maquinarias, procesos y fases de fabricación, producción y/o manufacturado más usuales en el ámbito sectorial correspondiente a cada especialidad, así como adoptar las medidas de mantenimiento periódico de los equipos y maquinaria utilizados, observando con detalle las especificaciones técnicas.

i) La aplicación de criterios científicamente fundamentados sobre el color y sobre la percepción interactiva del color, la materia, la forma, el espacio y el movimiento.

j) El conocimiento del marco legal y reglamentario que regula y condiciona la actividad profesional y las medidas sobre la protección a la creación artística e industrial y sobre la protección de la salud y el medio ambiente.

k) La concepción, planificación y correcto desarrollo de los proyectos de diseño, el grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnicotecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, la realización de maquetas y prototipos y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

L) La capacidad demostrada para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y

para la transferencia de los conocimientos.

M) El interés demostrado por la protección, promoción y crecimiento del legado patrimonial.

Artículo 6.- Metodología.

En las enseñanzas superiores de Diseño, la metodología promoverá en el alumnado una visión global y coordinada de los procesos en los que debe intervenir, mediante la necesaria integración de los contenidos científicos, tecnológicos, prácticos, sociales y organizativos. Responderá a los principios de actividad, de globalización y de participación.

Capítulo III. Evaluación, promoción, permanencia y titulación.

Artículo 7.- Características de la evaluación.

1. La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos se basará en el grado de consecución de los objetivos generales y específicos, para lo cual se tomará como referencia los criterios de evaluación establecidos en este Decreto.

2. La evaluación será diferenciada en cada una de las asignaturas que constituye el currículo. La evaluación del proyecto final de carrera será única y tendrá carácter integrador.

3. La evaluación del alumnado se realizará en los plazos establecidos por la Consejería competente en materia de educación.

Artículo 8.- Contenido y evaluación del proyecto final de carrera.

1. El proyecto final de carrera consistirá en la concepción y el correcto desarrollo de un proyecto de diseño original para el ámbito de la producción industrial correspondiente a la especialidad cursada.

2. La superación del proyecto final de carrera requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente currículo.

3. Los aspectos básicos del proyecto final de carrera son los que se especifican a continuación:

Estudio de los requisitos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos que afectan a su realización.

Planos, maquetas y/o prototipos realizados, así como, si procede, las condiciones e instrucciones de uso y consumo.

Análisis de su viabilidad productiva y económica realizado con criterios de innovación formal, de gestión empresarial y de mercado.

Memoria analítica, metodológica y justificativa del proyecto que incluirá un informe documental y gráfico completo de las diferentes etapas del desarrollo.

4. El proyecto podrá realizarse en el centro educativo y en lugar distinto a éste, así como en colaboración con organismos, instituciones, empresas, estudios de diseño o de arte competentes. Asimismo, podrá consistir en la realización de trabajos profesionales académicamente dirigidos u otros efectuados en el marco de programas de intercambio nacional o internacional.

5. Cada alumno tendrá un tutor para la realización del proyecto final de carrera. Esta tutoría podrá ser ejercida por cualquier profesor del claustro, a solicitud del alumno y de común acuerdo entre ambos.

6. El proyecto final de carrera se presentará y defenderá ante un tribunal. El alumno, en el tiempo máximo que se le otorgue, expondrá las líneas fundamentales de su trabajo, pudiendo el tribunal realizar preguntas y aclaraciones relacionadas con el proyecto presentado.

7. La calificación del proyecto será global y única, teniendo en cuenta todos los contenidos del mismo. Para calificar el proyecto se utilizará la escala numérica de 1 a 10, con dos decimales. Se considerará que ha superado el proyecto si la calificación es igual o superior a 5.

8. Si el alumno no obtuviera calificación positiva en el proyecto, podrá proponer un nuevo desarrollo en otra convocatoria.

9. Los tribunales estarán constituidos por un presidente, un secretario y tres vocales, todos ellos preferentemente pertenecientes a las especialidades correspondientes y designados por la Dirección del centro. El tutor del proyecto no podrá formar parte del tribunal correspondiente.

Artículo 9.- Promoción y permanencia.

1. Para promocionar de curso, será necesario haber superado el 75 por ciento del número total de créditos correspondientes al curso precedente.

2. Los alumnos dispondrán de un máximo de cuatro convocatorias para superar cada asignatura del currículo y de un máximo de dos convocatorias para superar el proyecto final de carrera.

3. La ampliación de una convocatoria más, que con carácter excepcional contempla el artículo 16.3 del citado Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, será autorizada a petición del interesado siempre que se acredite existencia de causas debidamente justificadas, previo informe de la Inspección Educativa, por la Consejería competente en materia de educación.

4. La permanencia del alumno en el centro educativo para cursar los estudios correspondientes a una especialidad no podrá exceder de cinco años académicos. A estos efectos no se contabilizará el período empleado para la realización, cuando así proceda, del proyecto final de carrera.

Artículo 10.- Titulación.

Una vez aprobadas todas las asignaturas que integran el currículo y el proyecto final de carrera los alumnos estarán en condiciones de obtener el título de Diseño en la especialidad correspondiente, que será equivalente, a todos los efectos, al de Diplomado Universitario y tendrá carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Artículo 11.- Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

El profesorado evaluará, además de los aprendizajes de los alumnos, los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con los logros de los objetivos educativos del currículo, de acuerdo con lo establecido en el artículo 101 de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre.

Capítulo IV. Acceso a las enseñanzas y admisión de alumnos

Artículo 12.- Modalidades y condiciones de acceso.

1. Para el acceso a estas enseñanzas será necesario estar en posesión del Título de Bachiller, o declarado equivalente, y superar una prueba de acceso que se regulará por lo previsto en el Capítulo II del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre.

2. También permiten el acceso a estas enseñanzas el título de Técnico Superior de Formación Profesional, o declarado equivalente; no obstante, hasta tanto el Ministerio de Educación y Ciencia establezca las condiciones de acceso directo para estos titulados, éstos deberán superar la prueba de acceso según se determina en el presente Decreto.

3. Quienes estuvieran en posesión de algunos de los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o declarado equivalente, podrán acceder directamente a estos estudios conforme se contempla en el Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre y en las condiciones reguladas en el Real Decreto 1033/1999, de 18 de junio (B.O.E. del 29).

4. De acuerdo con el punto 3 del artículo 8 del referido Real Decreto 1496/1999, podrán acceder a estos estudios, las personas mayores de 25 años que, sin poseer el título de Bachiller o equivalente, superen la prueba de acceso a que se refiere el artículo 13 de este Decreto. Para poder presentarse a esta prueba, el aspirante deberá superar previamente una prueba de madurez a fin de demostrar que posee los conocimientos propios de la etapa educativa precedente.

La Dirección General de Educación realizará al menos una convocatoria anual de la prueba de madurez.

Artículo 13.- Estructura de la prueba de acceso.

1. La prueba de acceso a estos estudios tendrá como finalidad valorar la madurez, los conocimientos y las aptitudes para cursar con aprovechamiento estas enseñanzas.

2. La prueba de acceso constará de dos ejercicios:

El primer ejercicio versará sobre las siguientes materias del nivel educativo precedente: Lengua Castellana y Literatura, Historia, Matemáticas, Física y Química y Lengua Extranjera.

Cada aspirante seleccionará tres de dichas materias y desarrollará por escrito una cuestión de cada una de las materias elegidas en el acto de inscripción. A tal efecto, el tribunal propondrá cuatro cuestiones de cada una de las materias. El tiempo máximo para contestar a cada una de las materias será de sesenta minutos.

El segundo ejercicio constará de dos partes:

La primera parte, con una duración máxima de cinco horas, consistirá en la realización de un ejercicio de representación de un modelo tridimensional mediante la aplicación de técnicas y lenguajes propios del dibujo artístico y la representación del mismo u otro modelo diferente en un sistema propio de los lenguajes de representación técnica.

