

**DECRETO 61/2007, de 7 de junio, por el que se establece el currículo de las especialidades de Diseño Gráfico y de Diseño de Interiores de los estudios superiores de Diseño en la Comunidad de Castilla y León.**

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 6.2 atribuye al Gobierno fijar, en relación con los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas; remitiendo el apartado 4 del mismo artículo a las Administraciones educativas el establecimiento del currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la Ley, del que formarán parte los aspectos básicos señalados anteriormente.

Por otro lado en su disposición transitoria undécima se señala que en las materias cuya regulación remite la Ley a ulteriores disposiciones reglamentarias, y en tanto éstas no sean dictadas, serán de aplicación, en cada caso, las normas de este rango que lo venían siendo a la fecha de entrada en vigor de la Ley, siempre que no se opongan a lo dispuesto en ella.

La Ley Orgánica de Educación dispone, en su capítulo VI, artículo 45, que los estudios superiores de Diseño forman parte de las enseñanzas artísticas superiores. Su función es la formación integral de profesionales del mundo del diseño que desarrollen capacidades artísticas, tecnológicas, pedagógicas y de investigación en este sector.

Un vez establecidos los estudios superiores de Diseño, la prueba de acceso y los aspectos básicos del currículo de dichos estudios mediante Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, y determinados los requisitos mínimos de los centros que imparten enseñanzas artísticas por el Real Decreto 389/1992, de 15 de abril, procede establecer el currículo de dichas enseñanzas para el ámbito de competencia de la Comunidad de Castilla y León, si bien no se desarrollan en el mismo las competencias básicas, incorporadas en el concepto de currículo por la Ley Orgánica de Educación, al ser precisa la fijación previa por el Gobierno de sus aspectos básicos.

En el artículo 2 del citado Decreto 1496/1999 se fijan las cuatro especialidades del título de Diseño: Gráfico, de Productos, de Interiores y de Moda. De éstas se ha establecido hasta el momento en nuestra Comunidad, mediante Decreto 29/2006, de 27 de abril, el currículo de la especialidad de Moda, estando previsto, en cumplimiento del «Plan Marco para el desarrollo de las Enseñanzas Escolares de Régimen Especial en Castilla y León», aprobado por Acuerdo de la Junta de Castilla y León de 7 de octubre de 2004, la aprobación de los currículos e implantación de todas las especialidades de estos estudios.

Compete a la Junta de Castilla y León establecer ahora el currículo para Castilla y León de las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores, de conformidad con las competencias atribuidas en el artículo 35.1 del Estatuto de Autonomía. En el currículo que se aprueba con este Decreto se incluyen contenidos que se refieren tanto a conocimientos científicamente fundamentados, de hechos, de principios, de instrumentos, de procedimientos y de modos de saber hacer, como a valores de significación artística, ambos indispensables para la obtención de la cualificación profesional del Título Superior de Diseño en esta especialidad.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Educación, previo dictamen del Consejo Escolar de Castilla y León y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 7 de junio de 2007

**DISPONE**

*Artículo 1.– Objeto.*

1. El presente Decreto tiene por objeto establecer el currículo de las especialidades de Diseño Gráfico y de Diseño de Interiores de los estudios superiores de Diseño en la Comunidad de Castilla y León, que se incorpora como Anexo I.

2. El currículo que se aprueba con el presente Decreto comprende el conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación que regulan la práctica docente.

*Artículo 2.– Finalidad de las enseñanzas.*

La finalidad de los estudios superiores de Diseño Gráfico y de Diseño de Interiores es la formación integral de profesionales del mundo del diseño que desarrollen capacidades artísticas, tecnológicas, pedagógicas y de investigación en este sector para la mejora de la creación, del desarrollo, del uso y del consumo de las producciones industriales y de los servicios derivados de las mismas, según criterios emanados desde los ámbitos industrial y artístico, base para su incorporación a la vida activa o para el acceso a otros estudios.

*Artículo 3.– Estructura de ordenación y carga lectiva total.*

1. De acuerdo con el Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, por el que se establecen los estudios superiores de Diseño, la prueba de acceso y los aspectos básicos del currículo de dichos estudios, las especialidades de Diseño Gráfico y de Diseño de Interiores de los estudios superiores de Diseño comprenderán tres cursos académicos más la realización de un proyecto final de carrera, con una carga lectiva total de 273 créditos, de los cuales 270 corresponden a la formación en el centro educativo y los 3 créditos restantes se atribuyen al seguimiento tutorizado del proyecto final de carrera.

2. A los efectos de lo previsto en el apartado anterior, se entenderá por crédito la unidad de valoración de la actividad académica, equivalente a diez horas lectivas.

3. Los contenidos de estas enseñanzas se organizan en materias de carácter teórico-práctico, que se clasifican en troncales y específicas, asignaturas optativas y proyecto final de carrera.

4. Las asignaturas definidas en este Decreto se organizan en materias y áreas de conocimiento, según se refleja en los apartados I.A y II.A del Anexo II. La distribución de las asignaturas por cursos y su carga lectiva se relacionan en los apartados I.B y II.B del Anexo II.

5. El órgano directivo competente en materia de planificación educativa podrá autorizar la impartición de asignaturas optativas, cuyo currículo será propuesto por el centro educativo, con el informe favorable de la Inspección Educativa.

*Artículo 4.– Requisitos de acceso.*

1. El acceso a estos estudios se regirá por lo dispuesto en el capítulo II del Real Decreto 1496/1999, modificado en aplicación de lo dispuesto en el artículo 57 y 69.5 de la Ley Orgánica de Educación.

2. La Consejería de Educación convocará anualmente las pruebas de acceso a estos estudios.

*Artículo 5.– Objetivos.*

1. Los objetivos de las especialidades de Diseño Gráfico y de Diseño de Interiores son los generales de los estudios superiores de Diseño y los específicos de estos estudios referidos a esta especialidad.

2. Los objetivos generales de los estudios superiores del Diseño, expresados en capacidades, son los referidos en el artículo 11 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, y además los siguientes:

- a) Conocer la Historia del Arte y del Diseño y saber valorarla como fuente de referencia e inspiración en la labor creativa, así como encuadrar y caracterizar las manifestaciones artísticas y los objetos de diseño en el momento histórico correspondiente y su relación con el entorno social y económico en el que surgen.
- b) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, confianza en uno mismo, sentido crítico, trabajo en equipo y espíritu innovador.

3. Los objetivos específicos perseguirán el desarrollo en los alumnos, de modo integrado, de las capacidades relacionadas en el artículo 12 del Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre.

*Artículo 6.– Características de la evaluación.*

1. La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos se efectuará con arreglo a lo dispuesto en el artículo 16 del Real Decreto 1496/1999 y en el presente Decreto.

2. Corresponde a la Consejería de Educación la competencia para autorizar a los alumnos, con carácter excepcional y por causas debidamente justificadas, una nueva convocatoria que exceda de las cuatro de las que disponen para superar cada asignatura o de las dos para superar el proyecto final de carrera.

3. La permanencia de un alumno en estas enseñanzas no podrá exceder de cinco cursos académicos. No obstante, cuando concurran circunstancias excepcionales, no ligadas a la falta de rendimiento académico, la Consejería de Educación podrá autorizar la ampliación de la escolarización por un año improrrogable.

4. La evaluación final, que se efectuará en el mes de junio, se concretará en la calificación de cada una de las asignaturas y se reflejará en el modelo de actas que figura en el Anexo III. La calificación se expresará en términos numéricos utilizando la escala de 1 a 10 sin decimales, considerando positivas las calificaciones de 5 o superiores y negativas las inferiores a 5.

5. Los alumnos que, como consecuencia de la evaluación final de junio, tengan asignaturas con calificaciones inferiores a 5 y, por tanto, pendientes de superación, podrán concurrir a las pruebas extraordinarias que se celebrarán en el mes de septiembre, antes del inicio del curso académico siguiente.

6. La calificación negativa, en la convocatoria extraordinaria de septiembre, en más de dos asignaturas impedirá la promoción del alumno al curso siguiente.

#### *Artículo 7.– Autonomía de los centros.*

1. Los centros docentes dispondrán de autonomía pedagógica que se concretará en su proyecto educativo, que se atenderá, en su elaboración y contenido, a lo dispuesto en el Título III del Decreto 65/2005, de 15 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros que imparten Enseñanzas Escolares de Régimen Especial.

2. Los centros impartirán las enseñanzas con arreglo al currículo que se establece en este Decreto y lo desarrollarán mediante las correspondientes programaciones didácticas, que se ajustarán a lo dispuesto en el Título III del Decreto 65/2005.

3. La Inspección educativa supervisará el proyecto educativo para comprobar su adecuación a lo establecido en las disposiciones vigentes que le afecten y comunicará al centro las correcciones que procedan.

#### *Artículo 8.– Evaluación del proceso de enseñanza.*

1. El profesorado, además de la evaluación del desarrollo de las capacidades de los alumnos de acuerdo con los objetivos generales y específicos, evaluará los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con la consecución de los objetivos educativos del currículo. Evaluará, igualmente, el proyecto educativo que se esté desarrollando en relación con su adecuación a las características del alumnado.

2. Los resultados de la evaluación se incluirán en la memoria anual del centro. A partir de estos resultados se deberán modificar aquellos aspectos de la práctica docente y del proyecto educativo que se consideren inadecuados.

### DISPOSICIONES ADICIONALES

#### *Primera.– Equivalencias de asignaturas optativas.*

La Consejería de Educación podrá establecer equivalencias entre las asignaturas optativas y los aprendizajes resultantes de los convenios y acuerdos que pudieran establecerse para los alumnos con empresas del sector, instituciones de investigación y desarrollo del diseño, servicios o departamentos de conservación y restauración museística o patrimonial o entidades de fines similares.

#### *Segunda.– Autorización administrativa.*

Corresponde a la Administración educativa de la Comunidad la autorización para la apertura y funcionamiento de centros docentes privados que pretendan impartir las enseñanzas contenidas en este Decreto, una vez que se acredite que cumplen los requisitos mínimos recogidos en el Real Decreto 389/1992, de 15 de abril, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que imparten las enseñanzas artísticas.

#### *Tercera.– Relación numérica profesor-alumno.*

De acuerdo con lo establecido en el artículo 54 del Real Decreto 389/1992, la relación numérica máxima profesor/alumno para la impartición de cada asignatura correspondiente a estas enseñanzas será de 1/15 para las asignaturas prácticas y de 1/30 para las asignaturas teóricas.

#### *Cuarta.– Propuesta de expedición del título.*

Corresponderá al centro educativo en el que se hayan cursado y superado las enseñanzas conducentes a la obtención del Título Superior de Diseño realizar la propuesta para la expedición de dicho título.

#### *Quinta.– Implantación.*

Los centros docentes implantarán estas enseñanzas curso a curso, sin interrupciones, y dispondrán de tres cursos para culminar el proceso de elaboración del proyecto educativo.

### DISPOSICIONES FINALES

#### *Primera.– Desarrollo normativo.*

Se faculta al Consejero de Educación para dictar cuantas disposiciones sean precisas para la aplicación y desarrollo de lo establecido en este Decreto.

#### *Segunda.– Entrada en vigor.*

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 7 de junio de 2007.

*El Presidente de la Junta  
de Castilla y León,*

Fdo.: JUAN VICENTE HERRERA CAMPO

*El Consejero de Educación,*

Fdo.: FCO. JAVIER ÁLVAREZ GUIASOLA

### ANEXO I

#### I. CURRÍCULO DE LOS ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO, ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

##### **A) Materias troncales:**

*Asignatura:* Dibujo Artístico.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

##### *Objetivos:*

- Desarrollar la imaginación, la sensibilidad artística, la creatividad y su aplicación en el desarrollo de lenguajes compositivos personales y funcionales en el campo del diseño gráfico.
- Desarrollar la capacidad de expresión y comunicación a través de la descripción, la representación y la interpretación gráfico-plástica de la realidad exterior, demostrando creatividad y sentido artístico en el trabajo.
- Percibir y expresar gráficamente la forma de los objetos y del entorno, así como la creatividad personal.
- Desarrollar la capacidad para analizar formas estáticas y en movimiento.
- Valorar el orden, la claridad y la limpieza en la presentación de los trabajos.
- Conocer y utilizar correctamente la terminología propia de la materia.

##### *Contenidos:*

1. El dibujo como instrumento de investigación, comprensión y transmisión de ideas, pensamientos e informaciones.
2. La dimensión universal de los lenguajes gráficos. Elementos conceptuales y comportamientos básicos de la imagen. Elementos estructurales y lenguajes compositivos.
3. Profundización en el estudio de los medios, procesos, técnicas y métodos.
4. Lenguajes gráficos: mimético, descriptivo, representativo, expresivo y comunicativo.
5. La naturaleza como modelo, estudio analítico y anatómico de la figura humana.
6. La producción personal de mensajes funcionales y dependientes del entorno conceptual y técnico en el cual se opera.
7. Preparación para los procesos de maquetación. Técnicas de visualización.
8. Interacción y aplicación del dibujo artístico con tecnologías digitales.

##### *Criterios de evaluación:*

- Capacidad demostrada de expresión y comunicación a través de la representación gráfico-plástica y capacidad para investigar nuevas posibilidades plásticas.
- Grado de comprensión y capacidad de realizar el análisis de los elementos conceptuales y comportamientos formales básicos de la imagen, de los elementos estructurales y de los lenguajes compositivos.
- Correcta elección y utilización de los materiales de dibujo, las técnicas y procedimientos gráficos adecuados y el conocimiento de sus propiedades.

- Nivel expresivo y comunicativo del lenguaje gráfico y la sensibilidad artística demostrada en la realización del trabajo, su nivel de acabado y la presentación final.
- Capacidad para el análisis, representación e integración de las formas geométricas y orgánicas.
- Grado de consecución en el dibujo de retentiva, apuntes rápidos, creación de bocetos, cartones y en el estudio de la naturaleza.
- Expresión oral y escrita adecuada a la terminología de la materia.

*Asignatura:* Color.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Desarrollar la capacidad cromática y técnica.
- Potenciar los valores cognitivos de la gama tonal.
- Desarrollar el concepto de las formas y los espacios, sobre la base de un color y su gama.
- Diferenciar el color luz y el color pigmento.
- Formarse en el cambio del proceso gráfico al técnico en cada color y gama tonal.
- Comprender la relación color-espacio-luz.
- Potenciar la estética aplicada a cada tono y su combinación cromática.
- Descubrir la expresión anímica en base al color, al espacio y al volumen.
- Conocer los materiales, útiles y procedimientos más usuales en este ámbito creativo ya sean analógicos o digitales.
- Valorar el orden, la claridad y la limpieza en la presentación de los trabajos.
- Conocer la aplicación del color en los distintos lenguajes plásticos y visuales.
- Conocer y utilizar correctamente la terminología propia de la materia.

