

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

*ORDRE 9/2021, de 24 de setembre, de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital, per la qual s'estableix i autoritza el Pla d'estudis per a l'obtenció del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi. [2021/9710]*

### Preàmbul

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

L'esmentat reial decret estableix en l'article 7.1 que les «administracions educatives, vista la proposta dels centres, establiran el pla d'estudis, i completaran els mínims fixats en aquest reial decret, fins al total de 240 crèdits, de conformitat amb els criteris següents:

a) Cadascuna de les matèries s'organitzarà en una o més assignatures, i caldrà assenyalar les competències, el contingut i el nombre de crèdits per a cadascuna i el curs o els cursos en què s'hauran de realitzar, i es podran incrementar els continguts i els crèdits mínims fixats.

b) El pla d'estudis es podrà completar amb altres matèries, a més de les establides en aquest reial decret, que es concretaran en assignatures.

c) Es podran establir assignatures optatives que desenvolupen continguts la finalitat de què siga actualitzar, completar o ampliar la formació de l'alumnat.»

Així mateix, també estableix en l'article 7.3 que les «administracions educatives, vista la proposta dels centres, en establir els corresponents plans d'estudis, podran disposar diversos itineraris acadèmics en cadascuna de les especialitats a què es refereix aquest reial decret».

En l'àmbit de la Generalitat, el Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors i es determina el marc normatiu per a la implantació dels plans d'estudis corresponents als títols oficials en els diferents ensenyaments artístics en l'àmbit de la Comunitat Valenciana assenyala en l'article 7.1 que «l'organització i distribució general dels 240 crèdits ECTS de cada pla d'estudis es farà de conformitat amb el que estableixen, en el que siga aplicable, els reials decrets 630 a 635/2010, de 14 de maig, i amb el que disposa aquest decret.» En l'article 7.3 assenyala que «els centres impartiran les especialitats i itineraris que expressament els siguen autoritzats. De conformitat amb el qual estableix aquest decret, organitzaran el pla d'estudis i la seua distribució en assignatures per semestres; igualment, realitzaran les guies docents corresponents a les assignatures, que hauran de ser públiques».

Així mateix, la disposició final primera d'aquest decret, habilita el conseller o consellera amb competències en matèria d'educació superior per a autoritzar els plans d'estudis dels centres d'ensenyaments artístics superiors, de conformitat amb aquell.

Finalment, el Decret 82/2009, de 12 de juny, del Consell, pel qual s'aproven els Estatuts de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana (ISEACV), estableix en l'article 2, titulat «Adscripció del personal docent i d'administració i serveis dels centres que es consignen en l'annex II d'aquest decret», el següent: «D'acord amb el que disposa l'article 16 de la Llei 8/2007, de 2 de març, de la Generalitat, els centres superiors d'ensenyaments artístics de titularitat de la Generalitat, que es recullen en l'annex II d'aquest decret, els ensenyaments artístics superiors que s'imparteixen, i els seus mitjans humans, tant docents com d'administració i serveis, així com els mitjans materials, queden integrats orgànicament i funcionalment en l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana». Entre

## Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital

*ORDEN 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy. [2021/9710]*

### Preámbulo

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

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

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

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

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

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

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

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

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



aquests centres figura l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, que ha sigut consultada degudament per a l'elaboració i aprovació d'aquesta ordre.

En conseqüència, per mitjà de la present ordre s'estableix i s'autoritza el Pla d'estudis de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, conduent a l'obtenció del Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació.

Per tot allò exposat, conforme amb el Consell de Direcció de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana, informat el Consell Valencià d'Universitats i de Formació Superior, d'acord amb la proposta de la directora general d'Universitats, de data 22 de juliol de 2021, i en exercici de les atribucions conferides per la disposició final primera del Decret 48/2011, abans esmentat, i per l'article 28.e de la Llei 5/1983, de 30 de desembre, del Consell,

## ORDENE

### Article 1. Objecte

La present ordre té per objecte l'establiment i l'autorització del pla d'estudis conduent a l'obtenció del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, a l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, de conformitat amb el qual estableixen el Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de Disseny establides en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, i el Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors i es determina el marc normatiu per a la implantació dels plans d'estudis corresponents als títols oficials en els diferents ensenyaments artístics superiors, en l'àmbit de la Comunitat Valenciana.

### Article 2. Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació

La superació dels ensenyaments artístics superiors de Disseny en l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, donarà lloc a l'obtenció del Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic. Aquest títol té caràcter oficial i validesa acadèmica i professional en tot el territori nacional segons estableix el Reial decret 633/2010, de 14 de maig.

### Article 3. Organització del pla d'estudis

1. El pla d'estudis conduent a l'obtenció del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, en l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, conté les competències transversals, les competències generals i les competències específiques pròpies de l'especialitat que es determinen en l'annex I d'aquesta ordre.

2. El pla d'estudis del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, de l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny Aplicat a l'Animació, comprén 4 cursos acadèmics de 60 crèdits, conforme al Sistema Europeu de Transferència de Crèdits (ECTS), distribuïts en huit semestres, amb un total de 240 crèdits.