La segunda parte, con una duración máxima de una hora, consistirá en la realización de un ejercicio compositivo a color realizado con técnica libre, basado en la libre interpretación del modelo propuesto.

3. De acuerdo con el artículo 5.4 del Real Decreto 1496/1999, la superación de esta prueba permitirá acceder a cualquiera de los centros del territorio nacional donde se cursen estas enseñanzas, sin perjuicio de la disponibilidad de plazas de los mismos.

Artículo 14.- Calificación de la prueba de acceso.

1. La calificación del primer ejercicio se expresará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de uno a diez con dos decimales, siendo preciso obtener una calificación igual o superior a cinco para la superación del mismo.

2. Asimismo, la calificación del segundo ejercicio se expresará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de uno a diez con dos decimales, siendo preciso obtener una calificación igual o superior a cinco para la superación del mismo.

3. La calificación final de la prueba de acceso resultará de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los dos ejercicios superados, valorándose el primer ejercicio en un 40 por 100 y el segundo ejercicio en un 60 por 100. Dicha calificación final se expresará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de uno a diez, con dos decimales.

4. El aspirante dispondrá de un límite de cuatro convocatorias para la superación de la prueba de acceso.

5. Una vez superada la prueba de acceso, si la calificación obtenida no fuera suficiente para la obtención de la correspondiente plaza, el aspirante podrá volver a realizar la prueba de acceso en sucesivas convocatorias con el fin de mejorar dicha calificación.

Artículo 15.- Convocatoria de pruebas.

Corresponde a la Consejería competente en materia de educación la convocatoria de las pruebas de acceso a los estudios superiores de Diseño. Así como la designación del Tribunal para la evaluación de las pruebas, que estará formado por un Presidente y cuatro Vocales. Podrá designarse más de un Tribunal, si el número de aspirantes así lo aconseja.

Artículo 16.- Admisión de alumnos.

1. La admisión en un centro para cursar estudios superiores de Diseño se hará una vez superada la prueba de

acceso y siempre que haya plazas en la especialidad solicitada.

2. La Consejería competente en materia de educación determinará las plazas disponibles por especialidades, atendiendo a la capacidad de los centros y a las necesidades de los diferentes sectores profesionales.

3. Para la adjudicación de las plazas se estará a lo dispuesto en el artículo 9 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre y en la normativa que lo desarrolle.

Capítulo V. Otras disposiciones.

Artículo 17.- Efectos académicos y profesionales del título de Diseño.

1. Quienes obtengan el título superior de Diseño a que se refiere este Decreto podrán acceder al segundo ciclo de otros estudios superiores o universitarios en las condiciones que determine el Ministerio de Educación y Ciencia.

2. En desarrollo de la disposición adicional decimoquinta, 3, de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, el Ministerio de Educación y Ciencia establecerá la equivalencia a efectos de docencia del título de Diseño para el acceso a determinadas especialidades del Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño .

Artículo 18. Convalidaciones.

1. La Consejería competente en materia de educación publicará, en su momento, las condiciones de convalidación o equivalencia que el Ministerio de Educación y Ciencia pueda establecer, en virtud de lo previsto en el artículo 22 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre.

2. La Consejería competente en materia de educación podrá establecer convenios con empresas del sector del diseño o instituciones relacionadas con el mismo y establecer las condiciones para convalidar, como asignaturas optativas, para el alumnado del tercer curso de estas enseñanzas, los aprendizajes resultantes de los citados convenios.

Artículo 19.- Órganos de coordinación.

En las enseñanzas superiores de Diseño existirá, como órgano principal de coordinación docente, una Subcomisión de coordinación pedagógica, con el fin de facilitar la cohesión entre el equipo directivo y los departamentos, que estará integrada por el Director, el Jefe de estudios y los Jefes de departamento.

Disposición Adicional Única. Ratios.

1. De acuerdo con lo establecido en la disposición adicional tercera del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, la relación numérica máxima profesor/alumno para la impartición de cada asignatura correspondiente a los estudios superiores de Diseño será de 1/15 para las asignaturas prácticas y de 1/30 para las asignaturas teóricas.

2. La Consejería competente en materia de educación establecerá la clasificación de las asignaturas.

Disposición Transitoria Primera. Especialidades y adscripción del profesorado.

1. Para el curso académico 2006/2007, provisionalmente y en tanto se desarrolla en nuestra Comunidad el Real Decreto 1284/2002, de 5 de diciembre (B.O.E. del 20), por el que se establecen las especialidades de los Cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño, se adscriben a ellas los profesores de dichos Cuerpos y se determinan los módulos, asignaturas y materias que deberán impartir, se dará cumplimiento a lo recogido en el mismo.

2. En el caso de que no exista profesorado en el centro en alguna de las especialidades, las enseñanzas atribuidas a los mismos serán impartidas por funcionarios del mismo cuerpo titulares de otras especialidades que estén cualificados para ello o, en su caso, por profesores interinos.

Disposición Transitoria Segunda. Competencia docente.

La competencia docente para impartir las asignaturas optativas que se determinen, se establecerá por la Consejería competente en materia de educación.

Disposición Final Primera.- Habilitación.

Se faculta al Consejero competente en materia de educación a dictar cuantas disposiciones resulten precisas para la aplicación, desarrollo y ejecución de lo dispuesto en el presente Decreto.

Disposición Final Segunda.- Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de La Rioja.

En Logroño, a 28 de abril de 2006.- El Presidente, Pedro Sanz Alonso.- El Consejero de Educación, Cultura y Deporte, Luis Angel Alegre Galilea.

Anexo I

Distribución de materias y asignaturas

Especialidad: Diseño Gráfico

Área de conocimiento Materia Tipo Asignatura Créditos

Curso primero

Artística

Fundamentos Artísticos

Troncal Dibujo y Color

24

			Análisis de la forma	9
Historia y Teoría Científica	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Arte	6
	Fundamentos científicos	Troncal	Fundamentos científicos del Diseño	9
Proyectos e investigación	Sistemas de representación	Troncal	Sistemas de representación	6
	Proyectos básicos	Troncal	Proyectos básicos	12
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Tipografía I	6
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Tecnología Digital I	12
			Fotografía I	6
	Total			90

Curso segundo

Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Técnicas de expresión	18
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño I	6
Proyectos e investigación	Proyectos: Gráficos y de la Comunicación	Específica	Proyectos de Diseño Gráfico I	24
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Tipografía II	6
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Multimedia	12
			Tecnología de Arte Gráficas	12
			Fotografía II	6
			1 Optativa	6
	Total			90

Curso tercero

Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño II	6
Proyectos e investigación	Proyectos: Gráficos y de la Comunicación	Específica	Proyectos de Diseño Gráfico II	24
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Ilustración	12
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Tecnología Digital II	12
			Audiovisuales	12
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Organización Industrial y Legislación aplicada	6
			Sociología y Marketing	6
			2 Optativas	12
	Total			90

Especialidad: Diseño de Interiores

Curso primero

Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo y Color I	18
			Análisis de la forma	9
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Arte	6
Científica	Fundamentos científicos	Troncal	Fundamentos científicos del Diseño	9

Proyectos e investigación	Sistemas de representación	Troncal	Sistemas de representación	12
	Proyectos básicos	Troncal	Proyectos básicos	18
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Construcción I	12
			Diseño Asistido por ordenador I	6
Total				90

Curso segundo

Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo y Color II	18	
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño I	6	
Proyectos e investigación	Proyectos de Interiores	Específica	Proyectos de Diseño de Interiores I	30	
			Maquetismo y Modelismo	6	
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Construcción II	12	
			Diseño Asistido por ordenador II	12	
				1 Optativa	6
Total					90

Curso tercero

Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño II	6	
Proyectos e investigación	Proyectos de Interiores	Específica	Proyectos de Diseño de Interiores II	30	
Tecnológica	Acondicionamiento y rehabilitación de edificios	Específica	Acondicionamiento y rehabilitación de edificios	6	
	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores		Instalaciones	12	
				Construcción III	6
				Fotografía	6
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Organización Industrial y Legislación aplicada	6	
			Sociología y Marketing	6	
				2 Optativas	12
Total					90