*Contenidos:*

1. Estudio de la fenomenología del color, sus fundamentos científicos y su intervención en la configuración simbólica de los lenguajes plásticos.
2. Teoría física del color.
3. Teoría y conceptos relativos a la visión. Relación ojo-cerebro. Fenómenos ópticos. Teoría psicofísica. Teoría cognitiva.
4. Análisis cromático. Dimensiones del color: cromatología, colorimetría. Espacios cromáticos. C.I.E. y espacios normalizados. Mezcla de colores. Color y constitución química. La experiencia interactiva del color, la materia, la forma y el movimiento.
5. Color y comunicación. Estudio de la fenomenología del color como agente interventor en la configuración simbólica de los lenguajes en las producciones gráficas.
6. Simbología del color. El color en los distintos lenguajes plásticos y visuales.

*Criterios de evaluación:*

- Grado de conocimiento de la terminología cromática en el ámbito del diseño gráfico teniendo en cuenta el trabajo a realizar y el soporte a utilizar.
- Capacidad para elaborar y utilizar el color y la gama tonal.
- Conocimiento de los fundamentos físicos del color luz y el color pigmento.
- Uso creativo del color, su capacidad estética y simbólica.
- Conocimiento y dominio adecuado de las distintas técnicas, secas y húmedas, en la aplicación del color.
- Conocimiento de la interacción del color con los distintos lenguajes plásticos.
- Expresión oral y escrita adecuada a la terminología de la materia.

*Asignatura:* Teoría de la Imagen.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Conocer los elementos básicos de la psicología de la percepción y su comportamiento.
- Adquirir una visión científicamente fundamentada sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Conocer y valorar las distintas teorías de la percepción.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en esta materia al trabajo creativo y proyectual.
- Conocer los mecanismos de la memoria, especialmente en el ámbito de la imagen.
- Conocer las relaciones, límites y competencias entre los lenguajes verbales y los no verbales.

*Contenidos:*

1. Los sentidos. Las sensaciones. Estudio de los procesos sensoriales. El concepto de estímulo.
2. La percepción. Teoría psicofísica de la percepción. Umbral de la percepción. Aportaciones de la neurofisiología. Teoría de la segmentación de Mané.
3. Percepción, psicología y psicoanálisis. Percepción y conductivismo. Percepción y conocimiento.
4. Teoría cognoscitiva de la percepción. Principales teorías sobre la percepción y sociología.
5. La percepción de la materia y de la forma. La percepción del color. La percepción del espacio.
6. La percepción del movimiento. Percepción y tiempo. La percepción interactiva forma-color-espacio-movimiento. Los niveles de realidad y los grados de iconicidad.
7. La memoria. Memoria icónica.
8. Teoría de la imagen en relación a política, propaganda y publicidad.

*Criterios de evaluación:*

- Conocimiento de los elementos básicos del comportamiento perceptivo.
- Concebir y desarrollar el trabajo personal creativo en relación a las teorías de la percepción.

*Asignatura:* Análisis de la Forma.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Desarrollar la creatividad, la sensibilidad e imaginación necesarias para concebir y realizar maquetas, bocetos o prototipos relacionados con el diseño gráfico.
- Favorecer la reflexión estética en la percepción de la forma de los objetos y cosas, así como en las ideas plásticas de creación personal.
- Desarrollar la capacidad para generar y analizar formas tridimensionales, valorando el volumen, el espacio y el vacío.
- Conocer los materiales, útiles y procedimientos más usuales en este ámbito creativo.
- Aplicar los conocimientos y los procedimientos propios de las formas tridimensionales al ámbito del diseño de gráfico.
- Conocer y valorar las distintas posibilidades de acabado de las formas.

*Contenidos:*

1. Elementos conceptuales y comportamientos básicos de la forma bidimensional y tridimensional. Percepción de la forma bidimensional y tridimensional. Estudio analítico y sintético de la forma y el volumen. Proporciones. Estructura de la forma y modulación del espacio.
2. La composición en el espacio. Interpretación de la forma plana en el espacio. Relación volumen-espacio. Transformación de composiciones planas en composiciones espaciales. Valor expresivo de la forma bidimensional y tridimensional. El vacío.

3. El diseño biónico. Cualidades de la materia: estructura, textura, densidad, comportamiento. Procesos de investigación y metodología de construcción en tres dimensiones a partir del plano.
4. Técnicas para la construcción de elementos tridimensionales enfocados al diseño: ensamblajes, soldadura, pegado y uniones de materiales simples.
5. Estudio de las aplicaciones básicas de modelización: el objeto, el embalaje, el packaging, el móvil, la maqueta, el prototipo.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad de expresión a través de la forma tridimensional.
- Utilización, con agilidad y precisión, del lenguaje volumétrico.
- Correcta concepción y desarrollo de proyectos de carácter tridimensional.
- Conocimiento y manejo, con competencia profesional, de las técnicas y los materiales indispensables para el desarrollo de proyectos.
- Mostrar sensibilidad artística en la realización del trabajo, nivel de acabado y presentación final.

*Asignatura:* Técnicas de Expresión Gráfica.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Conocer los materiales y las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando sus cualidades y el comportamiento de los materiales en sus respectivos soportes.
- Conocer y diferenciar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas.
- Utilizar adecuadamente los materiales y las técnicas más apropiadas para las necesidades expresivas del mundo de la gráfica, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones.
- Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la selección y combinación de técnicas y procedimientos.
- Experimentar e interactuar con las técnicas tradicionales y las técnicas actuales de digitalización.
- Adquirir conciencia del cuidado debido al medio-ambiente en relación al uso de productos y decisiones de producción en el ejercicio de la profesión de diseñador gráfico.
- Saber elegir las técnicas de expresión gráfica más adecuadas para resolver las necesidades de comunicación.

*Contenidos:*

1. Cualidades físicas y estéticas de los materiales y los soportes: el papel, el cartón, tipos industriales y artesanos, variaciones y normalización, procesos de elaboración, adecuación al uso y especificidades.
2. Las técnicas gráficas. Técnicas secas: grafitos, carbonos, sanguinas, terracotas, tizas, lápices de polvo prensado, pasteles, lápices de color. Técnicas húmedas: tintas, anilinas, acuarelas, rotuladores, témperas. Las técnicas mixtas experimentales: procesos abiertos, grasas, esmaltes, lavados, raspados, manipulados de soporte, reprografías, transferencias, máscaras, pigmentos.
3. Profundización en el estudio de los medios, procesos, métodos gráficos y pictóricos: experimentación con materiales y superficies, procedimientos y técnicas gráficas y de dibujo. Técnicas de grabado y estampación. Clip-arts, ilustración digital.
4. Conversión de bocetos a originales-pluma y vectoriales.
5. Conocer el software necesario. Tipos de archivos digitales, características, resoluciones y tamaños según su destino. Color digital. Técnicas fotográficas digitales. Aerografía actual, plotters.

*Criterios de evaluación:*

- Utilizar las técnicas y materiales de la comunicación artística atendiendo a su comportamiento y posibilidades expresivas.
- Capacidad para seleccionar y aplicar con sentido crítico las técnicas más adecuadas a las necesidades de los ejercicios planteados.
- Experimentar con diferentes materiales y técnicas y sus posibles combinaciones en búsqueda de la originalidad creativa y de estilo.

- Planificar el proceso de realización del trabajo a realizar, definiendo los materiales, procedimientos y sus fases.
- Identificar y comparar las técnicas, y reconocer tanto las tradicionales como las innovadoras, como vías expresivas del arte y del diseño.

*Asignatura:* Historia y Teoría del Arte.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

- Valorar con sentido crítico las distintas interpretaciones que a lo largo de la historia contemporánea se han realizado sobre el hecho artístico, su origen, significado y función.
- Saber analizar con criterios metodológicos diversos las obras de arte del pasado y del presente, relacionándolas con el entorno histórico y cultural en el que surgen, y tratando de dar una visión integradora de los distintos métodos de abordar su conocimiento.
- Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y las estructuras sociales y de las diversas conceptualizaciones estéticas.
- Comprender la importancia de las creaciones del arte contemporáneo para el conocimiento del ser humano, sus inquietudes y sensibilidad y valorarlas como fuente de enriquecimiento personal e inspiración en el desempeño del trabajo profesional.
- Identificar y comprender los procesos técnicos y los materiales de la obra de arte.
- Conocer el origen y evolución de las principales manifestaciones artísticas a lo largo de las distintas etapas de la Historia Contemporánea.
- Estimular el interés por la protección, promoción y crecimiento del legado patrimonial y por el fomento de la identidad y cohesión cultural, con especial atención al patrimonio castellano y leonés.

*Contenidos:*

1. El inicio de la Modernidad. Transformaciones estéticas en la segunda mitad del siglo XVIII.
2. La revolución romántica, el desarrollo de una nueva sensibilidad y la concepción trágica del hombre y mundo modernos. El realismo y su intento ético de transformación del mundo.
3. Las nuevas condiciones perceptivas, la tendencia a la desmaterialización, lo fugaz y lo efímero en el Impresionismo. Los postimpresionistas pioneros de la Vanguardia.
4. La respuesta arquitectónica a las nuevas necesidades de la sociedad decimonónica. Los nuevos materiales. Industria versus artesanía, distintas versiones del Modernismo en Europa.
5. El arte como investigación abierta aportando nuevos universos a la visión fraccionada de lo contemporáneo. Los lenguajes plásticos: recuperación del orden matemático y geométrico. La recuperación del contenido humano y expresivo a través del color. La recuperación del mensaje literario y su fusión con el subconsciente.
6. Dadá o la negación del arte. Repercusiones del conflicto bélico en la evolución de las Vanguardias y en su visión del mundo.
7. Nuevas posibilidades expresivas de la ruptura con la representación. Su inserción en otros lenguajes. Evolución a partir de 1945 en tendencias matéricas, informalistas, neoconcretas y tecnológicas.
8. La superación del objeto artístico. Las instalaciones, el happening, intervenciones en la naturaleza o en el cuerpo. El triunfo de la idea sobre la ejecución: el arte conceptual.
9. Conciliación de arte e industria. Escuelas de arte y diseño. La recuperación del símbolo arquitectónico.
10. Nuevos soportes artísticos de la cultura de masas. Fotografía, cine, cartel e historietas.

*Criterios de evaluación:*

- Conocimiento y comprensión razonada y crítica de las manifestaciones artísticas que posibilite su ambientación en el contexto histórico-social en el que han sido realizadas.

- Desarrollo de la sensibilidad estética y de las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico, así como la creatividad demostrada en la solución de problemas.
- Comprensión de los comportamientos histórico-culturales de la humanidad a lo largo de la época contemporánea, y la capacidad de relacionarlos con los hechos artísticos a los que han dado lugar.
- Comprensión de los movimientos y lenguajes artísticos del pasado reciente y su evolución hasta la situación actual.
- Sensibilidad manifestada ante el análisis del hecho artístico contemporáneo, y capacidad para interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el ámbito artístico.
- Utilización de un lenguaje claro y conciso y de una terminología específica.
- Interés y capacidad demostrados en la protección, conservación y restauración del legado patrimonial.

*Asignatura:* Historia y Teoría del Diseño.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

- Valorar las producciones humanas utilitarias como manifestaciones culturales complejas portadoras de significados históricos, culturales y artísticos.
- Conocer las diversas teorías y metodologías en el estudio del diseño y saber valorarlas con sentido crítico.
- Identificar las principales corrientes estéticas del diseño contemporáneo, valorar las aportaciones de los autores más relevantes y saber analizar los productos de diseño con sentido crítico y rigor metodológico.
- Analizar la influencia de las producciones artísticas y utilitarias en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño contemporáneo.
- Potenciar el interés por la valoración, conocimiento, promoción, desarrollo y difusión de los productos del diseño.
- Adquirir una visión adecuada de la función del diseñador como una actividad compleja y multidisciplinar en la que intervienen aspectos técnicos, artísticos, organizativos, sociológicos y culturales.

*Contenidos:*

1. Historia de la producción: forma, usos y valor de los objetos, imágenes y espacios en las diversas culturas y a través del tiempo.
2. Antecedentes del diseño: artesanía, artes populares y artesanía industrial. El proceso gremial.
3. El diseño en las sociedades industrial y tecnológica y su incidencia social.
4. Análisis de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos de la fenomenología del arte y del diseño.
5. Corrientes estéticas más significativas del diseño en los siglos XIX y XX.
6. Consecuencias de la revolución industrial. El Modernismo y el cambio de siglo.
7. Las Vanguardias y su repercusión en el diseño. El período de entreguerras.
8. Tendencias más relevantes a partir de la segunda guerra mundial, su evolución y su ubicación en el contexto actual.
9. Últimas propuestas en el ámbito del diseño.
10. Incidencia del diseño en el contexto contemporáneo: análisis de las últimas tendencias.
11. El diseño en Castilla y León, aportaciones principales y situación actual.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad de análisis de los productos del diseño puestos en relación con el contexto económico, social, artístico y cultural que condicionan y perfilan su origen.
- Conocimiento de las principales corrientes del diseño contemporáneo y las producciones más relevantes, con especial atención a aquellas de la comunidad de Castilla y León.

- Saber valorar y seleccionar con rigor crítico la significación artística, cultural y social del diseño enriquecida por la evolución de la investigación científica y de progreso tecnológico.
- Capacidad de investigación y uso de recursos para el autoaprendizaje y la transferencia de los conocimientos.
- Utilización de un lenguaje claro y dominio de la terminología específica del campo del diseño.

*Asignatura:* Historia y Teoría del Diseño Gráfico.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

- Conocer la historia del diseño gráfico como elemento de comunicación.
- Conocer las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Analizar los productos del diseño gráfico con rigor y en relación con el momento histórico en el que se realizan.
- Ser consciente de la utilidad pública del diseño gráfico.
- Distinguir los ámbitos de intervención del diseño gráfico: editorial, publicidad e imagen e identidad de empresas, productos, servicios e instituciones.
- Conocer y distinguir los mejores ejemplos de cada uno de esos ámbitos.

*Contenidos:*

1. El diseño gráfico en la antigüedad.
2. El siglo de la tipografía y del libro.
3. Los siglos de transición y normalización.
4. Londres y París, las capitales del diseño gráfico comercial del siglo XIX.
5. Del Arts&Crafts al Werkbund Institut, veinte años de estilo homogéneo.
6. La influencia de las vanguardias artísticas.
7. La Bauhaus impone el diseño gráfico como categoría disciplinar.
8. La situación del diseño gráfico alemán fuera de la Bauhaus.
9. El diseño gráfico al servicio de la propaganda política.
10. La evolución del diseño gráfico en Europa en el periodo de entre guerras.
11. Una nueva correlación de fuerzas tras los dos exilios europeos a USA.
12. La consolidación del estilo americano.
13. La formación del estilo nacional, objetivo histórico de Francia, Inglaterra y Alemania.
14. Una nueva generación de estilos nacionales: Suiza, Italia y Polonia.
15. La ciencia de la hermenéutica o la hermenéutica de la ciencia.
16. El diseño gráfico en América Latina.
17. El diseño gráfico en España.
18. El diseño gráfico en Castilla y León.
19. Influencia de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico actual.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad de análisis de los productos del diseño gráfico puestos en relación con el contexto económico, social, artístico y cultural.
- Conocer las principales etapas del desarrollo histórico del diseño gráfico, especialmente en el período contemporáneo, y los autores y las producciones más relevantes, con especial atención a aquellas de la comunidad de Castilla y León.
- Conocer las interrelaciones del diseño gráfico con otras disciplinas próximas: arte, arquitectura, etc.
- Capacidad para presentar razonadamente un proyecto de diseño gráfico y sus relaciones e influencias históricas.
- Capacidad de investigación y uso de recursos para el autoaprendizaje y la transferencia de los conocimientos.
- Uso y dominio de la terminología específica del campo del diseño gráfico.

