

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Educación y Universidades

4907 Resolución de 10 de mayo de 2016, de la Dirección General de Universidades e Investigación, por la que se autorizan asignaturas optativas, de nueva creación, a partir del curso académico 2016-2017 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

1. Antecedentes

Con fecha 9 de mayo de 2016, la Dirección de la Escuela Superior de Diseño trasladó a esta Dirección General solicitud de autorización de optativas de nueva creación, propuestas por la Junta de Departamento del Centro en su reunión de 28 de abril de 2016. Dicha propuesta recogía la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno y el tiempo lectivo semanal previsto.

2. Fundamentos de derecho

A la vista de la normativa vigente, que a continuación se detalla:

2.1. Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2.2. Resolución de 12 de septiembre de 2012, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece para la Región de Murcia el plan de estudios y la ordenación de los estudios superiores de Diseño, y se regula la prueba específica de acceso.

2.3. Decreto 81/2005, de 8 de julio, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación y Cultura.

2.4. Decreto 214/2015, de 6 de agosto, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 107/2015, de 10 de julio por el que se establecen los Órganos Directivos de la Consejería de Educación y Universidades.

2.5. Informe-Propuesta de la Dirección de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

3. Consideraciones.

Teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

Primero.- Que la Resolución de 12 de septiembre de 2012, recoge en el punto 7.3 que: *"...El director de cada centro docente podrá proponer la autorización de optativas propias de nueva creación a la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas. La propuesta será efectuada por la Junta de departamentos (...) a solicitud del departamento o departamentos responsables de impartirlas..."*.

Segundo.- Que la Dirección General competente para resolver las propuestas de autorización de optativas de nueva creación en la Escuela Superior

de Diseño es la Dirección General de Universidades e Investigación, según queda establecido en el Decreto 214/2015, de 6 de agosto, de Consejo de Gobierno.

Tercero.- Que en los apartados 4 y 5 del punto 7 de la citada resolución se indican los términos en los que se debe hacerse la propuesta de autorización de nuevas optativas, así como los requisitos que deben cumplir:

“...

4. A efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, se consignará en la propuesta la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno, el tiempo lectivo semanal previsto así como criterios pedagógicos para su admisión, que podrán incluir la prelación e incompatibilidades con otras asignaturas.

5. Las asignaturas optativas deberán cumplir los siguientes requisitos:

a. Estar relacionadas con la especialidad o especialidades en las que se oferte.

b. Tener asignados un mínimo de 2 créditos ECTS y un máximo de 6, con una duración máxima de un año

c. Relación mínima profesor/alumno: 1/10...”

Cuarto.- Que en la propuesta enviada por la Escuela Superior de Diseño queda consignada la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno y el tiempo lectivo semanal previsto.

Quinto.- Que las asignaturas optativas solicitadas por la Dirección del Centro a propuesta de la Junta de Departamentos cumplen los requisitos establecidos en el artículo 7.5 de la Resolución de 12 de septiembre de 2012.

Por todo ello, esta Dirección General

Resuelve:

Autorizar a la Escuela Superior de Diseño las asignaturas optativas de “Blender: modelado y animación 3d”, “Contenido audiovisual web”, “Elaboración de planos técnicos en CAD”, “Fashion film”, “Fotografía publicitaria”, “Narrativa y guión audiovisual”, “Videoinstalación, videoproyección y videomapping.”, “Edición Web Avanzada”, “Fundamentos de programación”, “Internet de las cosas: proyectos básicos”, “Video zapping”, “Web 2.0: Herramientas Colaborativas”, “Arte, cuerpo, moda”, “Lettering”, “Slow fashion”, “Taller de bolsos”, “Taller de sombreros”, “Tipografía Digital”, “Historia del mueble”, a partir del curso académico 2016-2017.

Contra la presente resolución, que no agota la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante la Excm. Sra. Consejera de Educación y Universidades, en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente al de recepción de la notificación, de conformidad con los artículos 114 y 115 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Publicas y el Procedimiento Administrativo Común, en redacción dada a los mismos por la Ley 4/1999, de 13 de enero, sin perjuicio de la interposición de cualquier otro que el interesado estime procedente.

Murcia, 10 de mayo de 2016.—El Director General de Universidades e Investigación, Juan Monzó Cabrera.