Especialidad: Diseño de Productos

Curso primero

Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo y Color I	18
			Análisis de la forma	9
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Arte	6
Científica	Fundamentos científicos	Troncal	Fundamentos científicos del Diseño	9
Proyectos e investigación	Sistemas de representación	Troncal	Sistemas de representación	12
	Proyectos básicos	Troncal	Proyectos básicos	18

Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos	Específica	Diseño Asistido por ordenador	6
			Materiales y Tecnología	12
	Total			90

Curso segundo

Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo y Color II	12
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño I	6
Proyectos e investigación	Proyectos: Producto Industrial	Específica	Proyectos de Diseño de Productos I	21
			Taller de Modelos y Prototipos I	12
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos	Específica	Biónica y Ergonomía	6
			Nuevas Tecnologías aplicadas	12
			Fotografía	6
	Envases y Embalajes	Específica	Envases y Embalajes I	9
			1 Optativa	6
	Total			90

Curso tercero

Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño II	6
Proyectos e investigación	Proyectos: Producto Industrial	Específica	Proyectos de Diseño de Productos II	24
			Taller de Modelos y Prototipos II	12
Tecnológica	Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos	Específica	Estructuras y Sistemas	12
			Técnicas de producción y montaje	6
	Envases y Embalajes	Específica	Envases y Embalajes II	6
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Productos	Específica	Organización Industrial y Legislación aplicada	6
		6	Sociología y Marketing	6
		2		12
		Optativas		
	Total			90

Anexo II

Contenidos

Especialidad Diseño Gráfico

Curso primero:

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Dibujo y color

Contenidos:

Dibujo del natural. Objetos y de ambientes.

Figura. Motivos vegetales. Paisaje.

Dibujo a partir de imágenes. Copia y transformación.

Dibujo a partir de formas encontradas.

Dibujo de memoria.

Estudio de estilos, históricos y actuales.

Color. Aspectos específicos y aplicaciones en el dibujo.

Aspectos técnicos en la aplicación del Dibujo y el Color. Soportes, medios y materiales. Niveles de acabado.

Apunte, boceto acabado, arte final.

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Análisis de la forma

Contenidos:

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

La configuración. Factores. Lectura de formas y conjuntos visuales.

La composición Elementos básicos. Elementos estructurales.

Relaciones formales y orden compositivo. Tensiones constructivas.

El color. Constitución. Sistemas de representación. Síntesis del color. Dimensiones del color. Interacción.

Combinaciones cromáticas.

Forma y significado. La síntesis icónica. Elementos del mensaje visual: Del signo a la imagen.

Simbología de las formas.

La síntesis de la forma. Factores de interacción entre sus distintos componentes.

Ejercicios y aplicaciones en la comunicación de masas.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del arte

Contenidos:

Historia del arte y metodología: Ver, comprender, valorar.

Estudio de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos de la Historia del Arte. El arte como lenguaje.

Utilidad y belleza: Arte, artesanía y diseño.

La historia de las formas artísticas como reflejo de la historia de la humanidad.

Arte y técnica en el siglo XIX. La convivencia del eclecticismo con los pioneros del diseño.

Arte del siglo XX. Las vanguardias ya son historia. Las últimas expresiones de la creación contemporánea.

Área de conocimiento: Científica

Materia: Fundamentos científicos

Asignatura: Fundamentos científicos del diseño

Contenidos:

Sistemas representativos de proporcionalidad y escalas numéricas. Mediciones. La retícula matemática tipográfica.

Análisis de la forma geométrica plana y sus proporciones matemáticas. Composición áurea matemática y su aplicación en las artes plásticas. Los sólidos primarios. Transformación y división. Métodos estadísticos. Cálculo de probabilidades.

Leyes geométricas de los materiales. Redes modulares. Los órdenes.

Estudio de los procesos físicos. Antropometría. Ergonomía y semiótica de las formas.

Propiedades de las materias plásticas. Pinturas.

Materiales. Resistencia. Elasticidad. Comportamiento mecánico. Reacciones químicas.

Color. Sensaciones y percepciones luminosas. Principios físicos y químicos generales. Naturaleza de la luz, fundamentos ópticos. Colorimetría.

Interrelaciones arte, ciencia y tecnología.

Nuevas direcciones: énfasis en el proceso, el concepto, la acción, la interacción, los nuevos medios, los entornos y el discurso crítico. Interactividad.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Sistemas de representación

Asignatura: Sistemas de representación

Contenidos:

Repaso y desarrollo de los fundamentos de los sistemas de representación.

Aplicación de los mencionados sistemas de representación como herramienta de análisis y conocimiento de objetos y su transposición a la representación plana.

Representación de objetos existentes.

Representación de objetos proyectados.

Normativa específica.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos básicos

Asignatura: Proyectos básicos

Contenidos:

Introducción al diseño: Elementos conceptuales y comportamientos básicos de la forma bidimensional y tridimensional.

Elementos básicos de representación: Punto, línea y plano.

La forma. Estructuras de repetición. Figura y fondo. Aspectos psicológicos y comunicativos. Forma y función.

Textura y color. Fundamentos básicos. Aspectos físicos, perceptivos y psicológicos.
Escritura. Signos y Símbolos. Aspectos comunicativos. Asociaciones.
Diseño gráfico y comunicación visual. La comunicación con imágenes: Idea, concepto y síntesis.
Elementos básicos del diseño gráfico: Marca y logotipo.
Iniciación a la metodología del proyecto.
Modelos, maquetas y prototipos.
Área de conocimiento: Proyectos e investigación
Materia: Conjuntos Gráficos e Ilustración
Asignatura: Tipografía I
Contenidos:
Conceptos fundamentales, el reconocimiento de forma y espacio. La estructura tipográfica.
La construcción de la imagen, el icono, el símbolo.
El signo tipográfico, estudio analítico de la evolución de los caracteres.
Rotulación y caligrafía. Escritura y tipografía.
Familias y fuentes tipográficas. Tipometría. Modos tipográficos, composición y jerarquización tipográfica.
Legibilidad y espaciado óptico de signos, medida y formatos.
Tipografía y color.
Arquitectura gráfica, montaje maquetación y compaginación.
Tratamiento de texto y autoedición. Sistemas de edición.
Elaboración de originales. Composiciones experimentales.
Área de conocimiento: Tecnológica
Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico
Asignatura: Tecnología digital I
Contenidos:
Configuración y manejo básico del sistema operativo bajo entorno gráfico.
La metáfora del escritorio.
Entorno de red local.
Entorno de red amplia. Internet. Entornos de ayuda en línea y documentación electrónica.
Entornos de trabajo para tratamiento digital de imagen vectorial digital 2D.
Entornos de trabajo para tratamiento digital de imagen digital 2D.
Entornos de trabajo para composición y maquetación de páginas.
Integración de diversos elementos gráficos. Formatos de intercambio.
Gestión de documentos para imprenta profesional.
Área de conocimiento: Tecnológica
Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico
Asignatura: Fotografía I
Contenidos:
Introducción a la imagen digital.
Cámara fotográfica.
Tipos y partes de una cámara.
Aspectos cualitativos de la técnica fotográfica: enfoque, profundidad de campo, velocidad, sensibilidad y ganancia digital.
Captura y gestión de la imagen digital.
Elementos expresivos específicos del medio fotográfico.
Historia de la fotografía I.
Iluminación.
Fotometría y calidad de la luz.
Temperatura de color.
Tipos y técnicas de iluminación.
Curso segundo:
Área de conocimiento: Artística
Materia: Fundamentos Artísticos
Asignatura: Técnicas de expresión
Contenidos:
Técnicas plásticas
Conocimiento y manejo de los diversos materiales y técnicas. Pruebas de comportamiento.
Estudio de técnicas y procedimientos empleados por artistas e ilustradores. Técnicas seca. Técnicas al agua.
Técnicas grasas y encáusticas. Técnicas mixtas. Técnicas de montaje. Técnicas de experimentación. Técnicas gráficas.
Posibilidades del lenguaje gráfico. El medio técnico y la imagen. La edición.
Procedimientos. Soportes. Herramientas. Métodos de entintado y estampación.
Estudio de tendencias, obras y autores. Aplicación.
Técnicas gráficas más comunes. Impresión directa. Impresión en relieve. Impresión en hueco. Impresión

planigráfica.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño I

Contenidos:

Arte, diseño y expresión artística.