*Asignatura:* Fundamentos Científicos.

*Materia:* Fundamentos Científicos.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Comprender y utilizar el lenguaje geométrico y su representación matemática adecuada para describir formas, clasificarlas y esquematizarlas.
- Hacer uso de los sistemas de proporcionalidad y escalas para el estudio y construcción de formas y propuestas, creando, modelando y diseñando modelos geométricos.
- Conocer los principios matemáticos, físicos, químicos y tecnológicos que existen en los campos donde interviene el diseño. Proporción. Geometría de módulos y retículas. Química de los procesos de reproducción de la imagen. Tecnología informática e infográfica.

*Contenidos:*

1. Introducción al álgebra, ecuaciones, representación, proporcionalidad y escalas.
2. Funciones, representación, crecimiento y decrecimiento, máximos y mínimos, puntos de inflexión, optimización, programación lineal.
3. Estudio aplicado al diseño gráfico de los fundamentos geométricos y matemáticos necesarios para el análisis, la simulación y la interpretación geométrica, artística, tecnológica y socioeconómica.
4. Análisis: Funciones. Cálculo diferencial. Cálculo integral.
5. Estadística y probabilidad: Estadística. Parámetros estadísticos unidimensionales. Distribuciones bidimensionales. Correlación y regresión. Probabilidad. Distribuciones de probabilidad. Inferencia estadística. Estadística, tablas de datos, centralización y promedios, desviación y dispersión.
6. Introducción a la Física y la Química, el método científico, la materia. Composición de tintas y comportamiento en el secado y absorción en la impresión.
7. Estructura de la materia, estructura atómica, sistema periódico, enlace químico, formulación y reacciones.
8. Obtención y propiedades de algunos materiales de especial interés.

*Criterios de evaluación:*

- Correcta utilización de los conocimientos sobre las producciones en la construcción de formas y estructuras, analizando y cuantificando la dependencia que las partes guardan entre sí con el todo.
- Identificación y construcción de figuras a partir de elementos geométricos conocidos, así como la correcta descripción de las proporciones matemáticas que verifican.
- Resolución de problemas de medición, descomposición y división de segmentos, superficies y volúmenes en figuras y cuerpos regulares.
- Aplicación de estrategias de resolución de problemas, utilizando los recursos que ofrece la particularización, la generalización y la analogía, para buscar un camino y un proceso para llegar a una solución.

*Asignatura:* Sistemas de Representación.

*Materia:* Sistemas de Representación.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Desarrollar la visión espacial y su representación sobre el plano de trabajo mediante los mecanismos geométricos.
- Representar el objeto o concepto, con criterios técnicos constructivos y criterios subjetivos.
- Adquirir conocimientos estructurales y de desarrollo de la forma en el espacio por medio del análisis geométrico, las formas básicas y sus relaciones.
- Desarrollar la capacidad de generar procesos de ideación y creación en el diseño gráfico, con rigor técnico.
- Conocer las herramientas informáticas de la materia. Software y hardware.

*Contenidos:*

1. Fundamentos de geometría plana: polígonos, figuras cónicas, tangencias y sus propiedades.
2. Los sistemas de representación como soporte de la representación de las tres dimensiones en el plano. Proyecciones.
3. Aplicaciones geométricas. Estudio y utilización de los diversos sistemas de representación técnica del espacio (objetos, luces y sombras): sistemas acotado, diédrico, axonométrico y cónico.
4. Proporcionalidad y escalas. Norma DIN.
5. Software y hardware relacionado con la materia.

*Criterios de evaluación:*

- Saber identificar, relacionar y representar objetos sobre el plano. Saber interpretar planos.
- Saber utilizar correctamente los diversos sistemas de representación técnica del espacio, los objetos, las luces y las sombras.
- Conocimiento de los sistemas informáticos aplicados a la representación gráfica.

*Asignatura:* Proyectos y Taller Básicos.

*Materia:* Proyectos Básicos.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y alternativas posibles.
- Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y estrategia idóneos en el proceso de elaboración de un producto.
- Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.
- Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño, las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.
- Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto de diseño gráfico.
- Capacitar para analizar la cadena de un producto de diseño gráfico y en función de ello aplicar las correspondientes variables en su diseño.
- Transmitir los conocimientos técnicos que permitan participar en procesos de formulación y evaluación de proyectos y desarrollar el espíritu investigador que posibilite identificar de forma completa los métodos de análisis que faciliten la elección de un proyecto operativo.

*Contenidos:*

1. Fundamentos de diseño. Fundamentación y estudio teórico-práctico de los proyectos de diseño.
2. Metodologías y teorías del proyecto. Técnicas de organización del trabajo.
3. Visualización y realización gráfica. Arquitectura gráfica: organización y jerarquía de los elementos del impreso. La composición. Tipología de la imagen y el color.
4. Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodología de realización de proyectos y su empleo en la ideación y resolución de proyectos correspondientes al campo del diseño gráfico.
5. Estudio analítico de la evolución histórica de los usos y productos, de los condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales y comunicativos. Análisis de la evolución histórica del producto. Ciclo de la vida del producto. Requisitos y especificaciones.
6. Fases de proyecto: técnicas de creatividad. Brain-storming. Ideación y bocetos. Aplicación práctica de los criterios de análisis, síntesis y metodología. Criterios de decisión. Resolución del proyecto. Planos de taller y definitivos. Memoria. Modelos, maquetas y prototipos.
7. Presentación gráfica del proyecto. Material de presentación y niveles de acabado. Presupuesto y viabilidad. Resolución de proyectos. Criterios de calidad. Evaluación y verificación.

*Criterios de evaluación:*

- Conocimiento de los aspectos conceptuales de elaboración de un proyecto.
- Resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.
- Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia productiva.
- Asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción, y, por tanto, la participación y cooperación activa en los trabajos de equipo.
- Definición, idoneidad, calidad y técnicas de presentación en las síntesis gráficas, tridimensionales o documentales.

**B) Materias específicas:**

*Asignatura:* Diseño Gráfico asistido por Ordenador I, II y III.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Realizar un proceso creativo con sus correspondientes etapas.
- Conocer y saber utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las aplicaciones directamente relacionados con el diseño gráfico.
- Conocer, comprender y utilizar el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y aplicarlo correctamente.
- Realizar los ejercicios en relación con el resto de las asignaturas para mejor comprensión de los procesos reales de producción relacionados con el diseño gráfico.
- Elaborar mensajes utilizando las nuevas tecnologías (TIC).
- Saber confeccionar un arte final.

*Contenidos:**a) Primer curso:*

1. Informática básica: conceptos básicos, hardware. Arquitectura del ordenador. El microprocesador. RAM. Bios. Sistema operativo. Gestión de archivos, formatos. Dispositivos de entrada. Dispositivos de salida. Red. Protocolos de trabajo en gráfica. Numeración, organización. Formatos. Pc y Mac.
2. Iniciación al diseño asistido por ordenador. Conceptos fundamentales del diseño vectorial. Conceptos básicos. Formato papel. Formas simples. Formas compuestas. Transformaciones. Texto. Importación. Exportación. Vectorización. Salida impresión/Web.
3. Conceptos fundamentales de edición bitmap. Conceptos básicos. Parámetros imagen. Resolución. Profundidad. Formatos. Ajustes imagen. Curvas. Niveles. Brillo/contraste. Tono/brillo/Saturación. Predefinidos. Herramientas. Selección.

*b) Segundo curso:*

4. Conceptos fundamentales de maquetación. Conceptos básicos. Formato documento. Maqueta documento. Columnas. Guías. Páginas. Cajas de texto. Carácter/Párrafo. Estilos. Vinculación texto. Cajas de imagen. Ajuste tamaño. Contorneo. Recorte. Vínculos. Salida imprenta. Salida Web.
5. Web. Conceptos básicos. Html, hipertexto, DHTML. World Wide Web. Arquitectura del sitio. Tablas, marcos. Tipografía y color para Web. Imágenes, formatos, compresión. Hojas de estilo. Interactividad, usabilidad. Software de edición Web. FTP, dominios, espacio Web. Multimedia, sonido y vídeo.

*c) Tercer curso:*

6. Animación 2D y 3D. Conceptos básicos. Dibujo vectorial 2D/3D. Línea de tiempo. Interpolación. Forma. Movimiento. Símbolos. Gráficos. Movie clip. Botón. Bitmap. Sonido. Interactividad. Diseño Web. Impresión Desktop. Impresión Postscript. Vectorización. Rasterización. Preparación originales múltiples formatos.

*Criterios de evaluación:*

- Conocer y utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.
- Conocer y utilizar el lenguaje técnico propio de los medios informáticos.
- Capacidad de aprovechamiento de las posibilidades de los medios informáticos frente a los tradicionales y posibles combinaciones de ambos.
- Uso adecuado de los medios informáticos según las características de los proyectos y aplicación sobre las diversas disciplinas del currículo.
- Capacidad para proyectar y coordinar los procesos técnicos y artísticos de realización y resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional.
- Capacidad para integrarse en equipos de trabajo y transferir conocimientos.

*Asignatura:* Fotografía I y II.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Adquirir conceptos fotográficos básicos tales como composición, encuadre, claroscuro, textura, perspectiva, etc.
- Solucionar gráficamente problemas de diseño en trabajos de poca complejidad técnica relacionados con manipulaciones (coloreados, fotomontajes, virados, etc.).
- Aplicar sus conocimientos fotográficos a las tareas profesionales conociendo sus posibilidades y limitaciones.
- Desarrollar la capacidad perceptiva, la creatividad y la capacidad estética.
- Conocer y utilizar los conceptos, materiales y técnicas propias de la materia.
- Conocer y usar correctamente la terminología fotográfica específica.
- Comprender los fenómenos y leyes que intervienen en los procesos fotográficos.
- Adquirir recursos propios en la captación, manipulación y aplicación de imágenes fotográficas dentro de un proceso creativo.
- Aplicar adecuadamente los conocimientos fotográficos en el ámbito de la gráfica publicitaria.
- Adquirir el adecuado conocimiento y control del proceso fotográfico en todas sus fases.
- Observar una metodología en el trabajo que permita una optimización de los recursos.

*Contenidos:*

1. Fundamentos de la imagen fotográfica. Química. Óptica. Luz. Color. Formación de la imagen analógica y digital. Nitidez y resolución.
2. La cámara fotográfica analógica y digital. Tipos de cámaras. Funciones y partes de la cámara.
3. Tipos de objetivos. Tipos de emulsiones argentícas y sensores digitales fotográficos. Filtros.
4. El control de la exposición. Sistemas de medición. Sistema de zonas. Recursos expresivos. Fotómetro de mano. Luz incidente y reflejada.
5. Composición. Reglas de composición. Esquemas y elementos compositivos. La luz y el color en la composición. Escenarios.
6. Laboratorio B/N. Revelado y positivado.
7. Iluminación natural. Tipos, calidad y dirección. Iluminación artificial. Continua y flash. La luz. Calidad y dirección. Elementos del estudio. Flash de estudio y portátil. Temperatura de color. Sistemas de medición. Material sensible. Filtros.
8. Aplicaciones profesionales de la fotografía según sectores de la industria.
9. Géneros. Bodegón. Retrato. Reportaje. Arquitectura. Fotografía industrial y naturaleza. Fotografía publicitaria.
10. Laboratorio digital. Naturaleza de la imagen digital. Formatos, soportes y transferencia de archivos. Captura. Calibración. Retoque. Impresión.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad para aplicar prácticamente los procesos derivados de los distintos contenidos temáticos.
- Conocer y usar correctamente los diferentes procesos fotográficos.
- Utilizar la terminología profesional con corrección.
- Sensibilidad para expresar de forma inteligible situaciones extrañas de su propia experiencia.
- Capacidad crítica para opinar sobre los distintos valores o defectos fotográficos ya sean estéticos o técnicos.
- Capacidad e imaginación creativa.
- Saber analizar obras fotográficas y realizar juicios críticos formales sobre las mismas y sobre su aplicación en el diseño gráfico.

*Asignatura:* Tipografía.

*Materia:* Conjuntos Gráficos e Ilustración.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Conocer las características diferenciadoras de las distintas familias tipográficas para utilizarlas correctamente en el proyecto gráfico.
- Aprender a medir y componer textos, y aplicar estos conocimientos en las diferentes situaciones dentro del proyecto gráfico.
- Adquirir y manejar conceptos como legibilidad, espaciado correcto, relación forma-contenido, en el trabajo con tipos.
- Interrelacionar los conocimientos adquiridos en tipografía.
- Aprender a tomar decisiones tipográficas de acuerdo con criterios estilísticos, estéticos o funcionales.
- Conocer las partes intervenibles y modificables de los caracteres tipográficos, respetando éticamente los mínimos exigibles.
- Conocer la repercusión de la escritura en la morfología de la tipografía.
- Conocer el origen y la historia de la escritura.
- Aprender y controlar el uso de la tipografía en los diversos campos como gráfica del entorno, publicaciones y papelería en general, envase y embalaje, con sus características diferenciadoras.
- Aprender a utilizar el color como un elemento gráfico fundamental que contribuye a potenciar el carácter y la finalidad de la tipografía dentro de un proyecto gráfico.
- Aprender las bases teóricas-prácticas de la caligrafía y su conexión con la tipografía en general.

*Contenidos:*

1. Origen y evolución histórica de los caracteres. Nacimiento de la escritura. Escrituras figurativas. Los alfabetos. Evolución histórica de la escritura manuscrita.
2. Nacimiento de la tipografía. Evolución histórica de los caracteres tipográficos: las grandes familias tipográficas. Métodos de impresión y evolución de los tipos: del tipo móvil al carácter digital.
3. El carácter tipográfico. Terminología. Identidad de la letra. La letra y sus partes. Descripción y características del tipo. Variaciones en la estructura del tipo.
4. Tipometría. Medidas tipográficas. Tipómetro.
5. Concepto de familia tipográfica. Las familias históricas. Características diferenciadoras. Tendencias formales: humanismo y geometricidad. Clasificación de las familias de tipos. La paleta tipográfica.
6. Aplicaciones de la tipografía. La tipografía en el diseño editorial: diseño del libro y publicaciones periódicas. La tipografía en la identidad corporativa. La tipografía en el envase y el embalaje. La tipografía sobre otros soportes.
7. Diseño tipográfico.
8. Color y tipografía.
9. Rotulado y caligrafía. El concepto de caligrafía. Relación caligrafía-tipografía. El trazado. Modulación del ductus.

*Criterios de evaluación:*

- Aplicar correctamente la metodología del trabajo tipográfico, las normas de presentación y los tiempos de entrega establecidos.
- Utilizar adecuadamente los recursos (catálogos, tipómetros, aplicaciones informáticas).