Anexo IASIGNATURAS OPTATIVAS DE NUEVA AUTORIZACION A PARTIR DEL CURSO
ACADEMICO 2016-2017

| Departamento | Asignatura | (1) | ECTS | Horas (2) | Especialidad del profesorado |
|-------------------------|--|-----|------|-----------|------------------------------|
| Fundamentos artísticos | Blender: modelado y animación 3d | TP | 3 | 1 | Medios audiovisuales |
| Fundamentos artísticos | Contenido audiovisual web | TP | 3 | 1 | Medios audiovisuales |
| Fundamentos artísticos | Elaboración de planos técnicos en CAD | P | 3 | 1 | Dibujo Técnico |
| Fundamentos artísticos | Fashion film | TP | 3 | 1 | Medios audiovisuales |
| Fundamentos artísticos | Fotografía publicitaria | TP | 3 | 1 | Fotografía |
| Fundamentos artísticos | Narrativa y guión audiovisual | TP | 3 | 1 | Medios audiovisuales |
| Fundamentos artísticos | Videoinstalación, video proyección y videomapping. | TP | 3 | 1 | Medios audiovisuales |
| Fundamentos Científicos | Edición Web Avanzada | TP | 6 | 2 | Medios informáticos |
| Fundamentos Científicos | Fundamentos de programación | TP | 6 | 2 | Medios Informáticos |
| Fundamentos Científicos | Internet de las cosas: proyectos básicos | TP | 6 | 3 | Medios Informáticos |
| Fundamentos Científicos | Video mapping | TP | 6 | 2 | Medios Informáticos |
| Fundamentos Científicos | Web 2.0: Herramientas Colaborativas. | P | 3 | 1 | Medios Informáticos |
| Proyectos | Arte, cuerpo, moda | TP | 3 | 1 | Diseño de Moda |
| Proyectos | Lettering | TP | 3 | 1 | Diseño Gráfico |
| Proyectos | Slow fashion | TP | 3 | 1 | Diseño de Moda |
| Proyectos | Taller de bolsos | TP | 3 | 1 | Diseño de Moda |
| Proyectos | Taller de sombreros | TP | 3 | 1 | Diseño de Moda |
| Proyectos | Tipografía Digital | TP | 3 | 1 | Diseño Gráfico |
| Teoría | Historia del mueble | T | 3 | 1 | Historia del Arte |

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica, TP, Teórico-práctica, P, Práctica

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos

Contenidos de las asignaturas optativas**Blender: modelado y animación 3d**

Introducción al software libre: Blender. Modelado. Texturizado. Luces y cámaras. Animación de objetos y personajes. Renderizado.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
 - El rigor para analizar, interpretar, y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
 - Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guión, realización y postproducción
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Dominio del lenguaje propio de la materia.
 - Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|-------------------|-------------------------|-------------------------|
| CT: 1, 2, 3, 4, 9 | CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 11, 12 |

Contenido audiovisual web

Narrativa audiovisual para Web. SEO con Google. Optimización de páginas web: texto, imágenes y video. Redes sociales. Videomarketing. Tendencias web

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
 - El rigor para analizar, interpretar, y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
 - Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guión, realización y postproducción
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Dominio del lenguaje propio de la materia.
 - Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|-------------------|-------------------------|-------------------------|
| CT: 1, 2, 3, 4, 9 | CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 11, 12 |

Elaboración de planos técnicos en CAD

Elaboración de Planos técnicos de un objeto en CAD: planos de conjunto y de despiece. Normativa específica de dibujo técnico para la representación de uniones: roscas y piezas roscadas, tornillos y tuercas, uniones soldadas, juntas encoladas, plegadas y prensadas, etc. Simbología específica de dibujo técnico para la representación: secciones, tolerancias, barras, perfiles, etc. Presentación de planos. Impresión en CAD. Elaboración de planos técnicos en CAD para la fabricación de objetos con máquina de CNC.

Criterios de evaluación

- Comprender y saber realizar trazados de geometría plana.
- Definir, valorar y aplicar correctamente la normativa aplicable a las representaciones, como medio para unificar y simplificar los procesos del dibujo técnico.
 - Saber representar correctamente la forma plana y volumétrica en los diferentes sistemas de representación diferenciando el ámbito de aplicación de cada uno de ellos.
 - Relacionar el espacio con el plano y recíprocamente, apreciando y comprendiendo la reversibilidad de los sistemas de representación.