Las vanguardias del siglo XX y su repercusión en el diseño gráfico. El período de entreguerras. Tendencias más relevantes del diseño gráfico a partir de la Segunda Guerra Mundial.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos Gráficos y de la Comunicación

Asignatura: Proyectos de diseño gráfico I

Contenidos:

Introducción. Iniciación al proyecto básico. Técnicas y procedimientos.

Metodología proyectual. Estrategias de organización del trabajo. Fases del proyecto gráfico. Documentación, BrainStorming, ideas y bocetos. Del Briefing al arte final. Organización y jerarquía de los distintos elementos del proyecto gráfico.

El proceso creativo. Estrategias y personalización del método. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

Concepto y métodos de configuración de la identidad e imagen visual y corporativa.

Programa de identidad visual y corporativa. Contenidos y objetivos del manual corporativo.

Presentación gráfica del proyecto. Niveles de acabado.

Evaluación y verificación de proyectos gráficos. Fases de normalización. Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Conjuntos Gráficos e Ilustración

Asignatura: Tipografía II

Contenidos:

Tipografía e identidad.

Tipografía y comunicación.

Tipografía como unidad y sistema para la generación de programas editoriales.

Diseño editorial de la información.

Diseño para la administración.

Proyectos tipográficos.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Multimedia

Contenidos:

Introducción a los entornos de desarrollo multimedia.

Entornos de trabajo para contenidos multimedia 2D orientados al diseño web.

Conceptos base de diseño de contenidos web.

Entornos de trabajo para composición, maquetación y mantenimiento de páginas de sitios web.

Entornos básicos de montaje de audio y video orientado a multimedia.

Entornos de desarrollo multimedia avanzado.

Integración de diversos elementos gráficos. Formatos de intercambio.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Tecnología de artes gráficas

Contenidos:

Introducción. Antecedentes históricos de las Artes gráficas. La industrialización de las artes gráficas y su estructura actual.

Producción de documentos gráficos: El original y su reproducción. Análisis de originales. El original digital.

Lenguajes de descripción de página. PostScript.

La autoedición y la fotomecánica. Reproducción, cámaras, escáneres y selección de color. Corrección digital del color. Filmación, revelado y pruebas de color.

La impresión: Las empresas de impresión. Características de los sistemas de impresión: offset, fotograbado, tipografía, flexo grafía, huecograbado y serigrafía, operaciones básicas, tipos de máquinas, herramientas y utillaje.

Control de color: Densitometría y colorimetría.

La postimpresión: Las empresas de postimpresión. Los procesos de acabado. La encuadernación.

La industria papelera. Selección de materias primas. Fabricación y comercialización del papel. Calidades y características del papel. Formatos normalizados.

Las tintas, composición y uso de las mismas. Técnicas y organización del trabajo. El concepto de calidad.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Fotografía II

Contenidos:

Historia de la fotografía II

Edición de las fotografías mediante software de retoque fotográfico.

Ajustes y preimpresión.

Fotomontaje.

Cámara técnica y respaldo digital.

Movimientos de la cámara para la corrección de perspectivas y fugas.

Esquemas de iluminación. Bodegones publicitarios.

Previsión para la incorporación de elementos gráficos en las fotografías.

Técnicas y tendencias de la fotografía publicitaria actual.

Curso tercero:

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño II

Contenidos:

Antecedentes del diseño gráfico desde las culturas antiguas hasta la revolución Industrial.

La Revolución industrial y las necesidades de comunicación comercial.

Los pioneros del diseño moderno y el fenómeno modernista.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos Gráficos y de la Comunicación

Asignatura: Proyectos de diseño gráfico II

Contenidos:

Introducción. Diseño gráfico y actividad proyectual. Procedimientos creativos y sistemas de producción.

Definición y realización de proyectos de diseño específicos para el ámbito del sector industrial gráfico y de la comunicación.

Señalética. Gráfica para exposiciones y eventos. Packaging y Merchandising. Formatos y soportes.

La edición y las publicaciones periódicas. Arquitectura gráfica.

Comunicación persuasiva y publicidad.

El diseño para la comunicación visual. Lenguaje y comunicación gráfica.

Diseño gráfico y soportes electrónicos.

Gestión de proyectos gráficos: Programación, planificación y control de proyectos.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Conjuntos Gráficos e Ilustración

Asignatura: Ilustración

Contenidos:

Diseño editorial. Publicaciones: revistas, periódicos, libros.

Estudio analítico de la evolución histórica.

Composición de textos, montaje, maquetación y compaginación. Tamaños, interletrajes, colores, espacios blancos, legibilidad. Titulares, cuerpo de texto, pie de foto, subtítulos, elementos destacados (flashes).

Maquetas. Retículas tipográficas tradicionales, tipos básicos, utilización, retículas frecuentes para organizar la información y como marco de composición. Fundamentos conceptuales y prácticos de los métodos nuevos.

Condicionantes técnicotecnológicos, especificaciones funcionales, requerimientos comunicativos y estéticos del diseño editorial y la ilustración gráfica. Función de los elementos editoriales. Público al que va dirigido.

Productos seriados y cadenas de productos, programas informáticos de maquetación y edición de libros electrónicos. Imagen e ilustración, procedimientos, técnicas tradicionales y actuales.

Análisis de los tipos: Ilustración y fotografía publicitaria, científica, técnica, editorial y para los medios de información y comunicación, massmedia y entornos web.

Retoque fotográfico, ilustración asistida por ordenador.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Tecnología digital II

Contenidos:

Modelado en los entornos de desarrollo 3D.

Texturado e iluminación en entornos 3D.

Animación en entornos 3D.

Creación de imagen virtual final. El renderizado.

Posibilidades de automatización y programación en entornos 3D.

Integración de diversos elementos gráficos. Formatos de intercambio.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Audiovisuales

Contenidos:

Técnicas y procesos de creación y difusión audiovisual. Origen y evolución del registro del movimiento y del sonido.

La realización: técnicas y elementos del lenguaje audiovisual.
Evolución del lenguaje audiovisual desde sus orígenes hasta la actualidad.
Fases del proyecto audiovisual: del guión a la postproducción.
El proceso de creación del guión: de la idea al story board.
Sistemas de edición y postproducción. El concepto de montaje y ritmo.
Clasificación y estudio de los productos audiovisuales: soporte, géneros y formatos.
Procesos de comunicación e información. Medios de comunicación de masas.
Fundamentos de la estrategia publicitaria. Configuración simbólica del mensaje publicitario. Iconografía Publicitaria.
Los nuevos productos audiovisuales: clasificación y estudio de los elementos, procesos y fases de la creación multimedia.

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Organización industrial y legislación aplicada

Contenidos:

Organización y estructura de la empresa. Fuentes de inversión y fuentes de financiación. Formas jurídicas.
Documentos administrativos. Elaboración de presupuestos y planes de producción. Cuentas y contabilidad.
Trabajo en equipo. Dinámica de grupos. Toma de decisiones y resolución de conflictos.
Sistemas de acceso al empleo: Proceso de constitución de una empresa. Técnicas de búsqueda en la empresa privada y en instituciones públicas. Organismos que prestan ayuda a la inserción laboral.
Normativa relacionada con el diseño gráfico.
Derechos y deberes laborales. Modalidades de contratación. Nominas.
Salud laboral e higiene en el entorno del trabajo.