- Capacidad para elaborar juicios críticos argumentados respecto al trabajo propio y ajeno.
- Resolución correcta de los problemas tipográficos propuestos.
- Capacidad para elaborar soluciones variadas.
- Confección de un archivo de aplicaciones tipográficas con criterios de variedad y demostrar capacidad para su clasificación según criterios planteados.
- Capacidad para elegir correctamente los elementos tipográficos en función de las necesidades del proyecto con criterios de legibilidad, estética formal y economía.

*Asignatura:* Diseño Editorial.

*Materia:* Conjuntos Gráficos e Ilustración.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Adquirir una metodología que permita abordar proyectos de comunicación editorial.
- Conseguir un perfecto dominio de las técnicas instrumentales.
- Realizar proyectos concretos que integren conocimientos de otras materias.
- Saber acotar un problema gráfico editorial y aportar soluciones variadas.
- Estructurar planes de trabajo capaces de economizar medios y recursos.
- Establecer sistemas de conocimiento y dominio de las tecnologías, equipos y técnicas necesarias para la plasmación de imágenes.
- Integrarse activamente en un grupo de trabajo.
- Aprender a dirigir y coordinar tareas de realización gráfica editorial dentro del equipo.
- Utilizar criterios de respeto al medio ambiente y economía de medios en la resolución de proyectos gráficos.

*Contenidos:*

1. La medida de la línea de texto. Longitud de línea. Interlinea. Ojo medio.
2. El proceso de lectura. La legibilidad: ergonomía y reglas básicas.
3. El párrafo. Justificación, métodos de justificación, composición no justificada, el color tipográfico.
4. Formato, tamaño y estructura de composición de página. Proporciones y márgenes, la retícula y su utilización, estilo tradicional y moderno en maquetación.
5. Corrección y preparación del original. Errores comunes, líneas viudas y huérfanas, alineación óptica.
6. El proyecto editorial. Original, bocetos, maqueta, ferros y planillas.
7. Estructura del producto editorial. Imposición.
8. Aplicaciones y proyectos. Diseño del libro. Diseño periodístico: diarios y revistas. Diseño editorial en la Web.

*Criterios de evaluación:*

- Corrección en la aplicación de los conocimientos adquiridos en la solución de los problemas planteados.
- Ejecución y acabado técnico, correctos.
- Adecuación de las soluciones al presupuesto.
- Capacidad de análisis y crítica de los trabajos propios y ajenos.
- Originalidad y creatividad en la resolución de las propuestas.
- Capacidad para la recopilación y análisis de la información y documentación.
- Saber jerarquizar los elementos que intervienen en una solución gráfica según su valor de comunicación.
- Actitud activa y constructiva en el grupo de trabajo.

*Asignatura:* Ilustración.

*Materia:* Conjuntos Gráficos e Ilustración.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Saber resolver, desde el punto de vista formal y técnico, los planteamientos de comunicación.



- Utilizar adecuadamente los materiales más apropiados para las necesidades expresivas del proyecto de ilustración, combinando las diferentes técnicas.
- Planificar el proceso de realización del trabajo, controlando los materiales, procedimientos y sus fases.
- Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación.
- Experimentar e interactuar con las técnicas tradicionales y las técnicas actuales de digitalización.
- Conocer los ilustradores más relevantes así como sus trabajos destacados.

#### Contenidos:

1. La ilustración como elemento de comunicación.
2. El proyecto de ilustración: especificaciones y condicionantes técnicos, funcionales, comunicativos y estéticos de la ilustración gráfica. Características y requerimientos.
3. Concepto de ilustración. Relación imagen-texto. Niveles de significación. Niveles en los que se fundamenta la ilustración: técnico, funcional, de comunicación y estético.
4. Historia de la ilustración. Estudios analíticos de la evolución.
5. Ámbitos de aplicación: ilustración publicitaria, científica, técnica, editorial y para medios de información.
6. Técnicas de ilustración, tradicionales y digitales. Infografía. Uso del scanner. Retoque fotográfico. Ilustración asistida por ordenador. Originales. Técnicas de ilustración: técnicas y soportes.
7. Imagen gráfica secuencial: cómic y story board. Gráficos on/ine. Códigos específicos. Tratamiento de imágenes asistido por ordenador. Aplicaciones. Introducción a la ilustración en 3-D.

#### Criterios de evaluación:

- Utilizar correctamente las técnicas y materiales de la comunicación artística, controlando su comportamiento y posibilidades expresivas.
- Control de la paleta de color. Capacidad de realizar estilizaciones de la forma.
- Utilización correcta de las herramientas digitales y su integración en el trabajo de ilustración.
- Identificar y comparar las técnicas, y reconocer tanto las tradicionales como las innovadoras, como vías expresivas del arte y del diseño.
- Capacidad de llevar a cabo un proyecto de ilustración con acabado técnico correcto y respetuoso con los tiempos de ejecución.
- Originalidad y creatividad en los proyectos de ilustración.
- Capacidad de análisis y crítica de los trabajos propios y ajenos.

*Asignatura:* Materiales y Tecnología aplicados al Diseño Gráfico.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

#### Objetivos:

- Conocer las materias primas que intervienen en la producción de impresos.
- Conocer las herramientas, maquinaria, procesos y fases de producción e impresión que intervienen en el ámbito del diseño gráfico.
- Conocer e identificar los sistemas de impresión más habituales en la industria.
- Tomar conciencia del cuidado debido al medio ambiente en relación al uso de productos y decisiones de producción en el ejercicio de la profesión de diseñador gráfico.

#### Contenidos:

1. Clasificación de originales. Relación de reproducción. Estudio técnico de las tramas, lineaturas y densidad. Tramado analógico y digital.
2. Soportes de impresión. Papel, composición, texturas superficiales y aplicaciones concretas. Descripción, clasificación y estudio de otros soportes de impresión.

3. Sistemas de impresión: relieve, plano, hueco e impresión digital. Descripción e identificación. Sistemas manuales y digitales de reproducción. Estudio y clasificación de máquinas de impresión.
4. Las tintas, composición y uso.

#### Criterios de evaluación:

- Analizar e interpretar correctamente la información relativa a la reproducción e impresión de impresos.
- Conocer las características y propiedades de las materias primas y materiales que intervienen en el proceso de producción de impresos.
- Conocer las técnicas y procedimientos más usuales en el campo de la producción e impresión.
- Corrección en el análisis, evaluación y verificación de la viabilidad en la impresión de proyectos de diseño gráfico.

*Asignatura:* Técnicas de Producción e Impresión I y II.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

#### Objetivos:

- Aplicar y desarrollar correctamente las técnicas y los procedimientos propios del taller de producción e impresión.
- Conocer las herramientas, maquinaria, procesos y fases de producción e impresión en el ámbito del diseño gráfico, así como adoptar las medidas de mantenimiento periódico de los equipos y maquinaria utilizados.
- Comprender y saber utilizar los sistemas de impresión más habituales en la industria, sus ventajas e inconvenientes, y sus aplicaciones.
- Manipular y reproducir, a través de medios fotográficos o digitales, originales destinados a impresión.
- Desarrollar la creatividad en la resolución de trabajos de producción e impresión.

#### Contenidos:

1. El original y su reproducción, preparación de originales para impresión.
2. Selección y marcaje del color, RGB, cuatricromía y sólidos.
3. Fotomecánica. Scanner planos y de tambor. Resoluciones. Filmadoras, procedimiento «Computer to Plate».
4. Software y hardware para artes gráficas.
5. Soportes de impresión: papel, formatos, imposición, desplegables. Otros soportes de impresión.
6. Las tintas, composición y uso de las mismas.
7. Los sistemas de impresión: relieve; tipografía, fotograbado, flexografía. Huecograbado. Litografía y offset. Serigrafía. Impresión digital.
8. Manipulados, cortes, hendidos, laminados, termografías y troqueles.

#### Criterios de evaluación:

- Desarrollo de la sensibilidad estética y capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico demostrada en la resolución de trabajos de producción e impresión.
- Conocer y utilizar con propiedad la terminología específica de la especialidad.
- Conocer y aplicar correctamente los sistemas de impresión para materializar los diversos proyectos de diseño y verificación de la viabilidad productiva de los mismos.
- Conocer las características y cualidades de las materias primas y materiales que intervienen en el proceso de producción e impresión.

*Asignatura:* Gráfica Audiovisual.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

#### Objetivos:

- Adquirir los conceptos básicos del lenguaje audiovisual y ser capaces de aplicarlos en la creación de mensajes narrativos.
- Conocer y utilizar las distintas técnicas de producción audiovisual y adecuarlas a un encargo determinado.

- Compatibilizar los trabajos de diseño gráfico con su aplicación al mundo audiovisual: maquetas, storys, cortinillas, títulos de crédito, infografía, fotofija, gráfica para spots publicitarios, etc.
- Conocer y comprender el poder persuasivo y propagandístico del mensaje audiovisual (TV, cine y la publicidad).
- Ser conscientes de la evolución y de los cambios en los mensajes audiovisuales actuales, así como en los distintos soportes de exhibición (Internet, TV, móvil, videojuegos, etc.).

#### Contenidos:

1. Fundamentos del lenguaje audiovisual, la gramática cinematográfica.
  - a) El espacio cinematográfico: tipos de plano, angulación y movimientos de cámara.
  - b) Dimensión temporal: Tiempo real y tiempo cinematográfico. Recursos cinematográficos para representar el tiempo. Plano-secuencia.
  - c) El montaje y la articulación espacio temporal. Tipos de montaje. Racord.
2. Fases de producción de un proyecto audiovisual: de la idea al producto. Idea, argumento, tratamiento, guión literario, guión técnico, story board, rodaje, edición/montaje y postproducción.
3. Técnicas de producción audiovisual.
  - a) La animación tradicional. El story board.
  - b) Animación por ordenador. Software, tipos de archivos y volcado para visualización en distintos soportes.
  - c) Ficción.
  - d) El documental.
  - e) La publicidad. El spot publicitario.
4. Aplicaciones del entorno gráfico al medio audiovisual.
  - a) La fotografía. Fotofija y maquetas para la PPM (Pre-production meeting).
  - b) Aplicaciones multimedia: cortinillas y menús interactivos.
  - c) Presentaciones audiovisuales a partir de imágenes fijas o/y en movimiento aplicadas a empresas, marcas, imágenes corporativas, diseño Web.
  - d) Cartelería, carátulas, acceso por menú y títulos de crédito.

#### Criterios de evaluación:

- Conocer y utilizar correctamente las diferentes técnicas audiovisuales teniendo en cuenta el tipo de mensaje y el receptor.
- Conocer y usar correctamente la terminología profesional.
- Capacidad para producir imágenes en las que intervengan los conceptos, fases, elementos y técnicas que constituyen un proceso de realización audiovisual.
- Capacidad de análisis y crítica sobre los valores de distintos productos audiovisuales ya sean desde el punto de vista técnico o estético.
- Capacidad creativa e imaginación a la hora de abordar un proyecto o interpretar un mensaje.

*Asignatura:* Proyectos de Diseño Gráfico I y II.

*Materia:* Proyectos: Gráfico y de la Comunicación.

*Área:* Proyectos e Investigación.

#### Objetivos:

- Conocer la metodología que permita abordar proyectos de comunicación visual.
- Conseguir un perfecto dominio de las técnicas instrumentales.
- Realizar proyectos concretos que integren conocimientos de otras materias.
- Conocer y utilizar recursos apropiados para solucionar problemas en proyectos gráficos.
- Saber acotar un problema gráfico y aportar soluciones variadas.
- Aplicar métodos simples de investigación y análisis sistemáticos.
- Estructurar planes de trabajo capaces de economizar medios y recursos.
- Establecer sistemas de conocimiento y dominio de las tecnologías, equipos y técnicas necesarias para la plasmación de imágenes.

- Desarrollar capacidades que permitan al alumno exponer verbalmente sus ideas con fluidez y persuasión, en la experiencia continua en la exposición pública de proyectos.
- Adquirir experiencia en las técnicas de captación de necesidades del cliente.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para el trabajo en grupo.
- Aprender a dirigir y coordinar tareas de realización gráfica dentro del equipo.
- Utilizar criterios de respeto al medio ambiente y economía de medios en la resolución de proyectos gráficos.

#### Contenidos:

1. Metodología del proyecto. Generalidades. Aspectos del proyecto gráfico. Etapas. El proceso creativo.
2. Técnicas y organización del proyecto en diseño gráfico. Elementos fundamentales del proyecto gráfico. La composición gráfica, sus leyes y medios instrumentales.
3. Técnicas de presentación del proyecto: contenido y continente. Visualización y realización gráfica. Obtención de elementos gráficos: la ilustración y la fotografía.
4. Estudio de los productos y procesos gráficos. Tipología de los productos gráficos.
5. Aplicaciones concretas del diseño gráfico. Identidad corporativa. Nombre de la marca. Logotipo y símbolo. Papelería y aplicaciones básicas. El manual de identidad corporativa. Catálogos y material promocional. Diseño editorial: libros. Diseño periodístico: diarios y revistas. El cartel. Los procedimientos retóricos del cartel. Diseño publicitario. Impresos publicitarios. Anuncios en los medios impresos. Diseño de envases y embalajes. Pop ups. Diseño con papel. Publicidad exterior. Rotulación. Gráfica del punto de venta y gráfica de exposiciones. Diseño de productos multimedia: páginas Web y productos multimedia. Infografía.

#### Criterios de evaluación:

- Aplicar correctamente los conocimientos en la solución de los problemas planteados.
- Ejecución y acabados técnicos correctos y respeto a los tiempos de entrega.
- Capacidad para adecuar las soluciones al presupuesto.
- Defensa y actitud crítica de los trabajos.
- Originalidad y capacidad para evitar tópicos y estrategias convencionales.
- Recopilación y análisis adecuados de la información y documentación.
- Jerarquización de los elementos que intervienen en una solución gráfica según su valor de comunicación.
- Actitud activa y constructiva en el grupo de trabajo.
- Capacidad para elaborar juicios críticos argumentados sobre el trabajo propio y ajeno.

*Asignatura:* Mercadotecnia.

*Materia:* Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencias Sociales.

#### Objetivos:

- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.
- Integrar en la labor del diseñador los conocimientos necesarios sobre las sociedades, su comportamiento en relación con el consumo.
- Comprender los condicionantes psicológicos y sociológicos de la publicidad y los efectos de la misma en la generación del gusto.
- Conocer las distintas estrategias y técnicas en los análisis del mercado y su aplicación para la promoción y distribución de los productos del diseño gráfico.