- Representar con destreza y claridad vistas y perspectivas de objetos de la técnica y el diseño realizadas en CAD y a escala acotándolos correctamente.
- Reconocer la aplicación que tiene la geometría plana y los sistemas de representación en el proceso de diseño.
- Demostrar creatividad y sensibilidad artística en las representaciones.
- Manejo adecuado de las herramientas tradicionales y tecnológicas de trazado de geometría plana y la representación de geometría descriptiva.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|------------------|-----------|----------------|
| CT: 1, 4, 13, 15 | CG: 2, 4 | CEP: 9, 10, 12 |

Fashion film

Cantar y bailar: videoclips para promoción musical. La moda se hace película: fashion films. El espectador es el protagonista: YouTubers y otros contenedores de personalidad. La construcción narrativa. Escaleta o pizarra de contenidos. El método empático. Estructura y técnicas narrativas: secuencialidad, anticipación, elipsis, ganchos, humor, simbolismo, suspense y sorpresa. Teaser. La realización audiovisual. Teoría de la iluminación y puesta en escena. · Edición. Efectos de edición y sonido.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Manejo de los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo audiovisual.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.
- Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios.
- Saber explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de producción de video, de iluminación y de post producción.
- Creatividad demostrada a través del audiovisual.
- Dominio del lenguaje propio de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-------------------------|-------------------------|
| CT: | CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 11, 12 |

Fotografía publicitaria

Análisis de la fotografía publicitaria, desde sus inicios hasta nuestros días y su importancia en el diseño contemporáneo. Aplicaciones publicitarias en el ámbito del diseño gráfico. Explorar el papel de la fotografía dentro de las campañas publicitarias. El proceso de creación de un proyecto fotográfico de carácter publicitario y promocional.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje fotográfico.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos fotográficos.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Creatividad demostrada a través de la fotografía.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|--------------|--------------------|
| CT: 2, 14 | CG: 1, 2, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 6 |

Narrativa y guión audiovisual

El mundo como supermercado. La escritura de la persuasión y el lenguaje publicitario. · Un collage de palabras: la unidad de la obra y el cubismo literario. La risa, el absurdo y los juegos de palabras: la anécdota, el gag, el chiste. El escritor como mero copista: apropiación y adquisición. La adaptación, la imitación y el remake. Las reescrituras: nunca una versión definitiva de una historia. El storytelling. Principio y final de la historia. La culpabilidad superada: génesis y apocalipsis. Las mil y una noches: la tentación del relato infinito. Microseries. La narración no lineal: la interface como árbol o visión esférica. La estructura de navegación. El escritor y los mecanismos de la narración: el azar, las máquinas y las instrucciones. Los juegos: barajas, tableros, fichas y dados. Los puzzles. Caminar para perderse en el bosque y la ciudad. La vida como laberinto. La biblioteca como laberinto. La casa como laberinto. El viaje: rutas, guías y planos. La escritura polifónica: personalidades múltiples y textos colectivos. La conversación electrónica: el teléfono, el chat, el foro y el mensaje. La toma de partido por las cosas y la tematización del mundo: enciclopedias y modelos de organización y clasificación del conocimiento humano. Un mundo wiki, pinterest o instagram. Planificación y realización de guiones para soportes audiovisuales publicitarios e interactivos. Modelos de guión y redacción. El story-line.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- El rigor para analizar, interpretar, y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.

- Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guión, realización y postproducción
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Dominio del lenguaje propio de la materia.
 - Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-------------------------|-------------------------|
| CT: | CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 11, 12 |

Videoinstalación, videoproyección y videomapping.

El espacio integrado con las imágenes videográficas. La videoinstalación desde la videocreación y las distintas tendencias del arte conceptual, minimal o de performance. La videoinstalación comercial y sus diferentes aplicaciones.

Realización de instalaciones videográficas y videoambientes para su incorporación en locales, conciertos, fiestas, escenografías, muestras, pasarelas. Programas de proyección audiovisual y videomapping.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
 - El rigor para analizar, interpretar, y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
 - Manejo de los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo audiovisual.
 - Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.
 - Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo.
 - Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
 - Creatividad demostrada a través del audiovisual.
 - Dominio del lenguaje propio de la materia.
 - Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-------------------------|-------------------------|
| CT: | CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20 | CEG: 1, 2, 3, 4, 11, 12 |

Edición Web Avanzada

Introducción a los sitios web: Frontend y Backend. Técnicas de edición avanzadas de edición mediante HTML5 y CSS. Desarrollo de diseño responsive. Conceptos básicos de programación de JavaScript. Utilización de las principales librerías (frameworks): JQuery. Creación de proyectos.