3. La distribució dels 240 crèdits ECTS és la següent:

- Matèries i assignatures de formació bàsica, amb 60 crèdits.
- Matèries i assignatures de formació obligatòria d'especialitat, amb 102 crèdits.
- Les pràctiques externes, amb una duració de 12 crèdits.
- El treball de fi de grau, la duració del qual serà de 18 crèdits i es realitzarà en la fase final del pla d'estudis.
- Assignatures específiques de centre, amb 48 crèdits, de les quals 22 crèdits seran optatives.

### Article 4. Autorització del pla d'estudis

D'acord amb el que estableix aquesta ordre, s'autoritza el pla d'estudis del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny,

Artísticas de la Comunidad Valenciana». Entre estos centros figura la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, que ha sido consultada debidamente para la elaboración y aprobación de esta orden.

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

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

## ORDENO

### Artículo 1. Objeto

La presente orden tiene por objeto el establecimiento y la autorización del plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, en conformidad con el que establecen el Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, y el Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consejo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores y se determina el marco normativo para la implantación de los planes de estudios correspondientes a los títulos oficiales en las diferentes enseñanzas artísticas superiores, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

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

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

### Artículo 3. Organización del plan de estudios

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

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

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

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

### Artículo 4. Autorización del plan de estudios

De acuerdo con el que establece esta orden, se autoriza el plan de estudios del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de

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

### DISPOSICIÓ DEROGATÒRIA

#### *Única*

Queden derogades totes les disposicions del mateix rang o inferior que s'oposen al que disposa la present ordre.

### DISPOSICIÓ FINAL

#### *Única. Entrada en vigor*

La present ordre entrarà en vigor l'endemà de la seua publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

Alacant, 24 de setembre de 2021

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

### ANNEX I

#### *Competències pròpies del títol*

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

En finalitzar els seus estudis superiors en Disseny, els graduats i les graduades han de posseir les competències transversals següents:

CT1	Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora
CT2	Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament
CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que es realitza
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació
CT5	Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional
CT6	Realitzar autocrítica cap a l'exercici professional i interpersonal
CT7	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip
CT8	Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments
CT9	Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos
CT10	Liderar i gestionar grups de treball
CT11	Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat
CT12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avanços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar les vies adequades de formació continuada
CT13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seua activitat professional
CT14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables
CT15	Treballar de manera autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional
CT16	Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental

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

### DISPOSICIÓN DEROGATORIA

#### *Única*

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

### DISPOSICIÓN FINAL

#### *Única. Entrada en vigor*

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

Alicante, 24 de septiembre de 2021

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

### ANEXO I

#### *Competencias propias del título*

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

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

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



CT17	Contribuir amb la seua activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seua incidència en els diferents àmbits i la capacitat de generar valors significatius
------	---

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

En finalitzar els seus estudis superiors de Disseny, els graduats i les graduades han de posseir les competències generals següents:

CG1	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius
CG2	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació
CG3	Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica
CG4	Tindre una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color
CG5	Actuar com a mediadors/ores entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç
CG6	Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny
CG7	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris
CG8	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials
CG9	Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat
CG10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial
CG11	Comunicar idees i projectes a la clientela, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg
CG12	Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny
CG13	Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny
CG14	Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals
CG15	Conèixer processos i materials i coordinar la mateixa intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat
CG16	Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles
CG17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'èxit d'objectius personals i professionals
CG18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per a aconseguir els objectius previstos
CG19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny
CG21	Dominar la metodologia de la investigació
CG22	Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des dels criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat

Competències generals del títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, en l'especialitat de Disseny Gràfic.

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

CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos
------	---

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

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

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

Competencias generales del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en la especialidad de Diseño Gráfico

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



CE1	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
CE2	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
CE3	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
CE4	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
CE5	Establir estructures organitzatives de la informació.
CE6	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
CE7	Determinar i, si escau, crear solucions tipogràfiques adequades als objectius del projecte.
CE8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte
CE9	Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.
CE10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.
CE11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
CE12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.
CE13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.
CE14	Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial.
CE15	Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seua incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

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

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

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

- Disseny de material didàctic.
- Investigació i docència.

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

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

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

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

- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia.

ANNEX II

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

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

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



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

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

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

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



\* \* \* \* \*

ANEXO II

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

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

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



Gestión del diseño	DISEÑO Y EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14	Organización y economía de empresa. 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
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

SEGUNDO CURSO				
Materia	Asignatura	Competencias	Descriptor/Contenidos	ECTS
Cultura del diseño	CULTURA DEL DISEÑO	CT7, CT12, CG6, CG13, CG14, CG20, CG21, CE9	El significado del diseño y la animación en la cultura y en la sociedad contemporánea. 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
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
	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
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
	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
	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
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
Idioma extranjero	INGLÉS	CT2, CT5, CT7, CT10, CG7, CE10	Conocimiento del inglés en el lenguaje propio de la animación.	4
Proyectos de diseño	PROYECTOS DE ANIMACIÓN 2D	CT1, CT2, CT3, CT6, CT13, CT14, CG1, CG2, CG5, CE2, CE11, CE12	El proyecto de animación 2D. 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
	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
Optativas	OPTATIVAS			8



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



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