*Contenidos:*

1. Antropología aplicada. Análisis de las sociedades complejas y estudio de la ciudad y la vida urbana. Teorías de la imagen, de la información y de la comunicación humana.
2. Estudio de la fenomenología implicada en el proceso de constitución de los modelos sociales y culturales y en la configuración simbólica de la demanda/consumo.
3. Teoría y análisis de la publicidad. Estudio del sujeto consumidor. La persuasión publicitaria: psicología de la publicidad.
4. Teorías de conducta del consumo. La percepción del mensaje publicitario: atención, comprensión, memorización. El comportamiento del espectador, motivaciones.
5. Estructura sociológica del gusto. Comunicación social. Persuasión colectiva, social y comercial. Mecanismos de acción de la publicidad. Teorías de la consistencia, modelos de actitudes, modelos creativos. Los efectos de la publicidad.
6. Moda y consumo. El diseño y el proceso de socialización.
7. Fundamentos, datos socioeconómicos, métodos y técnicas de gestión e investigación en marketing.
8. La mercadotecnia y el consumo, conceptos básicos. El mercado y el entorno. Segmentación del mercado. La estrategia del marketing. Decisiones sobre el producto y el precio.
9. La distribución. La relación entre producción y consumo.
10. Decisiones sobre promoción-comunicación. La investigación de medios y de audiencia.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad para aplicar los conocimientos sobre la sociedad y el comportamiento humano en la elaboración de productos gráficos y en el diseño de estrategias comerciales.
- Conocer la teoría de la publicidad, sus mecanismos y efectos en los comportamientos del consumo.
- Capacidad para concebir estrategias de marketing en relación con el producto.

*Asignatura:* Organización Industrial y Legislación.

*Materia:* Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico.

*Área:* Ciencias Sociales.

*Objetivos:*

- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial y la capacidad del diseño de intervenir como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de la calidad referido en especial a los ámbitos productivos de la Comunidad de Castilla y León.
- Conocer y adoptar la normativa que regula y condiciona la actividad profesional del diseñador y las medidas sobre la protección a la creación y producción artística e industrial.

*Contenidos:*

1. Estudio de la caracterización empresarial y técnicas de organización de los recursos aplicados a la mejora de los procesos de producción en los sectores industriales.
2. Cálculos y análisis de costes, rendimiento y resultados empresariales.
3. Planes y presupuestos. Control presupuestario: productividad, producción, ventas, costes y rentabilidades.
4. El profesional autónomo. Fórmulas asociativas.
5. Proyectos de inversión y fuentes de financiación. Cuentas y contabilidad. Estudio de la gestión y normativa implicada en el fenómeno empresarial del ámbito productivo relativo a esta especialidad.
6. Estudio de la normativa nacional, europea e internacional relativa a marcas, patentes, el «copyright», etiquetado, homologaciones y certificaciones.
7. Derechos de autor. Propiedad intelectual e industrial. Derechos de imagen. Deontología.

*Criterios de evaluación:*

- Conocer y saber aplicar el marco legal del trabajo, así como los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

- Conocer y aplicar los elementos necesarios para organizar una empresa de pequeño/mediano tamaño.
- Poder realizar el análisis de un modelo industrial, valorando razonadamente la normativa específica a aplicar.
- Saber elaborar un análisis de una empresa, detectando y subsanando las deficiencias organizativas y de procesos, proponiendo soluciones de mejora.

## II. CURRÍCULO DE LOS ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO, ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

**A) Materias troncales:**

*Asignatura:* Dibujo Artístico.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Valorar y conocer los componentes antropológicos, sociológicos y psicológicos del lenguaje gráfico en el marco de la comunicación con la finalidad de su aplicación en el dibujo de interiores.
- Conocer y analizar los diferentes lenguajes gráficos, sus elementos estructurales y lenguajes compositivos.
- Conocer y valorar la función del dibujo como instrumento de investigación, conocimiento y comunicación con la finalidad de su aplicación en el campo del diseño de interiores.
- Conocer las posibilidades expresivas de los materiales en función de las técnicas de empleo y su aplicación en el diseño de interiores.
- Conocer los elementos conceptuales y comportamientos básicos de la imagen.
- Desarrollar la sensibilidad estética.
- Utilizar estrategias de análisis e interpretación de las formas naturales y artificiales.
- Conocer y utilizar distintas formas de representación de la luz, el espacio y el volumen.
- Conocer los elementos específicos del dibujo en el proyecto de interiores.
- Comprender la representación gráfica mediante el boceto y apunte.

*Contenidos:*

1. Lenguajes gráficos y comunicación. Componentes antropológicos, sociológicos y psicológicos. Lenguajes gráficos: mimético, descriptivo, representativo, expresivo y comunicativo de la materia, la forma, el color, el espacio y el movimiento.
2. Funciones del dibujo. Descripción, representación, configuración y expresión formal.
3. Los materiales de dibujo: medios, soportes y técnicas. Posibilidades expresivas y forma de empleo. Evolución histórica.
4. Niveles de acabado. Apunte, boceto acabado, dibujo para presentación.
5. Elementos integradores del lenguaje gráfico y posibilidades expresivas. Análisis de los componentes formales de la representación: punto, línea y plano.
6. Análisis del espacio a mano alzada. Dibujo arquitectónico. El dibujo expresivo.
7. Dibujo de formas complejas. Análisis de la luz, el color, la textura y en definitiva el espacio, por medio del dibujo aplicado al interiorismo. La representación del espacio.
8. Estudio del proceso creativo por medio del dibujo aplicado al espacio y la producción de ideas.
9. Tecnologías digitales aplicadas al dibujo, en su proceso y en su concepción. Nuevas formas expresivas. Programas y procedimientos básicos.

*Criterios de evaluación:*

- Conocer y analizar las imágenes, los condicionantes antropológicos, sociológicos y psicológicos.
- Entender y diferenciar los distintos lenguajes gráficos.
- Utilizar el dibujo como herramienta de conocimiento e investigación.

- Utilizar adecuadamente los distintos materiales y soportes.
- Analizar los diferentes componentes sintácticos y semánticos de la imagen y el dibujo en el marco de un espacio de composición.
- Emplear coherentemente los diferentes lenguajes y técnicas creativas.
- Representar adecuadamente los elementos naturales, la luz, el ritmo, la textura y la representación del espacio.
- Hacer uso de programas y herramientas tecnológicas al dibujo.

*Asignatura:* Color.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Conocer la significación del color y su configuración simbólica en el lenguaje gráfico.
- Conocer la teoría y conceptos relativos a la visión. Relación ojo–cerebro.
- Fenómenos ópticos. Teoría psicofísica, teoría cognitiva y teoría ecológica de Gibson.

*Contenidos:*

1. El color. Teorías: color y luz. Absorción de la luz. Fundamentos físicos, químicos, psicológicos, antropológicos y sociológicos y su interacción. Clasificación y normalización del color: mezclas. Aspectos específicos. Aplicaciones de la teoría del color.
2. Análisis cromático. Dimensiones del color: cromatología, colorimetría. Espacios cromáticos. Ejercicios con gamas y sistemas cromáticos.
3. Aplicaciones en el dibujo. Aspectos técnicos en la aplicación del dibujo y el color.
4. Profundización en el estudio de los soportes, medios y materiales, procesos, técnicas y métodos gráficos y pictóricos más comunes del dibujo y el color: grafito, carbón, lápiz de color, pastel, tinta, acuarela.
5. La experiencia interactiva del color, la materia, la forma y el movimiento.
6. Estudio de la fenomenología del color como agente interventor en la configuración simbólica de los lenguajes plásticos en las producciones suntuarias y utilitarias.
7. Estudio de los procesos sensoriales, perceptivos y cognoscitivos relacionados con el análisis del color como factor determinante en la constitución de los criterios de «gusto», «moda» y «consumo» en las sociedades complejas.

*Criterios de evaluación:*

- El color como factor determinante en la constitución de los criterios de «gusto», «moda» y «consumo» en las sociedades complejas.
- Emplear adecuadamente técnicas y materiales en la realización de bocetos y otras aplicaciones prácticas relacionadas con el diseño de interiores.

*Asignatura:* Maquetismo.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Comprender y establecer relaciones entre los conceptos «Proyecto-Modelo-Maqueta».
- Dominar las técnicas y materiales en la ejecución de todo tipo de maquetas.
- Dominar materiales, maquinarias, útiles y herramientas, así como los procedimientos y técnicas de realización de modelos.

*Contenidos:*

1. Estudio de los elementos conceptuales y comportamientos básicos de la forma bidimensional y tridimensional.
2. Diseño, proyecto y maqueta.

3. Maqueta, modelo y prototipo. Premaquetas. Escalas. Clasificación y tipos de maquetas. Técnicas y materiales.

4. Diferentes técnicas de reproducción individual y en serie.

*Criterios de evaluación:*

- Ajustar con coherencia la maqueta o el modelo y el proyecto.
- Emplear adecuadamente técnicas y materiales en la realización de maquetas.
- Emplear adecuadamente técnicas y materiales en la realización de modelos.

*Asignatura:* Técnicas de Expresión.

*Materia:* Fundamentos Artísticos.

*Área:* Artística.

*Objetivos:*

- Generar soluciones artísticas de calidad, mediante el análisis y la investigación, a las necesidades de representación y expresión de los elementos artísticos, que son necesarios en el desarrollo de la especialidad.
- Realizar correctamente los ejercicios de acuerdo con los requisitos y condiciones previas que han servido como propuesta de trabajo.
- Conocer y comprender la realidad artística como producto de la evolución del saber humano, de la sensibilidad estética y de las necesidades del hombre de hoy, de las artes decorativas y el diseño de su entorno.
- Generar procesos creativos que faciliten el tránsito desde la idea artística utilizando medios gráficos desde el apunte y el boceto previos hasta la realización final.
- Adquirir conceptos, bien fundamentados, sobre la percepción, el comportamiento de la forma, de la materia y del color, así como la medida, relación y proporción con el hombre de los elementos que se estudien y representen.
- Conocer las técnicas y procedimientos de trabajo.

*Contenidos:*

1. Análisis de los materiales. Propiedades físicas, visuales y táctiles. Texturas visuales y táctiles y su interacción. Procedimientos y técnicas de textura, tratamiento, manipulación y alteración de materiales y superficies. Criterios de selección y empleo de nuevos materiales y técnicas gráficas, pictóricas y constructivas.
2. Procesos y técnicas de expresión gráfica: secas y húmedas, grasas y magras. Experimentación con materiales y procedimientos. Técnicas actuales. Análisis de las características técnicas y comunicativas.
3. Análisis y experimentación de nuevos lenguajes. Técnicas de presentación: aplicación en las técnicas gráficas de lenguajes visuales y no visuales.
4. Pensamiento creativo y lineal. Expresión de sensaciones, emociones e ideas a través del color. Procesos de pensamientos creativos.

*Criterios de evaluación:*

- Analizar e investigar técnicas de representación y recursos de expresión gráfico-plásticos que generen soluciones artísticas de calidad.
- Realizar ejercicios de acuerdo con los requisitos y condiciones previas que han servido como propuesta de trabajo, adecuando los resultados a estos condicionantes.
- Valorar la realidad artística como producto de la evolución del saber humano, de la sensibilidad estética y de las necesidades del hombre de hoy, de las artes decorativas y el diseño de su entorno.
- Realizar apuntes y bocetos previos que faciliten el tránsito de la idea artística hasta la realización final.
- Describir los conceptos estudiados sobre la percepción, el comportamiento de la forma, de la materia y del color, así como la medida, relación y proporción del hombre con los elementos con los que se relaciona.
- Profundización en el estudio de los medios, procesos, técnicas y métodos gráficos, pictóricos y volumétricos.
- Aplicar estos conocimientos en dibujos y representaciones.

*Asignatura:* Fundamentos Científicos.

*Materia:* Fundamentos Científicos.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Incorporar al lenguaje y modos de argumentación habituales las distintas formas de expresión matemática (numérica, gráfica, geométrica, lógica, algebraica) con el fin de comunicar los pensamientos propios de una manera precisa y rigurosa.
- Identificar las formas y relaciones espaciales que se presentan en la naturaleza analizando las propiedades y relaciones geométricas implicadas.
- Desarrollar las capacidades de reflexión y creatividad con razonamiento matemático.
- Conocer y aplicar los conocimientos matemáticos a la interpretación y resolución de problemas artísticos.
- Conocer los métodos de investigación operativa.
- Comprender la representación e interpretación de gráficos.
- Conocer las características y propiedades de los principales elementos que constituyen los materiales más utilizados en los procesos creativos.
- Conocer los fundamentos físicos, conceptos y unidades que rigen las leyes principales de la física y química.
- Conocer el comportamiento mecánico de los materiales empleados en los procesos constructivos.
- Conocer los fundamentos de acústica y luminotecnología arquitectónica.
- Adquirir conocimientos científicos fundamentales sobre el color, la materia, la forma, el espacio y el movimiento basado en las leyes de la física.

*Contenidos:*

1. Estudio de los fundamentos matemáticos y los métodos numéricos y estadísticos necesarios para el análisis, la simulación y la interpretación geométrica, artística, tecnológica y socioeconómica.
2. Nociones de álgebra: el espacio vectorial, sistemas de ecuaciones lineales.
3. Geometría plana: segmentos, rectas, polígonos, circunferencia. Geometría del espacio: recta y plano en el espacio, poliedros, áreas y volúmenes, cónicas. Sección Áurea, el orden geométrico de la naturaleza, propiedades elementales de la proporción, sucesión de Fibonacci.
4. Estadística y probabilidad, variables estadísticas, frecuencias, medidas numéricas descriptivas.
5. Comportamiento de las materias sólidas y los fluidos así como sus características y propiedades, mecánicas, térmicas, ópticas, electromagnéticas y químicas. Estática: fuerzas, centro de gravedad. Dinámica: leyes de Newton. Deformación elástica y plástica. Fluidos: hidrostática y aerostática. Calorimetría termodinámica. Acústica. Propagación de la luz: espejos y lentes.
6. Estudio fundamental de la materia: estado, propiedades, clasificación. Propiedades físicas y químicas en los materiales utilizados en el ámbito del diseño de interiores.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar el uso correcto y nivel aceptable en el empleo del lenguaje matemático.
- Aplicar criterios científicamente fundamentados sobre la forma y el espacio.
- Valorar el nivel de competencia alcanzado en uso de modelos numéricos, de medida y geométricos.
- Valorar el uso correcto del lenguaje científico-técnico.
- Valorar la competencia a la hora de definir e identificar conceptos, leyes y modelos físicos que tienen una incidencia relevante en el desarrollo de los procesos de diseño.
- Describir e interpretar el comportamiento de los distintos materiales ante la luz, el color, etc.
- Interpretar las leyes que rigen los procesos fisicoquímicos.

*Asignatura:* Geometría Descriptiva I.

*Materia:* Sistemas de Representación.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Estudiar la correcta utilización de los diversos sistemas de representación técnica.
- Adquirir dominio y destreza suficiente en el manejo y construcción de las formas geométricas elementales.
- Conocer y comprender los sistemas de proyección.
- Adquirir suficiente grado de concepción espacial a partir de la resolución de ejercicios de geometría descriptiva en sistema diédrico.
- Realizar secciones planas, intersecciones y desarrollos laterales de poliedros.
- Describir, definir y comprender elementos espaciales a partir de representaciones planas.
- Utilizar correctamente el sistema de planos acotados.