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico

Asignatura: Sociología y marketing

Contenidos:

Concepto de sociología. Cultura y sociedad. Diversidad e identidad cultural. Normas y valores. Estratificación y estructura de clase. Proceso de socialización y reglas sociales. Grupos primarios y secundarios. Cambios sociales. Globalización de la vida social.
Estudio del comportamiento de la demanda. Síntesis histórica de la evolución de mercados. Teoría de la comunicación. Procesos, efectos y barreras de comunicación. Sistemas de comunicación no verbal: Comunicación gestual y visual.
Introducción al marketing. Ciclo de vida del producto. Estudio de las variables de Marketing: Producto, precio, publicidad y distribución.
Investigación de mercados.
La Imagen corporativa, de marca y de producto. Valores simbólicos.
Marketing aplicado al sector primario, secundario y terciario.
Integración comercial europea.

Especialidad Diseño de Interiores

Curso primero:

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Dibujo y color I

Contenidos:

El dibujo como instrumento de investigación, comprensión y transmisión de ideas, pensamientos e informaciones.
Descripción, representación, configuración y expresión formal. Encaje, proporción, composición, claroscuro, textura, color.
Elementos conceptuales y comportamientos básicos de la forma bi y tridimensional.
Representación de formas complejas: elementos estructurales de formas artificiales. Mensajes funcionales dependientes.
La naturaleza como modelo. Formas en la naturaleza. Estudio de la figura humana.
Análisis del espacio a mano alzada. Dibujo arquitectónico. El dibujo expresivo. La textura.
Preparación para los procesos de desarrollo. Niveles de acabado.
Color. Aspectos específicos. Aplicaciones de la teoría del color. Ejercicios con gamas y sistemas cromáticos.
Aplicaciones en el dibujo.
Aspectos técnicos en la aplicación del Dibujo y el Color. Profundización en el estudio de los soportes, medios y materiales, procesos, técnicas y métodos gráficos y pictóricos más comunes del dibujo y el color: grafito, carbón, lápiz de color, pastel, tinta, acuarela.

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Análisis de la forma

Contenidos:

Comportamiento básico de la forma bidimensional y tridimensional. Elementos que la definen.

Lenguaje compositivo. Descripción, representación, configuración y expresión formal.
Estudio de los medios, procesos y técnicas como condicionantes de las soluciones formales y de sus cargas estéticas en la definición de los lenguajes plásticos.
Estudio y análisis de los elementos y conceptos representativos, expresivos, comunicativos e interactivos de la materia, la forma, el color, el espacio y el movimiento.
Estudio analítico y sintético de la forma y el volumen. Proporciones. Escalas.
Estructura de la forma y modulación de espacio.
Desarrollo de los estudios formales desde aspectos creativos, analíticos y racionales.
El objeto y sus formas, definidas por el aprendizaje de técnicas conformadas por la aplicación y de sus premisas teóricas. El objeto formal definido por un conjunto de características que nos permiten identificarlo y diferenciarlo.
El proyecto como conglomerado de ideas, bocetos, estudios.
Iniciación a la maquetación como estudio previo, técnicas y materiales.
Interpretación de los planos técnicos necesarios.
La maqueta como estudio volumétrico, características, tipos, escalas, nivel de definición.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del arte

Contenidos:

Historia del arte y metodología: Ver, comprender, valorar.

Estudio de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos de la Historia del Arte. El arte como lenguaje.

Utilidad y belleza: Arte, artesanía y diseño.

La historia de las formas artísticas como reflejo de la historia de la humanidad.

Arte y técnica en el siglo XIX. La convivencia del eclecticismo con los pioneros del diseño.

Arte del siglo XX. Las vanguardias ya son historia. Las últimas expresiones de la creación contemporánea.

Área de conocimiento: Científica

Materia: Fundamentos científicos

Asignatura: Fundamentos científicos del diseño

Contenidos:

Estudio aplicado de los fundamentos matemáticos y los métodos numéricos y estadísticos necesarios para el análisis, la simulación y la interpretación geométrica, artística, tecnológica y socioeconómica.

Álgebra lineal. Cálculo diferencial e integral. El espacio vectorial. Matrices. Sistema de ecuaciones lineales.

Espacio euclídeo. Estadística.

Estudio y análisis de los conceptos físicos y su articulación en leyes, teorías y modelos. Comportamiento de las materias sólidas y los fluidos, así como sus características y propiedades físicas, mecánicas, térmicas, ópticas, electromagnéticas y químicas. Ensayos mecánicos. Mecánica en general. Mecánica de fluidos.

Fundamentos básicos de la química de materiales para diseño de interiores. Análisis de los conceptos químicos y su articulación en leyes, teorías y modelos, así como de las propiedades de los elementos y de los compuestos y sus transformaciones químicas. Organización estructural de los sólidos. Influencia de la estructura en las propiedades del material. Características térmicas e higrométricas de los materiales. Compatibilidad entre materiales.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Sistemas de representación

Asignatura: Sistemas de representación

Contenidos:

Repaso y desarrollo de los fundamentos de los sistemas de representación.

Comprensión de la complementariedad entre los sistemas de representación.

Aplicación de los mencionados sistemas de representación como herramienta de análisis, interpretación y conocimiento del espacio.

Medición y representación de espacios y objetos existentes.

Representación e interpretación de espacios y objetos proyectados.

Concepto y manejo de escalas gráficas y conceptuales.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos básicos

Asignatura: Proyectos básicos

Contenidos:

Punto y línea sobre el plano. Composición.

Texturas. Aleatorias y Geométricas. Cenefas.

El lenguaje del proyecto de interiores.

Iconología y simbología.

La escritura.

Los principios de la Arquitectura: Función, Solidez y Belleza.

Iniciación a la metodología del proyecto con casos prácticos: analítica, investigación, creación, desarrollo y crítica.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Construcción I

Contenidos:

Contenidos específicos de los materiales y los procesos de construcción.

Comprensión del comportamiento mecánico de los materiales; el conocimiento de las diferentes sollicitaciones mecánicas y tipologías estructurales; la respuesta de materiales y formas a estas sollicitaciones. Las cualidades de los materiales en función de su composición y estructura; el conocimiento de las propiedades que definen la calidad de un material y las unidades en que se expresan; el manejo de las normas tecnológicas de la edificación; el conocimiento de los sistemas constructivos tradicionales de los elementos contemplados en contenidos y su puesta en obra; y el diseño de soluciones constructivas originales empleando estos sistemas sobre diseños propios.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Diseño asistido por ordenador I

Contenidos:

Introducción a los medios informáticos. Hardware y Software. Comparación entre las diversas plataformas. Entorno PC (Windows). Entorno Macintosh (OS). Periféricos e introducción al trabajo con redes locales.

Gráficos vectoriales, procesos de creación y edición. Programas de dibujo vectorial, procesos de edición y reproducción.

Aplicación a los conceptos básicos de diseño.

Gráficos bitmap. Técnicas de captura, el escáner y la fotografía en el diseño de interiores. Programas de dibujo bitmap.

Técnicas básicas de creación, edición y gestión de gráficos bitmap.

Combinación de gráficos vectoriales y gráficos bitmap. Intercambio de archivos.

Introducción a la gestión de color en los medios informáticos.

Preparación de originales para las diferentes técnicas de impresión y reproducción.

Programas de maquetación, gráfica editorial.

Introducción a programas de ofimática: procesador de textos, bases de datos, hojas de cálculo, editor de presentaciones.

Introducción a Internet, navegadores, conceptos básicos.

Introducción a Autocad.

Curso Segundo:

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Dibujo y color II

Contenidos:

El dibujo como información. Percepción y análisis de lo real y lo imaginario:

El dibujo como lenguaje. La necesidad de comunicación, con nosotros mismos y con los demás, por medio de Asignos gráficosÁ:

El dibujo como laboratorio de ideas. Experimentación de propuestas para los Proyectos de Interiorismo desde los signos gráficos.