Criterios de evaluación

- Distinguir entre las tecnologías Frontend y backend en la edición de WebSites.
- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital utilizando HTML5 y CSS.
- Realizar diseños de WebSites utilizando técnicas responsive o diseño adaptativo.
- Realizar proyectos utilizando el lenguaje de programación JavaScript.
- Utilizar frameworks: JQuery
- Realizar proyectos.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|------------------------------|-------------------|
| CT: 13, 15 | CG: 1, 2, 10, 17, 18, 20, 21 | CEG: 5, 8, 11, 12 |

Fundamentos de programación

Introducción a los lenguajes de programación. Sintaxis, semántica, clasificación. Concepto y diseño de algoritmos. Diseño de algoritmos con lenguaje natural. Traducción de algoritmos a pseudo-código. Paradigma de programación orientada a objetos. Concepto y aplicación práctica. Eventos: concepto. Manejadores de eventos más habituales. Lenguajes de programación con entorno gráfico. Bases de datos. Conceptos. Tipos. Usos habituales. Diseño y creación de bases de datos. Tareas habituales (inserción, consulta, borrado de datos).

Control de bases de datos mediante lenguajes de programación.

Criterios de evaluación

- Conoce y valora la evolución de los lenguajes de programación y su contribución a la evolución tecnológica de los sistemas informáticos.
- Conoce y clasifica los lenguajes de programación más utilizados históricamente.
- Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
- Es capaz de programar algoritmos sencillos basados en estructuras y rutinas básicas.
- Entiende el paradigma de la programación orientada a objetos.
- Comprende el concepto de evento y es capaz de programar respuestas a los mismos.
- Comprende el fundamento de las bases de datos y sus funciones básicas.

- Incorpora una base de datos sencilla y es capaz de gestionarla mediante el uso de un lenguaje de programación.
- Es capaz de desarrollar una aplicación sobre un entorno visual basado en lenguajes de programación orientado a objetos.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------------------|------------------------------------|---|
| CT: 1, 2, 3, 4, 5, 12, 15 | CG: 3, 5, 7, 8, 10, 11, 15, 18, 21 | CEG: 11, 12 CEP: 3, 12 CEI: 10, 11 CEM: 10, 11 |

Internet de las cosas: proyectos básicos

Introducción a Internet de las cosas. Ejemplos. Hardware básico: estándares. Conectividad e interacción entre los objetos. Bases de datos online, servidores de datos. Principios de programación de las placas. Entradas / salidas. Digital y analógico. Circuitos: electrónica básica. Componentes electrónicos. Sensores y actuadores. Módulos de expansión (shields) y placas. Realización de proyectos

Criterios de evaluación

- Conocer los principios de interacción de objetos y la compartición de datos en tiempo real
- Conocer los estándares de utilización para la interconexión así como del empleo de módulos de expansión
- Dominar la programación básica de las placas empleadas.
- Realizar circuitos básicos conectados con las placas. Utilizar sensores, motores, leds, relés, etc.
- Producir objetos que interactúen entre ellos, envíen datos a servidores o modifiquen nuestro entorno mediante actuadores.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-------------|--|
| CT: 13, 15 | CG: 1, 2, 3 | CEG: 1, 11 CEP: 8, 11 CEI: 9, 10 |

Video mapping

Contextualización social e histórica del vídeo mapping. Aplicaciones (Arquitectura, publicidad, escenografía, interacción). Formatos de vídeo y audio. Loops: Codec-Resolución-Tamaños de proyección-Canal alfa. Software Vj: (Layers, Blending, Modifiers, Effects and audio synchronization, Projector output setup). Software Mapping:(Layers, Correct perspectivas, Mask). Desarrollo de proyectos

Criterios de evaluación

- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Conocer las técnicas básicas de mezcla de vídeo en directo y proyección de este así como manejar el software que lo permite.
- Experimentar con nuevos lenguajes de expresión.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-------------|---------------------------------|
| CT: 13, 15 | CG: 1, 2, 3 | CEG: 1, 11 CEI: 4, 9, 10, 11 |

Web 2.0: Herramientas Colaborativas.

¿Qué es la Web 2.0?. Herramientas colaborativas para un mundo cooperativo. Agregando recursos: inserción de contenidos multimedia en herramientas colaborativas. Sindicación de contenidos. Redes Sociales.