*Contenidos:*

1. Estudio y correcta utilización de los diversos sistemas de representación técnica del espacio. Conocimiento de normas fundamentales y convenciones del dibujo para representar elementos arquitectónicos. Formatos, rotulación, líneas, características, medidas, etc.
2. Estudio correlativo y comparado de los sistemas de representación en cuanto a lenguajes universales e instrumentos que garantizan la transmisión de formas e invenciones.
3. Conocimiento de los elementos del sistema diédrico. Representación diédrica de: puntos, rectas y planos en distintas posiciones. Resolución de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, ángulos, distancias, abatimientos, cambios de plano y giros: entre rectas, entre planos, entre rectas y planos y figuras planas. Representación de secciones planas y desarrollo de: pirámide, cono, esfera, prisma, cilindro y poliedros regulares.
4. Nociones básicas de topografía - geometría acotada: fundamentos, representación del terreno y solución de cubiertas en edificios. Representación de elementos y espacios arquitectónicos.
5. Normativa específica aplicable a los proyectos de diseño de interiores.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar la competencia a la hora de discernir la idoneidad del sistema o sistemas elegidos para las representaciones técnicas.
- Analizar la creatividad, imaginación y sensibilidad artística demostradas en el trabajo.
- Apremiar la correcta utilización de los útiles de dibujo y la adecuada presentación de los trabajos.

*Asignatura:* Geometría Descriptiva II.

*Materia:* Sistemas de Representación.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Conocer y analizar los fundamentos de los métodos perspectivos.
- Saber seleccionar el tipo de perspectiva adecuado para representar cuerpos simples, formas prismáticas y volúmenes básicos arquitectónicos.
- Aplicar las leyes y pautas de la representación tridimensional axonométrica y cónica.
- Conocer la representación de la luz y la sombra de figuras y volúmenes.
- Dibujar sombras propias y arrojadas sobre planos.

*Contenidos:*

1. Generalidades, fundamentos, escalas. Perspectiva axonométrica y caballera: elementos del sistema, proporción. Representación de figuras planas y volúmenes.
2. Perspectiva cónica: generalidades, elementos, tipos. Elección de la posición del punto de vista, planos del cuadro y geometral. Interpretación y representación de figuras planas y volúmenes.

3. Fundamentos operativos de diversos métodos perspectivos. Generalidades, tipos de luz y de sombras. Representación en el sistema diédrico de sombras arrojadas sobre diversos planos de figuras planas y volúmenes. Sombras de curvas, círculos. Representación en perspectiva de sombras de planos y volúmenes sobre cualquier plano.
4. Soleamiento: aplicación a volúmenes arquitectónicos, sistemas de protección solar. Representación de elementos y espacios arquitectónicos.
5. Normativa específica aplicable a los proyectos de diseño de interiores.

*Criterios de evaluación:*

- Desarrollar correctamente los sistemas de representación técnica.
- Saber elegir el tipo de perspectiva en función de la visión del espacio que se quiere plasmar.
- Realizar las sombras correctamente según el sistema utilizado.
- Presentar los dibujos con limpieza y profesionalidad.

*Asignatura:* Historia y Teoría del Arte a través de la Arquitectura y el Mueble.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

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

*Contenidos:*

1. Las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la actividad humana y de la evolución antropológica, cultural y tecnológica de los pueblos.
2. Conceptos generales: evolución histórica y necesidades sociales que definen el concepto de vivienda a través de los tiempos. Vivienda y decoración de las civilizaciones agrarias.
3. El mundo clásico. Tipología arquitectónica doméstica en Roma. Revestimientos interiores y exteriores. El mosaico romano y su trascendencia. La cerámica y el mobiliario greco-romanos.
4. La primera arquitectura cristiana occidental y oriental. El concepto decorativo del Imperio Bizantino. Importancia de las técnicas decorativas del esmalte y el mosaico. Decoración en la arquitectura islámica.
5. Los edificios religiosos y civiles mas significativos en los periodos Románico y Gótico. Crecimiento de la arquitectura urbana: mobiliario. Tapices y vidrieras medievales. Ornamentación mudéjar.
6. El Renacimiento. El Quattrocento y Cinquecento. Las villas: Palladio. El mueble renacentista en Europa y otras manifestaciones decorativas.
7. Concepto de Barroco. Interiores barrocos civiles y religiosos. Urbanismo en el barroco. El mueble barroco francés e inglés. La arquitectura palaciega española: Los Reales Sitios. Tipologías del jardín: Versalles, La Granja, etc. Las Manufacturas Reales.
8. La quiebra del Antiguo Régimen. Estilos decorativos neoclásicos. El mueble francés y su evolución. El estilo Imperio. El mueble inglés y su influencia en las colonias.

9. El eclecticismo romántico: modelos Isabelino y Biedermeier.

10. El mueble experimental. La aportación de Thonet.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar la capacidad de percepción visual, razonada y científica de la cultura arquitectónica y del interiorismo, de sus valores estéticos y plásticos y de los variados elementos que la configuran.
- Comprender razonadamente y realizar un juicio crítico ante las manifestaciones de las artes del ámbito del interiorismo que permitan encuadrar estas manifestaciones en el contexto histórico, social, cultural y temporal en que se han producido.
- Manifestar sensibilidad ante el análisis del hecho artístico-gráfico, pasado o actual, e interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el mundo del diseño de interiores.
- Utilizar un lenguaje claro y conciso y una terminología y un vocabulario específico idóneos.

*Asignatura:* Historia y Teoría de la Arquitectura Interior I.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y el Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

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

*Contenidos:*

1. Análisis de las teorías, metodologías y enfoques interpretativos de la fenomenología del arte y del diseño.
2. Los lenguajes visuales: narratividad, significación y teorización estética. Iconografía e iconología.
3. Forma, uso y valor de los objetos, imágenes y espacios en las diversas culturas y a través del tiempo.
4. Los movimientos para la reforma de las Artes Aplicadas en Inglaterra: William Morris y las Arts and Crafts.
5. La estética del Art Nouveau. El modernismo geométrico: propuestas de la Secesión y la Escuela de Glasgow. Modernismo en España: Gaudí.
6. Lenguajes funcionales. El hábitat y la decoración racionalista. La Bauhaus: etapas y evolución.
7. Los interiores Art-Decó.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar la capacidad de percepción visual, razonada y científica de la cultura arquitectónica y del interiorismo, de sus valores estéticos y plásticos y de los variados elementos que la configuran.
- Comprender razonadamente y realizar un juicio crítico ante las manifestaciones de las artes del ámbito del interiorismo que permitan encuadrar estas manifestaciones en el contexto histórico, social, cultural y temporal en que se han producido.
- Manifestar sensibilidad ante el análisis del hecho artístico-gráfico, pasado o actual, e interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el mundo del diseño de interiores.
- Utilizar un lenguaje claro y conciso y de una terminología y un vocabulario específico idóneos.

*Asignatura:* Historia y Teoría de la Arquitectura Interior II.

*Materia:* Historia y Teoría del Arte y el Diseño.

*Área:* Historia y Teoría.

*Objetivos:*

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

*Contenidos:*

1. Los interiores orgánicos. La personalidad de Frank Lloyd Wright. El mueble orgánico, Alvar Aalto.
2. El Estilo Internacional: 1940-60. La herencia de los maestros del Movimiento Moderno: Le Corbusier, Mies van der Rohe, Gropius.
3. Propuestas de renovación estética: Charles Eames, Eero Saarinen y Harry Bertoina.
4. Tendencias decorativas en el interiorismo de los años sesenta. Influencia en los interiores del Arte Pop, Arte Cinético y Op-Art.
5. Diseño y mobiliario italiano.
6. Tendencias High-Tech y Mínimal. Concepción espacial y mobiliario.
7. Tendencias actuales. El diseño postmoderno.
8. La nueva concepción del hábitat. Interiores eclécticos, funcionales y experimentales. Corrientes internacionales más destacadas.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar la capacidad de percepción visual, razonada y científica de la cultura arquitectónica y del interiorismo, de sus valores estéticos y plásticos y de los variados elementos que la configuran.
- Comprender razonadamente y realizar un juicio crítico ante las manifestaciones de las artes del ámbito del interiorismo que permitan encuadrar estas manifestaciones en el contexto histórico, social, cultural y temporal en que se han producido.
- Manifestar sensibilidad ante el análisis del hecho artístico-gráfico, pasado o actual, e interpretar adecuadamente la diversidad de factores que actúan en el mundo del diseño de interiores.
- Utilizar un lenguaje claro y conciso y de una terminología y un vocabulario específico idóneos.

*Asignatura:* Proyectos Básicos.

*Materia:* Proyectos Básicos.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Adquirir los conocimientos básicos necesarios para la elaboración de un proyecto de diseño y conocer las metodologías básicas en el desarrollo del proyecto.
- Desarrollar la capacidad de búsqueda de información y documentación, así como su análisis, síntesis y adaptación, dentro del proceso de diseño.
- Aprender a pensar y expresar las ideas en bocetos, que permitan elaborar y analizar diferentes propuestas.
- Integrar herramientas adquiridas en otras materias (científicas, tecnológicas y artísticas) en el desarrollo del proyecto de diseño.
- Aplicar conocimientos de representación técnica y artística, adquiridos en otras materias, en la expresión del proyecto de diseño.

- Desarrollar las capacidades de reflexión, creatividad, observación y crítica.
- Aprender a desarrollar habilidades de presentación, justificación y defensa del proyecto.

*Contenidos:*

1. La estructura y metodología del proyecto: modelos en distintos campos de diseño.
2. El método fundamental de diseño y sus etapas básicas: información, planificación, desarrollo y comunicación.
3. Metodologías de diseño: modelos. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño.
4. Técnicas y estrategias que favorecen la creatividad. Métodos creativos: estrategias de análisis, de generación de ideas y de comprobación.
5. Análisis de la evolución histórica del diseño de interiores.
6. Conocimientos básicos de antropometría y ergonomía aplicados al diseño de interiores.
7. Aplicación práctica de la metodología de diseño, criterios de análisis y síntesis, criterios de decisión. Procesos de ideación y abocetamiento del proyecto.
8. Distribución de espacios aplicados a una función. Estudio de espacios mínimos y óptimos para la realización de una necesidad demandada. Composición de masas y volúmenes.
9. Resolución gráfica del proyecto. Representación técnica y artística de proyectos sencillos. Anteproyecto, planos técnicos, perspectivas, planos de taller.
10. Modelos, maquetas y prototipos.
11. Resolución de problemas de diseño en grupo. Evaluación final de la eficacia real del proyecto diseñado.

*Criterios de evaluación:*

- Utilizar adecuadamente estrategias de búsqueda, de organización e interpretación de la información.
- Aplicar la metodología proyectual estudiada.
- Idear soluciones haciendo uso de estrategias de análisis, experimentación y génesis de ideas.
- Realizar bocetos y dibujos previos con destreza y expresividad, que reflejen las ideas que se van generando en el proceso.
- Representar adecuadamente el proyecto tanto de manera técnica como artística.
- Realizar proyectos innovadores y creativos.

## B) Materias específicas:

*Asignatura:* Construcción I.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Conocer el conjunto de materiales de construcción existentes en el mercado, su procedencia y composición.
- Establecer criterios de elección de los materiales, aplicando los baremos de valoración adecuados en cada caso.
- Razonar las cualidades y comportamientos de los materiales en función de su composición y estructura interna.
- Entender y distinguir e interpretar, para su adecuada utilización, las propiedades que definen la calidad de los materiales a través de las magnitudes y unidades en que se expresan.
- Desarrollar técnicas básicas de producción y de puesta en obra de los materiales de construcción.

*Contenidos:*

1. Materiales de construcción. Clasificación, propiedades organolépticas, físicas, químicas y mecánicas.
2. Materiales pétreos naturales. Las rocas. Clasificación. Manipulación. Tratamientos, Formas comerciales. Procesos industriales.
3. Materiales pétreos artificiales. Aglomerantes. Barro. Yeso. Cal. Cemento. Conglomerados. Morteros y hormigones.

4. Materiales cerámicos y vidrio. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.
5. Materiales metálicos. Hierro. Acero. Aluminio. Cobre. Aleaciones. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.
6. Materiales orgánicos. Madera. Corcho. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.
7. Productos bituminosos. Caucho. Gomas. Plásticos. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.
8. Textiles. Cuero. Piel. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.
9. Pinturas. Barnices. Manipulación. Tratamientos, formas comerciales. Procesos industriales.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar el nivel de conocimiento del conjunto de materiales de construcción y sus diversas clasificaciones en función de su origen y grado de prefabricación.
- Analizar la elección correcta del material en función de sus propiedades para que responda al uso al que se destina.
- Razonar las cualidades de los materiales en función de su composición y estructura.
- Entender las magnitudes y unidades que definen las propiedades de los materiales de construcción.
- Describir las técnicas básicas de producción y puesta en obra de los principales materiales de construcción.

*Asignatura:* Construcción II.

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

Área: Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Conocer el comportamiento mecánico de los materiales directa o indirectamente implicados en la función soporte, diferenciar las distintas tipologías estructurales y realizar cálculos sencillos de elementos y sistemas estructurales.
- Conocer los sistemas constructivos tradicionales y su puesta en obra.
- Estudiar los métodos constructivos de los diferentes sistemas, empleando dichos sistemas sobre diseños propios.
- Manejar la normativa aplicable a cada elemento/sistema constructivo.

*Contenidos:*

1. Estudio de las formas y sistemas de la naturaleza, de las superficies, estructuras y sistemas naturales. Comportamiento mecánico de los materiales rígidos, plásticos y elásticos. Deformaciones y fracturas. Acciones, solicitaciones y tensiones. Deformaciones y giros. Elementos y tipologías estructurales.
2. Elementos estructurales y constructivos: tipología, comportamientos, predimensionado y cálculo de estructuras y sistemas. Reacciones y comportamientos de los diferentes tipos de estructuras ante modificaciones interiores y sobrecargas de uso.
3. Elementos y sistemas constructivos. Funciones de los sistemas constructivos (portantes, cerramientos, distribución, acabado, etc.).
4. Paramentos verticales tradicionales. Cerramientos. Particiones. Tipologías constructivas.
5. Paramentos horizontales. Forjados. Tipologías constructivas tradicionales y no tradicionales.
6. Cubiertas inclinadas y planas. Tipologías constructivas.
7. Revestimientos horizontales. Solados. Falsos techos. Tipologías constructivas, continuos y por elementos.
8. Revestimientos verticales. Continuos y por elementos. Tipologías constructivas.
9. Carpintería exterior. Clasificación por forma y función. Tipologías constructivas en base a materiales de fabricación. Encuentros con paramentos.
10. Carpintería interior. Clasificación por forma y función. Tipologías constructivas en base a materiales de fabricación. Encuentros con paramentos.

11. Ensayos de materiales, controles de calidad. Normas tecnológicas de la edificación.

*Criterios de evaluación:*

- Comprender los diferentes tipos de solicitación y respuesta de los materiales en función de la materia y de la forma.
- Saber identificar, definir y dimensionar los diferentes elementos estructurales de cualquier edificación.
- Resolver detalles constructivos empleando soluciones tradicionales.
- Capacidad para producir soluciones originales a partir de sistemas constructivos conocidos.
- Capacidad para adaptar la solución constructiva al marco normativo que le afecte.

*Asignatura:* Construcción III.

Materia: Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

Área: Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Conocer y reconocer los elementos y sistemas constructivos propios del diseño de interiores.
- Investigar el mercado con todos los medios existentes como fuente de obtención de elementos y soluciones modernas y singulares.
- Diseñar soluciones constructivas originales empleando estos sistemas sobre diseños propios y elementos singulares.
- Saber manejar la normativa de obligado cumplimiento y las disposiciones sobre control, organización y seguridad en la obra.