Conocimiento de la realidad por medio de las técnicas más elaboradas de dibujo.

Profundización, en mejores y más elaboradas, técnicas de representación para concretar la información a estudio.

Niveles de acabado. Apunte, boceto acabado, dibujo para presentación.

Análisis de la luz, el color, la textura y en definitiva el espacio, por medio del dibujo aplicado al interiorismo.

Estudio del proceso creativo por medio del dibujo aplicado al espacio y la producción de ideas.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño I

Contenidos:

Arquitectura y decoración: dos conceptos que evolucionan con la Historia del arte. Metodologías para el estudio de la arquitectura. El concepto de artes decorativas y su aplicación a los interiores.

Pioneros de la arquitectura y del diseño en el XIX.

La arquitectura y el diseño de interiores en el siglo XX.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Interiores

Asignatura: Proyectos de diseño de interiores I

Contenidos:

Iniciación al proyecto de interiorismo. El proyecto como proceso de desarrollo de una idea y materialización de propuestas.

Metodología proyectual. Observación, creatividad, reflexión y crítica.

Realización práctica de proyectos sencillos de intervención en el espacio.

Las formas espaciales, organización, función, circulaciones.

Las superficies envolventes del espacio, materiales, textura, color, iluminación.

Las perforaciones del espacio. Los vanos, aspectos estéticos, decorativos y funcionales.

El mobiliario. Aspectos estéticos, funcionales. Organización del espacio.

El proyecto completo como aplicación de los conceptos anteriores.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Interiores

Asignatura: Maquetismo y modelismo

Contenidos:

Premaquetas

Procesos de diseño, proyecto y maqueta.

Maqueta, modelo, prototipos.

Escalas.

Clasificación y tipos de maquetas.

Técnicas y materiales.

Diferentes técnicas de reproducción y seriación.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Construcción II

Contenidos:

Proceso constructivo del proyecto decorativo.

Diferentes sistemas constructivos tradicionales: estructuras de madera, hormigón, metálicas, ladrillo con muros de carga, piedra, cerramientos, cubiertas, carpinterías, solados, particiones interiores, revestimientos, etc.

Ejecución de escaleras.

Aplicación de la normativa vigente.

Representación de todo tipo de detalles relativos a los diferentes sistemas constructivos estudiados.

Representación de detalles constructivos de soluciones singulares de los proyectos decorativos propuestos.

Análisis, seguimiento y modificación, en su caso, del proceso completo de la ejecución de dichos sistemas constructivos, desde su fase de proyecto hasta su ejecución en obra.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Diseño asistido por ordenador II

Contenidos:

Dibujo bidimensional en soporte informático. Autocad 2D. Herramientas básicas de dibujo, edición de elementos, gestión del trabajo por capas, bloques, texto, acotación.

Impresión, parámetros de configuración, estilos de trazado, escalas.

Modelado tridimensional, Autocad 3D. Entornos de trabajo en tres dimensiones. Construcción de objetos: generación de regiones y sólidos. Modelado de mallas. Operaciones booleanas 3D.

Representación de las geometrías 3D. Perspectivas, puntos de vista y cámaras; iluminación, creación y aplicación de texturas, mapeado, calidades de modelado; imágenes fotorrealistas.

Introducción al retoque de la imagen digital. Multimedia. Películas panorámicas. Orbitación de objetos Creación de entornos virtuales.

Curso Tercero:

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño II

Contenidos:

Historia de las teorías de la arquitectura y el diseño de interiores: arquitectura, vivienda y decoración desde las primeras civilizaciones agrarias hasta los Revivals del siglo XIX.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Interiores

Asignatura: Proyectos de diseño de interiores II

Contenidos:

Realización práctica de proyectos que contemplen las fases de análisis, investigación, creación, desarrollo crítica sobre los siguientes contenidos.

La organización de espacios interiores desde la autonomía de la forma.

Organización, humanización y alteración de los espacios a partir de la modulación y la alteración decorativa de sus paramentos.

Amueblamiento: funcionalidad, carácter y reorganización de las circulaciones.

Recursos decorativos especiales: iluminación, espejos, puntos singulares, antigüedades.

Compleción de un proyecto decorativo. Documentación final.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Acondicionamiento y rehabilitación de edificios

Asignatura: Acondicionamiento y rehabilitación de edificios

Contenidos:

Estudio previo de los sistemas constructivos y materiales tradicionales.

Análisis de los aspectos técnicos de los proyectos de rehabilitación de edificios antiguos.

Conocimiento de los diferentes sistemas estructurales tradicionales.

Estudio de los aspectos legales que condicionan todo proyecto de rehabilitación. Normativa aplicable: norma de protección contra incendios, norma acústica, norma térmica, norma de acciones en la edificación, norma de ladrillo, norma de acero, ordenanzas de protección del casco antiguo y de edificios protegidos, normas de habitabilidad, reglamento de accesibilidad, etc.

Aplicación de la normativa vigente relativa a los aspectos de seguridad y salud en las obras en edificios antiguos.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Instalaciones

Contenidos:

Comprensión del funcionamiento, diseño, predimensionado y coordinación en proyecto y obra de las instalaciones interiores de los inmuebles: Fontanería, desagües, saneamiento, electricidad y telecomunicaciones, iluminación, climatización y PCI, robótica, calefacción, aspiración centralizada, protección contra incendios, aplicación de conocimientos de arquitectura bioclimática.

Representación de todo tipo de detalles relativos a las diferentes instalaciones estudiadas.

Normativa aplicable a dichas instalaciones.

Esquemas, símbolos y códigos.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Construcción III

Contenidos:

Análisis de la problemática específica y de las soluciones adoptadas en trabajos relacionados con la decoración que, por concepto de solución o por técnicas adoptadas, suponga.

Inclusión de materiales innovadores así como fomento del empleo de técnicas/tecnologías de nuevo desarrollo o implantación.

Edificación de nuevo uso.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Fotografía

Contenidos:

Introducción a la imagen digital.

Cámara fotográfica.

Tipos y partes de una cámara.

Aspectos cualitativos de la técnica fotográfica: enfoque, profundidad de campo, velocidad, sensibilidad y ganancia digital.

Captura y gestión de la imagen digital.

Elementos expresivos específicos del medio fotográfico.

Historia de la fotografía.

Iluminación.

Fotometría y calidad de la luz.

Temperatura de color.

Tipos y técnicas de iluminación.

Edición de las fotografías mediante software de retoque fotográfico.

Corrección del color, corrección de las fugas, cambios locales en el color de paredes, muebles, etc.

Cámara técnica y respaldo digital.

Movimientos de la cámara para la corrección de perspectivas y fugas.

Presentaciones y creaciones multimedia.

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Organización industrial y legislación aplicada

Contenidos:

Organización y estructura de la empresa. Fuentes de inversión y fuentes de financiación. Formas jurídicas.

Documentos administrativos. Elaboración de presupuestos y planes de producción. Cuentas y contabilidad.

Trabajo en equipo. Dinámica de grupos. Toma de decisiones y resolución de conflictos.

Sistemas de acceso al empleo: Proceso de constitución de una empresa. Técnicas de búsqueda en la empresa privada y en instituciones públicas. Organismos que prestan ayuda a la inserción laboral.

Normativa relacionada con el diseño de interiores.

Derechos y deberes laborales. Modalidades de contratación. Nominas.

Salud laboral e higiene en el entorno del trabajo.

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores

Asignatura: Sociología y marketing

Contenidos:

Concepto de sociología. Cultura y sociedad. Diversidad e identidad cultural. Normas y valores. Estratificación y estructura de clase. Proceso de socialización y reglas sociales. Grupos primarios y secundarios. Cambios sociales. Globalización de la vida social.