Criterios de evaluación

- Conocer y aprender a utilizar aplicaciones y servicios Web 2.0.
- Capacidad para explorar y experimentar
- Innovación en el uso y aplicación de los recursos digitales.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|------------------------------------|------------------------------------|---|
| CT: 1, 2, 3, 4, 10, 12, 14, 15, 16 | CG: 1, 2, 3, 5, 10, 11, 18, 19, 20 | CEG: 11, 12 CEP: 3, 12 CEI: 10, 11 CEM: 10, 11 |

Arte, cuerpo, moda

Arte contemporáneo y cuerpo. Principales manifestaciones y artistas: Ives Klein, Cindy Sherman, Vanessa Beecroft, Marina Abramovic, Mona Hatoum. Arte y Diseño de Moda: Elsa Schiaparelli, YSL, Alexander McQueen, John Galiano, Martin Margiela, Hussein Chalayan, Ana Locking. Fases y realización de un proyecto personal de diseño entorno a el Arte, Cuerpo y Moda: Investigación, inspiración, justificación, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización: técnicas y prototipado.

Criterios de evaluación

- Comprender lo contenidos de la asignatura.
- Asistencia y capacidad de aprovechamiento de las sesiones de clase.
- Saber analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.
- Saber apreciar la importancia de las iniciativas de los artistas plásticos en relación a sus creaciones sobre el cuerpo humano y su posible aplicación al diseño de moda.
- Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda.
- Plantear y construir propuestas creativas.
- Capacidad de trabajo individual y en equipo.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|-----------------|-----------------|
| CT: 2, 3 | CG: 1, 5, 6, 19 | CEM: 3, 6, 7, 8 |

Lettering

Bloque 1/ Introducción al lettering

Clasificación de las letras. Principios del Kettering. Trazos básicos con líneas maestras y uso de retículas. El dibujo de letras. Estructura, proporción, espaciado interior y espacio interno

Bloque 2/Herramientas y aplicaciones de lettering manual

Técnicas de preparación de lettering: Trabajo con componentes básicos. Creación de soportes de transferencia y realización de plantillas. Técnicas de lettering con diferentes tipos de instrumentos de escritura: plumillas, pinceles, rotuladores, pulverizadores. Técnicas de lettering con diferentes tipos de soporte: el papel, la madera, el vidrio, la piedra y el metal. Lettering a gran escala.

Criterios de evaluación

- Identificar los principios necesarios para la construcción de letras.
- Describir los elementos básicos de los trazos de los caracteres.
- Describir el uso de líneas maestras y retículas.
- Identificar las diferentes técnicas de lettering
- Aplicar las técnicas propias de las diferentes herramientas de escritura.
- Aplicar las técnicas de los diferentes soportes de escritura.
- Desarrollar soluciones gráficas aplicadas a soportes propios del entorno tridimensional.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| CT: 1, 2, 3, 6, 8, 11, 16 | CG: 2, 6, 9, 12, 14, 15, 18 | CEG: 2, 3, 6, 7, 10, 13, 15 |

Slow fashion

Qué es la sostenibilidad. Impactos de la Moda textile. Diseño de Moda sostenible: Diseño para el reciclaje, lazos emocionales con las prendas, pensar en el bienestar social, minimizar residuos, durabilidad de las prendas, opciones de tejidos y materiales de menor impacto. Opciones de menor impacto: Procesos de manufactura, logística y distribución, gestión del fin de vida del producto textil.

Criterios de evaluación

- Comprender los contenidos de la asignatura.
- Asistencia y capacidad de aprovechamiento de las sesiones de clase.
- Saber analizar desde el punto de vista formal, estético y empresarial la Moda sostenible.
- Saber apreciar la importancia social de un modelo de desarrollo sostenible en el diseño de Moda.
- Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible.
- Plantear y construir propuestas creativas.
- Capacidad de trabajo individual y en equipo.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|------------------|------------------|
| CT: 2, 3, 11 | CG: 1, 5, 16, 19 | CEM: 3, 6, 8, 15 |

Taller de bolsos

Historia del bolso. - Principales tipologías. Patronaje, técnicas, componentes y materiales para la realización de prototipos. - Fases y realización de un proyecto de diseño de un bolso: Investigación, Inspiración, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización del prototipo, ficha técnica.

