

Proyecto de ORDEN de __ de _____, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi.

PREÁMBULO

El Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, determina en el artículo 4.2 que las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, son las siguientes: Gráfico, Producto, Interiores y Moda.

El mencionado Real Decreto establece en el artículo 7.1 que las «administraciones educativas, vista la propuesta de los centros, establecerán el plan de estudios, completando los mínimos fijados en este real decreto, hasta el total de 240 créditos, en conformidad con los criterios siguientes:

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

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

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

Asimismo también establece en el artículo 7.3 que las «administraciones educativas, vista la propuesta de los centros, al establecer los correspondientes planes de estudios, podrán disponer varios itinerarios académicos en cada una de las especialidades a que se refiere este real decreto».

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

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

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

En consecuencia, por medio de la presente orden se establece y se autoriza el plan de estudios de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación.

Por todo lo expuesto, conforme con el Consejo de Dirección del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, informado el Consejo Valenciano de Universidades y de Formación Superior, de acuerdo con la propuesta de la directora general de Universidades de fecha 22 de julio de 2021, y en ejercicio de las atribuciones conferidas por la disposición final primera del Decreto 48/2011, antes mencionado, y por el artículo 28.e de la Ley 5/1983, de 30 de diciembre, del Consejo,

ORDENO

Artículo 1. Objeto

La presente orden tiene por objeto el establecimiento y la autorización del plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, en conformidad con el que establecen el Real Decreto 633/2010,

de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, y el Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consejo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores y se determina el marco normativo para la implantación de los planes de estudios correspondientes a los títulos oficiales en las diferentes enseñanzas artísticas superiores, en el ámbito de la Comunidad Valenciana.

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

La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, dará lugar a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico. Este título tiene carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional según establece el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

Artículo 3. Organización del plan de estudios

1. El plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, contiene las competencias transversales, las competencias generales y las competencias específicas propias de la especialidad que se determinan en el anexo I de esta orden.

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

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

- a) Materias y asignaturas de formación básica, con 60 créditos.
- b) Materias y asignaturas de formación obligatoria de especialidad, con 102 créditos.
- c) Las prácticas externas, con una duración de 12 créditos.
- d) El trabajo de fin de grado, la duración del cual será de 18 créditos y se realizará en la fase final del plan de estudios.
- e) Asignaturas específicas de centro, con 48 créditos, de las cuales 22 créditos serán optativas.

Artículo 4. Autorización del plan de estudios

De acuerdo con el que establece esta orden, se autoriza el plan de estudios del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, para la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi, incluido como anexo II.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única

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

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor

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

Valencia, __ de _____ de 2021

La consellera de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital
Carolina Pascual Villalobos.

ANEXO I
Competencias propias del título

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

Al finalizar sus estudios superiores en Diseño, los graduados y las graduadas tienen que poseer las competencias transversales siguientes:

CT1	Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT5	Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
CT6	Realizar autocrítica hacia el propio ejercicio profesional e interpersonal
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT12	Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas de formación continuada
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT15	Trabajar de manera autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

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

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

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y acondicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CG5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CG9	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CG12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CG13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CG17	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al éxito de objetivos personales y profesionales
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
CG21	Dominar la metodología de la investigación
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

Competencias generales del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico
 Al finalizar sus estudios, los graduados y las graduadas en la especialidad de Diseño Gráfico tienen que poseer las siguientes competencias específicas:

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE5	Establecer estructuras organizativas de la información.
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE7	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE9	Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE10	Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
CE13	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
CE14	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Perfil profesional del Título de Graduado o Graduada en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico

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

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

ANEXO II

Plan de estudios del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
 Especialidad: Diseño de Gráfico
 Itinerario: Diseño Aplicado a la Animación
 Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi

PRIMER CURSO					
Materia	Asignatura	Competencias	Descriptor/Contenidos	ECTS	Tipo
Fundamentos del diseño	DISEÑO BÁSICO	CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5	Análisis de la forma, composición y percepción. Conocimiento, investigación y experimentación sobre la estructura, forma, color, espacio y volumen en el diseño. Aplicaciones a la especialidad. Introducción a la tipografía: fundamentos, familias tipográficas y variables jerárquicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
	PROYECTOS BÁSICOS	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5	Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica aplicadas a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	ESPACIO Y VOLUMEN	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2	El volumen y espacio como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales para el análisis, la expresión y la representación del volumen y del espacio aplicadas a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CT2, CT13, CG1, CG2, CG11, CE3, CE11	La croquización como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Herramientas informáticas específicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12	La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica por medio de tecnología digital aplicadas a la especialidad. Intercambio de archivos entre programas y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12	Fotografía y medios audiovisuales aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Ciencia aplicada al diseño	FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO	CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8	Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Historia de las artes y el diseño	FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO	CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15	Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño aplicadas a la especialidad. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño: evolución tecnológica, tipológica y estilística. Estilos, movimientos, diseñadores y tendencias contemporáneas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Gestión del diseño	DISEÑO Y EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14	Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción). La propiedad intelectual e industrial (introducción). Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Tipografía	NARRATIVA AUDIOVISUAL I	CT3, CT6, CT8, CG2, CG11, CE3, CE10	Narrativa y comunicación. La diégesis y la continuidad narrativa. Estructuras narrativas aplicadas a los medios audiovisuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE

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

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

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