Estudio del comportamiento de la demanda. Síntesis histórica de la evolución de mercados. Teoría de la comunicación. Procesos, efectos y barreras de comunicación. Sistemas de comunicación no verbal: Comunicación gestual y visual.

Introducción al marketing. Estudio de las variables de Marketing: Producto, precio, publicidad y distribución.

Investigación de mercados.

La Imagen corporativa, de marca y de producto. Valores simbólicos.

Marketing aplicado al sector primario, secundario y terciario.

Integración comercial europea.

Especialidad Diseño de Productos

Curso primero:

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Dibujo y color I

Contenidos:

El dibujo como instrumento de investigación, comprensión y transmisión de ideas, pensamientos e informaciones.

Descripción, representación, configuración y expresión formal. Encaje, proporción, composición, claroscuro, textura, color.

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

Representación de formas complejas: elementos estructurales de formas artificiales. Mensajes funcionales dependientes.

La naturaleza como modelo. Formas en la naturaleza. Estudio de la figura humana.

Análisis del espacio y el volumen a mano alzada. Dibujo de objetos solos y en su contexto.

El dibujo expresivo. La textura.

Preparación para los procesos de desarrollo. Niveles de acabado Apuntes, bocetos acabados, dibujos finales.

Color. Aspectos específicos. Aplicaciones de la teoría del color. Ejercicios con gamas y sistemas cromáticos.

Aplicaciones en el dibujo.

Aspectos técnicos en la aplicación del Dibujo y el Color. Profundización en el estudio de los soportes, medios y materiales, procesos, técnicas y métodos gráficos y pictóricos más comunes del dibujo y el color: grafito, carbón, lápiz de color, pastel, tinta, acuarela.

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Análisis de la forma

Contenidos:

Comportamiento básico de la forma bidimensional y tridimensional. Elementos que la definen.

Lenguaje compositivo. Descripción, representación, configuración y expresión formal.

Estudio de los medios, procesos y técnicas como condicionantes de las soluciones formales y de sus cargas estéticas en la definición de los lenguajes plásticos.

Estudio y análisis de los elementos y conceptos representativos, expresivos, comunicativos e interactivos de la materia, la forma, el color, el espacio y el movimiento.

Aproximación a la racionalización de la forma tridimensional. Modulación del espacio, las formas abiertas y cerradas. Modelo analítico de las formas de la naturaleza.

El objeto y sus formas. El proyecto como conglomerado de idea, boceto y estudio.

Técnicas para la construcción de elementos tridimensionales enfocados al diseño: ensamblajes, soldadura, pegado, plegado y uniones en materiales simples.

Estudio de las aplicaciones básicas de estos conceptos y procedimientos en el ámbito del diseño: el objeto, el embalaje, el packaging, el móvil, la maqueta, el prototipo.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del arte

Contenidos:

Historia del arte y metodología: Ver, comprender, valorar.

Estudio de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos de la Historia del Arte. El arte como lenguaje.

Utilidad y belleza: Arte, artesanía y diseño.

La historia de las formas artísticas como reflejo de la historia de la humanidad.

Arte y técnica en el siglo XIX. La convivencia del eclecticismo con los pioneros del diseño.

Arte del siglo XX. Las vanguardias ya son historia. Las últimas expresiones de la creación contemporánea.

Área de conocimiento: Científica

Materia: Fundamentos científicos

Asignatura: Fundamentos científicos del diseño

Contenidos:

Estudio aplicado de los fundamentos matemáticos y los métodos numéricos y estadísticos necesarios para el análisis, la simulación y la interpretación geométrica, artística, tecnológica y socioeconómica.

Álgebra lineal. Cálculo diferencial e integral. El espacio vectorial. Matrices. Sistema de ecuaciones lineales. Espacio euclídeo. Estadística.

Estudio y análisis de los conceptos físicos y su articulación en leyes, teorías y modelos. Comportamiento de las materias sólidas y los fluidos, así como sus características y propiedades físicas, mecánicas, térmicas, ópticas, electromagnéticas y químicas. Ensayos mecánicos. Mecánica en general. Mecánica de fluidos.

Fundamentos básicos de la química de materiales para diseño de productos. Análisis de los conceptos químicos y su articulación en leyes, teorías y modelos, así como de las propiedades de los elementos y de los compuestos y sus transformaciones químicas. Organización estructural de los sólidos. Influencia de la estructura en las propiedades del material. Características térmicas e higrométricas de los materiales. Compatibilidad entre materiales.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Sistemas de representación

Asignatura: Sistemas de representación

Contenidos:

Repaso y desarrollo de los fundamentos de los sistemas de representación.

Aplicación de los mencionados sistemas de representación como herramienta de análisis y conocimiento de objetos.

Medición y representación de objetos existentes.

Representación de objetos proyectados.

Normalización, estandarización y normativa.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos básicos

Asignatura: Proyectos básicos

Contenidos:

Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes, y metodologías de realización de proyectos de diseño.

Fundamentos del diseño y técnicas de creatividad.

Procesos metodológicos y modelos proyectuales.

Métodos de resolución de proyectos. Programación de procesos, programación lineal, optimización de recorridos, evaluación de alternativas y estimulación de la creatividad.

Planos de taller y de ejecución. Premaqueta, maqueta, modelo y prototipo.

Estrategias de análisis, de ideas y de comprobación.

Programación, planificación y control del proceso proyectual.

Resolución de problemas en grupo.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Diseño asistido por ordenador

Contenidos:

Configuración y manejo básico del sistema operativo bajo entorno gráfico.

La metáfora del escritorio.

Entorno de red local.

Entorno de red amplia. Internet.

Entornos de ayuda en línea y documentación electrónica.

Entornos de dibujo técnico 2D, 2,5D y 3D.

Entornos de trabajo para dibujo de imagen vectorial digital 2D.

Introducción al modelado 3D completo.

Prototipado integral.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Materiales y tecnología

Contenidos:

Materiales en la producción industrial actual: estudio, análisis y clasificación.

Materiales y crecimiento sostenible.

Concepto de resistencia y trabajo del material. Tipología básica de estructuras resistentes. Cálculo básico de resistencias.

Clasificación y descripción de las operaciones básicas y de las etapas o fases de los procesos industriales y manufactureros de los sectores productivos mayoritarios de nuestro país.

Tipos de maquinaria y su control.

Tecnología de los procesos automáticos y manuales utilizados en la fabricación y producción industrial.

Cálculos de materiales.

Curso segundo:

Área de conocimiento: Artística

Materia: Fundamentos Artísticos

Asignatura: Dibujo y color II

Contenidos:

El dibujo como información. Percepción y análisis de lo real y lo imaginario.

El dibujo como lenguaje. La necesidad de comunicación, con nosotros mismos y con los demás, por medio de Asignos gráficosÁ:

El dibujo como laboratorio de ideas. Experimentación de propuestas para los Proyectos de Diseño de Productos desde los signos gráficos.

Conocimiento de la realidad por medio de las técnicas más elaboradas de dibujo.

Profundización, en mejores y más elaboradas, técnicas de representación para concretar la información a estudio.

Análisis de la luz, el color, la textura y el volumen, por medio del dibujo aplicado a los objetos, aislados o integrados en un contexto.

Estudio del proceso creativo por medio del dibujo aplicado a la visualización de objetos y a la producción de ideas.

Niveles de acabado. Apunte, boceto acabado, dibujo para presentación.

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño I

Contenidos:

Diseño: arte y función.

Análisis de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos del diseño.

Las vanguardias del siglo XX y su repercusión en el diseño. El período de entreguerras. Tendencias más relevantes del diseño a partir de la Segunda Guerra Mundial.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Producto Industrial

Asignatura: Proyectos de diseño de productos I

Contenidos:

Introducción a la definición y realización de proyectos para los sectores industriales mayoritarios.

Función y objetivos.

Fundamentación y estudio teóricopráctico de los proyectos de diseño industrial.

Estudio analítico de la evolución histórica de los usos y productos, de los condicionantes técnicostecnológicos, funcionales y comunicativos.