Criterios de evaluación

- Comprender lo contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.
- Asistencia y capacidad de aprovechamiento de las sesiones de clase.
- Capacidad Investigar, buscar, gestionar, interpretar e integrar la información relacionada con el diseño en general y el diseño de bolsos en concreto.
 - Dominio de las herramientas y técnicas empleadas en clase.
 - Planificación de tiempos y esfuerzos en cada fase de los proyectos a realizar.
 - Originalidad y creatividad en la resolución de las propuestas.
- Correcto desarrollo de un proyecto desde la concepción hasta la realización de un prototipo.
 - Capacidad de trabajo individual y en equipo.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|---------------|--------------|
| CT: 1, 3, 15 | CG: 1, 15, 18 | CEM: 3, 4, 8 |

Taller de sombreros

Historia de la sombrerería. - Principales tipologías. - Patronaje, técnicas, componentes y materiales para la realización de sombreros y tocados rígidos y flexibles. Fases y realización de un proyecto de diseño de un sombrero: Investigación, Inspiración, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización del prototipo, ficha técnica.

Criterios de evaluación

- Comprender lo contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.
- Asistencia y capacidad de aprovechamiento de las sesiones de clase.
- Capacidad Investigar, buscar, gestionar, interpretar e integrar la información relacionada con el diseño en general y el diseño de bolsos en concreto.
 - Dominio de las herramientas y técnicas empleadas en clase.
 - Planificación de tiempos y esfuerzos en cada fase de los proyectos a realizar.
 - Originalidad y creatividad en la resolución de las propuestas.
- Correcto desarrollo de un proyecto desde la concepción hasta la realización de un prototipo.
 - Capacidad de trabajo individual y en equipo.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------|---------------|--------------|
| CT: 1, 3, 15 | CG: 1, 15, 18 | CEM: 3, 4, 8 |

Tipografía Digital

Bloque 1/ Fundamentos de la tipografía digital

La fuente tipográfica. Formatos. Convenciones. Métrica: Sistemas de medida. Trazos básicos. Pesos: anchura y grosor. La familia tipográfica: estilos. Efectos ópticos: Trazos horizontales y verticales. Centro geométrico y centro óptico. Efecto Gromenauer. Técnicas de creación de caracteres en paletas de edición. Creación de prototipos en formato digital: Estructura, líneas maestras y puntos de dibujo.

Bloque 2/Creación de archivo de fuente

La caja de glifos. Caja alta y caja baja. Cifras. Signos de puntuación. Importación de caracteres. El glifo. Métrica. Líneas maestras. Establecimiento de blancos tipográficos y guías de espacio interior. Optimización de trazados: modificación del trazo: anchura y grosor. Los caracteres acentuados. Las clases de kerning. Los pares de letras.

Configuración y exportación de la fuente. Fundiciones tipográficas. Generación y distribución de fuentes.

Criterios de evaluación

- Identificar los formatos de fuentes, sistemas de medida y convenciones tipográficas.
- Identificar los trazos básicos y partes de la letra, variables, pesos y estilos tipográficos.
- Describir los efectos ópticos
- Identificar los elementos de caja de grifos
- Aplicar técnicas de optimización y modificación del trazo.
- Aplicar técnicas de espaciado entre pares de caracteres.
- Aplicar las técnicas de creación de fuentes de letra
- Generar fuentes de letra

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|-------------------------------|------------------------------|--------------------------------|
| CT: 1, 2, 3, 4, 6, 12, 13, 17 | CG: 5, 6, 10, 13, 17, 18, 20 | CEG: 1, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12 |

Historia del mueble

El mobiliario egipcio. El mobiliario griego y romano. El mobiliario en la Alta y Baja Edad Media, El mobiliario renacentista. El mobiliario barroco: estilos Luis XIV y Luis XV. El mobiliario neoclásico: estilo Luis XVI, estilo Adam y el mueble inglés, estilo Imperio. El mueble historicista. El mobiliario modernista: Modernismo organicista y geométrico. El mobiliario Art Déco. El mobiliario en el Movimiento Moderno. El mobiliario desde la Postmodernidad hasta la actualidad.

Criterios de evaluación

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis y síntesis, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y de comunicación.
 - Conocer la evolución del lenguaje del diseño del mueble así como las causas de esa evolución y su relación con el contexto histórico, tecnológico, estético e individual en que se gestó y conectándolo con otras manifestaciones culturales y artísticas.
 - -Demostrar capacidad para ver e interpretar el diseño de mobiliario, para apreciar sus valores y extraer de él información sobre la cultura que lo ha producido.
 - Demostrar bagaje visual referido a la historia y la evolución del mueble.
 - Saber utilizar fuentes documentales y la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.
 - Saber analizar de forma adecuada e integrar los distintos estilos en el diseño del mueble.

Competencias

| Transversales | Generales | Específicas |
|---------------------|-----------------------------|--------------------------|
| CT: 1, 2, 8, 14, 15 | CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21 | CEP: 4, 13, 15 CEI: 6 |