*Contenidos:*

1. Estudio y análisis pormenorizado de los elementos y sistemas constructivos propios del diseño de interiores. Nuevos materiales y sus aplicaciones en el diseño de interiores (composites, conglomerados de resina, derivados plásticos, etc.).
2. Distribución del espacio interior. Particiones. Soluciones constructivas convencionales y no convencionales. Formas comerciales y condiciones de aplicación.
3. Elementos de comunicación vertical. Clasificación. Tipologías. Predimensionado de piezas y procesos de construcción. Formas comerciales.
4. Revestimientos horizontales. Elementos horizontales suspendidos. Soluciones constructivas no convencionales (falsos techos de madera, acústicos, metálicos, textiles tensados, elementos singulares prefabricados, etc.). Solados. Tipologías y soluciones constructivas no tradicionales (continuos plásticos con estampación fotográfica, aplicación de pieles naturales, vidrio, etc.). Modificaciones de nivel de suelo no tradicionales.
5. Revestimientos verticales. Soluciones constructivas no convencionales (mallas metálicas, laminados plásticos, etc.). Pinturas. Textiles. Tapizados. Prefabricados industriales: panelados y chapados. Sistemas de fijación. Aditivos en construcción.
6. Carpintería y cerrajería. Tipologías constructivas no convencionales. Sistemas de control del soleamiento. Sistemas de protección. Mecanización.
7. Acondicionamiento exterior de elementos singulares (patios, terrazas, etc.): impermeabilización, revestimientos vegetales, jardinería, estanques. Soluciones constructivas.
8. Normas Tecnológicas de la Edificación.
9. Organización y control del proceso constructivo. Normativa básica y documentación de Seguridad y Salud.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar el conocimiento y uso de sistemas no tradicionales de construcción.
- Soluciones constructivas y elección de materiales y técnicas coherentes con la intención expresiva y la realización técnica.
- Describir el nivel de conocimiento de las medidas de calidad de materiales y otros elementos de la obra.
- Valorar el nivel de conocimiento de la normativa aplicada a cada elemento constructivo y a la seguridad en la obra.



*Asignatura:* Instalaciones I.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Adquirir nociones de ergonomía y antropometría para su aplicación en los proyectos.
- Conocer los diferentes tipos de instalaciones que coexisten en un edificio y los criterios constructivos para su diseño integrado en el mismo.
- Conocer las normativas de obligado cumplimiento y de interés relativas a las instalaciones.
- Adquirir una idea global de las generalidades y particularidades que identifica las diferentes instalaciones que intervienen en el espacio habitable.
- Conocer los componentes de las instalaciones. Adquirir nociones de cálculo para dimensionamiento.

*Contenidos:*

1. Estudio de las funciones utilitarias y su vinculación a los criterios ergonómicos. Criterios de aplicación de los parámetros antropométricos en los conceptos de función, uso y utilidad, en las actividades básicas del sujeto. Requisitos de funcionabilidad y accesibilidad para discapacitados, acceso a servicios de nuevas tecnologías.
2. Instalaciones: redes, sistemas e instalaciones. Clasificación de las instalaciones.
3. Distribución de agua fría (fontanería) y agua caliente sanitaria. Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
4. Redes de desagüe (saneamiento). Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
5. Instalaciones eléctricas en Baja Tensión. Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
6. Telecomunicaciones. Domótica y automatización. Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
7. Sistemas de protección y antirriesgo. Normativa de aplicación.

*Criterios de evaluación:*

- Aplicar correctamente en un proyecto los conocimientos de ergonomía y antropometría.
- Conocer las diferentes técnicas constructivas empleadas para el diseño integrado de las instalaciones y para su registro y mantenimiento.
- Conocer los distintos tipos, así como diseñar las soluciones adecuadas a las necesidades previstas.
- Conocer los componentes de las instalaciones: esquemas, símbolos y códigos.
- Calcular y dimensionar las instalaciones, así como elaborar los planos de proyecto.
- Conocer y manejar la normativa existente.

*Asignatura:* Instalaciones II.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Adquirir una idea global de las generalidades y particularidades que identifica las diferentes instalaciones que intervienen en el espacio habitable.
- Conocer los componentes de las instalaciones.
- Adquirir nociones de cálculo para dimensionamiento.
- Conocer los diferentes tipos de instalaciones que coexisten en un edificio y los criterios constructivos para su diseño integrado en el proyecto.
- Conocer las normativas de obligado cumplimiento y de interés relativas a las instalaciones.

*Contenidos:*

1. Acondicionamiento ambiental. Fundamentos básicos: propiedades termodinámicas del aire.
2. Sistemas de acondicionamiento ambiental: pasivos y activos. Acondicionamiento térmico y acústico de los edificios. Aislamiento. Tipos y soluciones constructivas.
3. Instalaciones de climatización de frío y calor. Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
4. Sistemas de ventilación natural y forzada. Esquemas, símbolos y códigos. Materiales de conducción. Dimensionado. Normativa técnica de aplicación.
5. Gestión de la energía. Energías tradicionales (gas, derivados del petróleo) y alternativas (solar, biomasa, eólica). Esquemas, símbolos y códigos. Normativa técnica de aplicación.
6. Luminotecnia. La luz y la visión humana. Magnitudes y leyes de la luminotecnia. Luminarias y lámparas. Acondicionamiento luminoso. Instalaciones de alumbrado interior. Esquemas, símbolos y códigos. Dimensionado.
7. Diseño integrado de las instalaciones en el proyecto.

*Criterios de evaluación:*

- Conocer las diferentes técnicas constructivas empleadas para el diseño integrado de las instalaciones y para su registro y mantenimiento.
- Conocer los distintos tipos, así como diseñar las soluciones adecuadas a las necesidades previstas.
- Conocer los componentes de las instalaciones: esquemas, símbolos y códigos.
- Conocer y manejar la normativa existente.
- Conocer los componentes de las instalaciones.
- Calcular y dimensionar las instalaciones, así como elaborar planos de proyecto.
- Integrar las instalaciones en el proceso de proyecto.

*Asignatura:* Mediciones y Presupuestos.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Realizar una correcta división de la obra por capítulos.
- Describir con precisión las partidas integradas en cada capítulo, tanto convencionales como singulares. Establecer el criterio de medición adecuado en cada unidad de obra.
- Utilizar la medición como herramienta de autocontrol del desarrollo técnico del proyecto.
- Utilizar la evaluación económica como herramienta de autocontrol de la situación económica del proyecto.
- Utilizar programas informáticos para medir y presupuestar.
- Conocer el orden sistemático de las tareas en la realización de una obra.
- Estimar el tiempo de ejecución para coordinar a los diferentes profesionales industriales intervinientes en la obra, optimizando el resultado.
- Interpretación de las características descritas en las diferentes partidas o unidades de obra como medio de control de los diferentes materiales que intervienen en el proceso de la obra.

*Contenidos:*

1. Análisis previo de la obra y conocimiento constructivo de la misma.
2. Los capítulos y la división ordenada de la obra. Las unidades de obra como medio de cualificación de la obra. Descripción y unidades de medida.
3. La medición como medio de cuantificación del proceso constructivo. Criterios de medición.
4. Listados de medición y presupuesto. Interpretación y análisis de datos.
5. Ajustes del presupuesto resultante. Objetivos y condiciones.

6. Las certificaciones como medio de control, análisis y seguimiento del proceso constructivo. Certificaciones por medición o porcentaje. Precios contradictorios. Emisión de certificaciones. Mensual y a origen.
7. Planificación de obras. «Planning». Sistemas Pert y Gantt. Camino crítico. Tiempos muertos.
8. Aplicaciones informáticas para la realización de mediciones y presupuestos por ordenador.
9. Bases de datos de precios. Precios unitarios. Precios descompuestos. Formato standar \*.bc3.
10. Uso de predimensionadores. Presupuesto estimado. Módulos colegiales de referencia.

*Criterios de evaluación:*

- Organizar el presupuesto de forma clara y profesional.
- Capacidad para la realización correcta de las mediciones de las diferentes unidades de obra.
- Manejar correctamente programas informáticos sobre mediciones y presupuestos, así como las bases de datos de precios asociadas a ellos.
- Capacidad para la creación y edición de precios descompuestos.
- Capacidad para la realización de ajustes de presupuestos y certificaciones de obra.
- Capacidad de planificación y organización de la obra mediante los diferentes métodos de control de tiempos y oficios.
- Corrección y agilidad en la lectura e interpretación de datos y gráficos.

*Asignatura:* CAD Básico.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Conocer y saber utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las aplicaciones directamente relacionadas con el diseño de interiores.
- Utilizar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y constructivo, así como en el proceso de comunicación y gestión, adquiriendo la capacidad y los conocimientos necesarios para saber proyectar y coordinar dichos procesos.
- Conocer y comprender el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y saber utilizarlo correctamente.
- Conseguir autonomía con los equipos informáticos.
- Conocer los principales programas utilizados en el mercado.
- Dominar el desarrollo de proyectos en 2D con programas de dibujo informático.

*Contenidos:*

1. Los sistemas informáticos. Hardware, software y periféricos.
2. Fundamentos de la imagen digital y formatos de archivos digitales.
3. Aplicaciones de CAD 2D más comunes en diseño de interiores. Establecimiento de un entorno de dibujo. Sistemas de coordenadas. Dibujo de objetos bidimensionales. Edición de objetos. Capas y propiedades.
4. Creación y edición de textos y tipos de letra.
5. Acotación, creación de estilos de cota, y gestión de los mismos.
6. Creación y gestión de elementos repetitivos.
7. Impresión y trazado de planos y dibujos.

*Criterios de evaluación:*

- Utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las aplicaciones directamente relacionadas con el diseño de interiores.
- Comprender el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y utilizarlo correctamente.
- Desarrollar trabajos por medio de los programas informáticos de dibujo.
- Cuidar y mantener los equipos informáticos.
- Realizar con limpieza y claridad los proyectos de interiores.

*Asignatura:* CAD Avanzado.

*Materia:* Ciencia y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencia y Tecnología aplicadas.

*Objetivos:*

- Adquirir destreza y habilidad en el uso del ordenador como medio para desarrollar un proyecto.
- Dominar el desarrollo de proyectos en 2D y 3D con programas de dibujo informático.
- Saber utilizar los diferentes programas informáticos dependiendo de le tipo de información que se pretenda transmitir.
- Garantizar la cualificación personal del alumno, permitiéndole adquirir la capacidad y los conocimientos necesarios para resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional.
- Realizar los ejercicios en relación con el resto de materias para una mejor comprensión de los procesos reales de producción relacionados con el diseño de interiores.

*Contenidos:*

1. Software de modelado tridimensional para interiores.
2. Sistemas de coordenadas tridimensionales. Fundamentos del modelado tridimensional de arquitectura interior/exterior.
3. Geometría poligonal, plana y volumétrica. Geometría curvilínea.
4. Agrupaciones de elementos y jerarquías. Visualización tridimensional.
5. Uso de colores y texturas. Iluminación de escenas. Renderizado de escenas. Animación.

*Criterios de evaluación:*

- Proyectar y coordinar los procesos productivos y constructivos, así como los de comunicación y gestión mediante la utilización del ordenador.
- Utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las aplicaciones directamente relacionadas con el diseño de interiores.
- Comprender el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y utilizarlo correctamente.
- Desarrollar trabajos por medio de los programas informáticos de dibujo.
- Cuidar y mantener los equipos informáticos.
- Realizar con limpieza y claridad los proyectos de interiores.

*Asignatura:* Proyectos de Diseño de Interiores I.

*Materia:* Proyectos: Interiores.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Utilizar los conocimientos básicos de proyectación adquiridos y ampliarlos para aplicación del proyecto de diseño de interiores.
- Desarrollar metodología de trabajo que favorezca la creatividad y permita el desarrollo del proceso del proyecto.
- Adquirir la capacidad de proyectar considerando como elementos básicos el volumen, la forma, los materiales, la luz, el color y el lenguaje gráfico.
- Desarrollar la capacidad de experimentar para organizar, distribuir e interrelacionar espacios y elementos de forma creativa.
- Conseguir el equilibrio entre el espacio formal y la función considerando los condicionantes que presenta cada proyecto y las relaciones hombre-ambiente.
- Mejorar las técnicas de pensamiento gráfico y la expresión de los bocetos.
- Adquirir dominio y destreza en la representación técnica y artística del proyecto de diseño de interiores.
- Adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar un proyecto integral de diseño de interior aplicado a vivienda, o a espacio de trabajo y de uso público sencillo.
- Lograr una presentación de trabajos correcta y puntual.

*Contenidos:*

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño de interiores.
2. Forma y función. Aspectos formales, funcionales y estéticos.
3. La circulación como elemento de conexión entre espacios.
4. Análisis de la evolución histórica del diseño de interiores, de los condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales y comunicativos.
5. Aplicación de estilos clásicos y modernos.
6. Mobiliario y complementos.
7. Tipología de los espacios habitables.
8. Técnicas de creatividad.
9. Metodologías de diseño aplicadas al diseño del espacio habitable. Aplicación práctica de criterios de análisis, síntesis y de decisión.
10. Factores estéticos, sociales y de moda en el diseño de interiores. Aspectos formales y de composición.
11. Estudio volumétrico y espacial. Aplicación de la antropometría y ergonomía. Conceptos funcionales, técnicos, tecnológicos y de comunicación.
12. Desarrollo de ideas mediante organigramas y bocetos.
13. Estudio de los espacios mínimos y óptimos para espacios privados de distintos usos. El confort ambiental en el entorno privado.
14. Definición, realización y materialización de proyectos de obras de diseño de interiores. Fases de normalización. Realización de planos, perspectivas, maquetas, memorias y documentos de los proyectos de interiores.
15. Diseño de mobiliario adaptado a un espacio determinado.
16. Comunicación de la idea, defensa y venta del proyecto ante el cliente para su aceptación.

*Criterios de evaluación:*

- Aplicar de forma adecuada los distintos métodos de trabajo utilizando adecuadamente la información recopilada.
- Desarrollar los trabajos resolviendo los aspectos funcionales y estéticos.
- Aportar ideas y soluciones innovadoras en la resolución del proyecto.
- Utilizar medios de representación y presentación gráfica adecuados.
- Realizar un proyecto de interiorismo en el que se apliquen los conocimientos técnicos y constructivos.
- Expresarse con lenguajes técnicos adecuados tanto de manera oral como escrita.
- Presentar y justificar de manera profesional los trabajos.

*Asignatura:* Proyectos de Diseño de Interiores II.

*Materia:* Proyectos: Interiores.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Analizar y desarrollar correctamente los procesos teóricos y prácticos de proyectar en el campo profesional del diseño de interiores.
- Consolidar método de trabajo, materializando las ideas de forma gráfica y documental adecuándose a las características del proyecto.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.
- Familiarizarse con los materiales y diseños actuales que ofrece el mercado.
- Perfeccionarse en la correcta ejecución de la representación técnica y artística del proyecto, para su comunicación al cliente y a los profesionales que van a realizar la obra.
- Aprender a trabajar con técnicos de rango superior en cuestiones estructurales que afecten al diseño, conociendo el límite de sus competencias y valorando el trabajo en equipo.
- Conseguir aplicar al proyecto la resolución de problemas constructivos propios de su nivel.
- Adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar un proyecto de diseño de interior aplicado al ámbito comercial.
- Demostrar que se han adquirido niveles de conocimiento adecuados para la ejecución gráfica y documental de un proyecto final coherente con los estudios superiores.