Macroelementos y microelementos.

Fases de elaboración, normalización y presentación. Ciclo de vida del producto.

Niveles de acabado.

Ideas y bocetos. Definición y realización de modelos, prototipos y preseries.

Metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Gestión de proyectos de diseño industrial.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Producto Industrial

Asignatura: Taller de modelos y prototipos I

Contenidos:

Conceptos de maqueta, modelo y prototipo.

Características, tipos y funciones.

Materiales, maquinaria, utillaje, herramientas, procedimientos y técnicas de maquetado y modelización.

Diferentes técnicas de prototipado rápido.

Niveles de definición.

Ideas, bocetos y realización de maquetas sencillas.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Biónica y ergonomía

Contenidos:

Biónica aplicada al diseño de productos.

Estudio de las formas y sistemas de la Naturaleza.

Estudio de las superficies, estructuras y sistemas naturales.

Principios mecánicos y funcionales de las formas vivas y su aplicación en la generación de diseños con analogía de requerimientos: agregaciones, empalmes, acoplamientos, articulaciones, torsiones, tracciones, compresiones, flexiones, tensoestructuras, distribución de masas, pesos y fuerzas.

Comportamientos de las estructuras ante el choque mecánico, térmico y acústico.

Estudio de superficies.

Estudio de las funciones utilitarias y su vinculación a los criterios ergonómicos.

Aplicaciones antropométricas y ergonómicas en proyectos concretos de objetos, de espacios y de instrumentos de control.

Análisis de las actividades básicas sociales y profesionales del sujeto.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Nuevas tecnologías aplicadas

Contenidos:

Modelado en los entornos de desarrollo 3D.

Texturado e iluminación en entornos 3D.

Animación en entornos 3D.

Creación de imagen virtual final.

El renderizado.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Fotografía

Contenidos:

Introducción a la imagen digital

Cámara fotográfica: Tipos y partes de una cámara. Aspectos cualitativos de la técnica fotográfica: enfoque, profundidad de campo, velocidad, sensibilidad y ganancia digital.

Captura y gestión de la imagen digital.

Elementos expresivos específicos del medio fotográfico.

Historia de la fotografía.

Iluminación: Fotometría y calidad de la luz. Temperatura de color. Tipos y técnicas de iluminación.

Edición de las fotografías mediante software de retoque fotográfico: Ajustes y preimpresión. Fotomontaje.

Presentaciones y creaciones multimedia.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Envases y Embalajes

Asignatura: Envases y embalajes I

Contenidos:

Concepto y finalidad del envase. Definiciones. El envase como medio de comunicación. Tecnologías y materiales.

Adhesivos, etiquetados, cierres, tratamientos y acabados. La ecuación V.I.P..

Normalización, requisitos y especificaciones. Materiales y procesos de fabricación, reutilización y reciclado.

Sistemas de almacenaje, distribución y transporte. Clasificación de productos.

Bocetos y primeros proyectos de envases y embalajes: realización.

Curso tercero:

Área de conocimiento: Historia y Teoría

Materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño

Asignatura: Historia y teoría del diseño II

Contenidos:

Antecedentes del diseño gráfico desde las culturas antiguas hasta la revolución Industrial.

La Revolución industrial y las necesidades de comunicación comercial.

Los pioneros del diseño moderno y el fenómeno modernista.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Producto Industrial

Asignatura: Proyectos de diseño de productos II

Contenidos:

Realización de proyectos para los sectores industriales mayoritarios.

Función y objetivos.

Estudio analítico de la evolución histórica de los usos y productos, de los condicionantes técnicotecnológicos, funcionales y comunicativos.

Ciclo de vida del producto. Requisitos y especificaciones.

Concepto y métodos de configuración de la identidad e imagen visual y corporativa.

Ideas y bocetos. Definición y realización de modelos, prototipos y preseries.

Estudios de presupuesto, análisis y viabilidad.

Gestión de proyectos de diseño industrial. Previsión tecnológica.

Estrategia y criterios de decisión. Innovación y calidad.

Memoria analítica, metodológica y justificativa.

Área de conocimiento: Proyectos e investigación

Materia: Proyectos de Producto Industrial

Asignatura: Taller de modelos y prototipos II

Contenidos:

Proyecto y prototipo.

Clasificación y tipos de prototipo. Escalas.

Niveles de definición.

Elección de materiales idóneos.

Diferentes técnicas.

Ideas, bocetos y creación de modelos.

Producto final.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Estructuras y sistemas

Contenidos:

Tipología, elementos, mecanismos, comportamientos y cálculo, de estructuras y sistemas.

Esquemas, símbolos y códigos.

Comportamiento mecánico de los materiales rígidos, plásticos y elásticos. Resistencia y sollicitaciones.

Tipología de estructuras. Elementos estructurales. Divisiones interiores. Comportamiento de las estructuras ante el choque mecánico, térmico y acústico. Estudio de las superficies. Requisitos de imagen. Cálculo de estructuras y sistemas.

Mecanismos y sistemas de integración con las diversas estructuras, instalaciones y redes.

Esquemas, símbolos y códigos.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Técnicas de producción y montaje

Contenidos:

Procesos de mecanizado y soldadura: torno, fresa, mecanizados, soldaduras especiales.

Sistemas de transmisión: hidráulicos, neumáticos, eléctricos.

Procesos de fabricación: continuos, discontinuos, regulados.

Procesos automatizados: automatismos, su regulación y control.

Control numérico aplicado a los procesos industriales de producción. CAD y CAM.

Equipos de instalaciones mecánicas. Sistemas de normalización, tolerancia y ajustes.

Producción en serie.

Ensayos metalográficos: destructivos y no destructivos.

Área de conocimiento: Tecnológica

Materia: Envases y Embalajes

Asignatura: Envases y embalajes II

Contenidos:

Nuevas tecnologías aplicadas al diseño y producción de envases y embalajes.

Informática global y diseño integral. Redes ofimáticas.

Modelización y simulación.

Envases y embalajes de productos especiales: frágiles, peligrosos, nocivos, inflamables y otros riesgos.

Proyectos de envases y embalajes: realización

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Organización industrial y legislación aplicada

Contenidos:

Organización y estructura de la empresa. Fuentes de inversión y fuentes de financiación. Formas jurídicas.

Documentos administrativos. Elaboración de presupuestos y planes de producción. Cuentas y contabilidad.

Trabajo en equipo. Dinámica de grupos. Toma de decisiones y resolución de conflictos.

Sistemas de acceso al empleo: Proceso de constitución de una empresa. Técnicas de búsqueda en la empresa privada y en instituciones públicas. Organismos que prestan ayuda a la inserción laboral.

Legislación.

Normativa nacional, europea e internacional relacionada con el diseño de productos.

Legislación relativa a marcas, patentes, copyright, homologaciones, etiquetado, certificaciones.

Derechos de autor. Propiedad intelectual y propiedad industrial. Derechos de imagen. Deontología.

Derechos y deberes laborales. Modalidades de contratación. Nominas.

Salud laboral e higiene en el entorno del trabajo.

Área de conocimiento: Ciencias Sociales

Materia: Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Productos

Asignatura: Sociología y marketing

Contenidos:

Concepto de sociología. Cultura y sociedad. Diversidad e identidad cultural. Normas y valores. Estratificación y estructura de clase. Proceso de socialización y reglas sociales. Grupos primarios y secundarios. Cambios sociales.

Globalización de la vida social. El objeto, sus funciones y valores.

Introducción al marketing. Ciclo de vida del producto. Estudio del comportamiento de la demanda. Síntesis histórica de la evolución de mercados. Investigación de mercados. Estudio de las variables de Marketing: Producto, precio, publicidad y distribución. Estrategias de promoción de ventas. Sistemas de comunicación no verbal: Comunicación

visual. La Imagen corporativa, de marca y de producto.
Marketing aplicado al sector primario, secundario y terciario.
Integración comercial europea.