*Contenidos:*

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño aplicado a los espacios públicos y comerciales.
2. Aplicación de la metodología proyectual en la resolución de los espacios públicos y comerciales. Tipología de los espacios públicos y comerciales. Evolución de los condicionantes tecnológicos, funcionales y estéticos en el proceso de diseño de espacios públicos. Aspectos formales, volumétricos y espaciales.
3. Aplicación de la antropometría y ergonomía. Estudio de los espacios mínimos y óptimos para los espacios públicos de distintos usos.
4. Mobiliario y complementos.
5. Factores estéticos, de moda y viabilidad en los espacios comerciales.
6. Factores arquitectónicos y de entorno inherentes al proyecto.
7. Concepto de diseño ambiental.
8. El trabajo en equipo, su organización y responsabilidad. Coordinación con profesionales.
9. Gestión y desarrollo de proyectos industriales. Representación gráfica avanzada de los proyectos: planos, perspectivas, detalles constructivos, el plano de taller.
10. Prototipación y modelización (maquetas).
11. Documentación escrita de proyectos de diseño de interiores: memoria analítica, metodológica y justificativa de las soluciones proyectadas, mediciones y presupuesto, pliego de condiciones y demás documentación completa.
12. Criterios de calidad. Evaluación y verificación.
13. Análisis de viabilidad del proyecto. Defensa y venta del proyecto ante el cliente.

*Criterios de evaluación:*

- Actuar de manera profesional en la génesis y desarrollo de los proyectos, resolviendo adecuadamente aspectos funcionales y estéticos.
- Utilizar medios de representación y presentación gráfica adecuados a los niveles profesionales actuales.
- Realizar un proyecto de interiorismo en el que se apliquen los conocimientos técnicos y constructivos con profundidad.
- Expresarse con lenguajes técnicos adecuados tanto de manera oral como escrita.
- Presentar y justificar de manera profesional los trabajos.

*Asignatura:* Acondicionamiento y Rehabilitación I.

*Materia:* Acondicionamiento y Rehabilitación de Edificios y Espacios.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Conocer las distintas tipologías constructivas que pueden ser objeto de rehabilitación así como los distintos materiales que intervienen en el proceso.
- Adquirir los conocimientos necesarios de medidas de protección, instalaciones y servicios comunes para resolver los problemas inherentes al proyecto.
- Conocer la normativa y legislación aplicable vigente.
- Realizar los ejercicios prácticos en relación con el resto de materias, para una mejor comprensión de los conocimientos relacionados con el acondicionamiento y rehabilitación en edificios y espacios.

*Contenidos:*

1. Desarrollo de la metodología del proyecto aplicada a acondicionamiento y rehabilitación de edificios.
2. Análisis estructural de las diversas tipologías de edificios.
3. Divisiones interiores. Revestimientos de paramentos verticales y horizontales.
4. Sistemas de acondicionamiento y protección.
5. Elementos de comunicación vertical, escaleras, rampas, ascensores.
6. Estudios de instalaciones: sistemas y acondicionamiento. Instalaciones y servicios comunes.
7. Normativa aplicable.

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad de reconocer los elementos preexistentes que pueden verse afectados en la labor de acondicionamiento y rehabilitación.
- Conocimiento global de la problemática de las instalaciones en el proceso de acondicionamiento.
- Conocimiento de las normativas de obligado cumplimiento y de interés aplicables al acondicionamiento y la rehabilitación.

*Asignatura:* Acondicionamiento y Rehabilitación II.

*Materia:* Acondicionamiento y Rehabilitación de Edificios y Espacios.

*Área:* Proyectos e Investigación.

*Objetivos:*

- Conocer las distintas patologías que pueden afectar a estructuras, materiales e instalaciones de edificios y locales.
- Dominar los conocimientos necesarios de medidas de protección, instalaciones y servicios comunes para resolver los problemas inherentes al proyecto.
- Aplicar la normativa de obligado cumplimiento y de interés vigente.
- Realizar los ejercicios prácticos en relación con el resto de materias, para una mejor aplicación de los conocimientos relacionados con el acondicionamiento y rehabilitación de edificios y espacios.

*Contenidos:*

1. Patologías de la edificación.
2. Edificación de nuevo uso. Predimensionados.
3. Técnica de dirección de obras: organización constructiva y económica de la obra. La organización del trabajo en equipo.
4. Reforma, remodelación y mejora de edificios. Rehabilitación y reacondicionamiento de edificios y locales.
5. Jardinería de interior aplicada.
6. Edificios para usos de carácter laboral y público.
7. Legislación sobre actividades molestas, insalubres y nocivas.

*Criterios de evaluación:*

- Conocimiento de las técnicas y materiales que intervienen en el proceso de acondicionamiento y rehabilitación.
- Capacidad de aplicar a proyectos de rehabilitación de edificios, decisiones sobre técnicas y materiales.
- Saber cuales son los factores que intervienen en la organización y dirección de obras de acondicionamiento y rehabilitación.
- Capacidad de aplicar a la toma de decisiones del proyecto la legislación y normativa de obligado cumplimiento.

*Asignatura:* Organización Industrial y Legislación.

*Materia:* Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencias Sociales.

*Objetivos:*

- Conocer y adoptar la legislación y normativa que regula y condiciona la actividad profesional del diseñador de interiores, y las medidas sobre la protección a la creación y producción artística e industrial.
- Acceder a la formación necesaria en relación con los mecanismos de inserción profesional por cuenta propia o por cuenta ajena.
- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial y la capacidad del diseño de intervenir como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de calidad.

*Contenidos:*

1. Legislación y normativa aplicada al diseño de interiores.
2. Nociones de derecho administrativo: la Administración Pública. procedimiento y recursos administrativos.

3. Normas administrativas específicas: urbanísticas y de dirección y control de obras.
4. Legislación básica aplicada a los proyectos de ejecución de obras de diseño de interiores. El procedimiento de concesión de licencias municipales.
5. Los colegios profesionales.
6. Normas básicas de prevención de riesgos laborales. La Ley de prevención de riesgos laborales y su normativa de desarrollo. Riesgos laborales específicos del sector y medidas de prevención y protección.
7. Sistemas de acceso al mundo laboral. Técnicas. Organismos e instituciones que prestan ayuda a la inserción laboral. Nociones de derecho laboral: derechos y obligaciones del trabajador.
8. La propiedad industrial e intelectual. La empresa, el autoempleo.

*Criterios de evaluación:*

- Valorar la capacidad de conocer y adoptar la legislación y normativa que regula el marco legal del trabajo, evaluando la capacidad de análisis de la normativa específica a utilizar.
- Capacidad de aplicar los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- Adquisición de las bases necesarias para organizar una empresa de pequeño/mediano tamaño.

*Asignatura:* Mercadotecnia.

*Materia:* Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores.

*Área:* Ciencias Sociales.

*Objetivos:*

- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Integrar en la labor del diseñador los conocimientos necesarios sobre las sociedades y su comportamiento en relación con el consumo.
- Conocer las distintas estrategias y métodos de investigación de mercados.

*Contenidos:*

1. Caracterización empresarial y técnicas de organización de los recursos aplicados al estudio y la mejora de los procesos y métodos de producción industrial.
2. Antropología aplicada. Análisis de las sociedades complejas y estudio de la ciudad y de la vida urbana.
3. Teorías de la imagen, de la información y de la comunicación humana.
4. Estudio de la fenomenología implicada en el proceso de constitución de los modelos sociales y culturales y en la configuración simbólica de la demanda y consumo.
5. La mercadotecnia y el consumo: conceptos básicos. Estudio del sujeto consumidor. Teoría y análisis de la publicidad.
6. Elementos, procesos y estrategias de comunicación. Tipos de mensajes.
7. Estructura sociológica del gusto. Moda y consumo. El diseño y el proceso de socialización. Comportamiento y evolución del consumidor.
8. Fundamentos, datos socioeconómicos, métodos y técnicas de gestión e investigación en «marketing».

*Criterios de evaluación:*

- Capacidad para aplicar los conocimientos sobre la sociedad y el comportamiento humano en la elaboración de proyectos de diseño de interiores.
- Conocimiento de la teoría de la publicidad, sus mecanismos y efectos en los comportamientos del consumo.
- Capacidad para concebir estrategias de marketing en relación con el diseño de interiores.

## ANEXO II

## I. ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO, ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO.

## A. ORGANIZACIÓN DE AREAS, MATERIAS Y ASIGNATURAS.

ÁREAS	MATERIAS	ASIGNATURAS	CURSO	CRÉDITOS	HORA SEM.
Artística	Fundamentos Artísticos	Dibujo Artístico.....	1º	12	4
		Color.....	1º	12	4
		Teoría de la Imagen.....	1º	6	2
		Análisis de la Forma.....	2º	6	2
		Técnicas de Expresión Gráfica.....	2º	12	4
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos.....	1º	9	3
	Sistemas de Representación	Sistemas de Representación.....	1º	9	3
	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño Gráfico	Diseño Gráfico asistido por Ordenador I	1º	12	4
		Diseño Gráfico asistido por Ordenador II	2º	12	4
		Diseño Gráfico asistido por Ordenador III	3º	12	4
		Fotografía I.....	1º	6	2
		Fotografía II.....	2º	6	2
		Materiales y Tecnología aplicados al Diseño Gráfico.....	2º	6	2
		Técnicas de Producción e Impresión I.....	2º	6	2
		Técnicas de Producción e Impresión II.....	3º	6	2
		Gráfica Audiovisual.....	3º	12	4
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Historia y Teoría del Arte.....	1º	6	2
		Historia y Teoría del Diseño.....	2º	6	2
		Historia y Teoría del Diseño Gráfico.....	3º	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos Básicos	Proyectos y Taller Básicos.....	1º	12	4
	Proyectos: Gráfico y de la Comunicación	Proyectos de Diseño Gráfico I.....	2º	18	6
		Proyectos de Diseño Gráfico II.....	3º	30	10
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Tipografía.....	1º	6	2
		Diseño Editorial.....	2º	6	2
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico	Ilustración.....	3º	6	2
		Mercadotecnia.....	2º	6	2
		Organización Industrial y Legislación.....	3º	6	2
		Optativa.....	2º	6	2
		Optativa.....	3º	12	4
Proyecto Final				3	

B. DISTRIBUCIÓN DE LAS ASIGNATURAS POR CURSO Y CARGA LECTIVA DEL CURRÍCULO.

PRIMER CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo Artístico	12	4
			Color	12	4
			Teoría de la Imagen	6	2
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Fundamentos Científicos	Troncal	Fundamentos Científicos	9	3
	Sistemas de Representación	Troncal	Sistemas de Representación	9	3
	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Diseño Gráfico asistido por Ordenador I	12	4
			Fotografía I	6	2
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Arte	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos Básicos	Troncal	Proyectos y Taller Básicos	12	4
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Tipografía	6	2
			Total	90	30

SEGUNDO CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Análisis de la Forma	6	2
			Técnicas de Expresión Gráfica	12	4
Ciencias y Tecnologías Aplicadas	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Moda	Específica	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño Gráfico	6	2
			Diseño Gráfico asistido por Ordenador II	12	4
			Técnicas de Producción e Impresión I	6	2
			Fotografía II	6	2
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos: Gráfico y de la Comunicación	Específica	Proyectos de Diseño Gráfico I	18	6
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Diseño Editorial	6	2
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Mercadotecnia	6	2
			Optativa	6	2
			Total	90	30

TERCER CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Diseño Gráfico asistido por Ordenador III	12	4
			Técnicas de Producción e Impresión II	6	2
			Gráfica Audiovisual	12	4
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Diseño Gráfico	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos: Gráfico y de la Comunicación	Específica	Proyectos de Diseño Gráfico II	30	10
	Conjuntos Gráficos e Ilustración	Específica	Ilustración	6	2
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño Gráfico	Específica	Organización Industrial y Legislación	6	2
			Optativa	12	4
			Total	90	30



## II. ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO, ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES.

### A. ORGANIZACIÓN DE AREAS, MATERIAS Y ASIGNATURAS.

AREAS	MATERIAS	ASIGNATURAS	CURSO	CRÉDI- TOS	HORAS SEM.
Artística	Fundamentos Artísticos	Dibujo Artístico.....	1º	9	3
		Color.....	1º	9	3
		Maquetismo.....	1º	12	4
		Técnicas de Expresión.....	2º	12	4
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos.....	1º	9	3
	Sistemas de Representación	Geometría Descriptiva I.....	1º	9	3
		Geometría Descriptiva II.....	2º	9	3
	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Interiores	Construcción I.....	1º	6	2
		Construcción II.....	2º	6	2
		Construcción III.....	3º	6	2
		Instalaciones I.....	2º	9	3
		Instalaciones II.....	3º	9	3
		Mediciones y Presupuestos.....	3º	9	3
		CAD Básico.....	1º	12	4
CAD Avanzado.....		2º	12	4	
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y del Diseño	Historia y Teoría del Arte a través de la Arquitectura y el Mueble.....	1º	6	2
		Historia y Teoría de la Arquitectura Interior I.....	2º	6	2
		Historia y Teoría de la Arquitectura Interior II.....	3º	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos Básicos	Proyectos Básicos.....	1º	18	6
	Proyectos: Interiores	Proyectos de Diseño de Interiores I....	2º	24	8
		Proyectos de Diseño de Interiores II...	3º	30	10
	Acondicionamient o y Rehabilitación de Edificios y Espacios	Acondicionamiento y Rehabilitación I.	2º	6	2
		Acondicionamiento y Rehabilitación II	3º	6	2
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores	Organización Industrial y Legislación. Mercadotecnia.....	3º	6	2
			3º	6	2
Optativas		Optativa.....	2º	6	2
		Optativa.....	3º	12	4
Proyecto Final				3	

B. DISTRIBUCIÓN DE LAS ASIGNATURAS POR CURSO Y CARGA LECTIVA DEL CURRÍCULO.

PRIMER CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Dibujo Artístico	9	3
			Color	9	3
			Maquetismo	12	4
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Fundamentos Científicos	Troncal	Fundamentos Científicos	9	3
	Sistemas de Representación	Troncal	Geometría Descriptiva I	9	3
	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Construcción I	6	2
			CAD Básico	12	4
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría del Arte a través de la Arquitectura y el Mueble	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos Básicos	Troncal	Proyectos Básicos	18	6
			Total	90	30

SEGUNDO CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Artística	Fundamentos Artísticos	Troncal	Técnicas de Expresión	12	4
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Sistemas de Representación	Troncal	Geometría Descriptiva II	9	3
	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Construcción II	6	2
			Instalaciones I	9	3
			CAD Avanzado	12	4
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría de la Arquitectura Interior I	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos: Interiores	Específica	Proyectos de Diseño de Interiores I	24	8
	Acondicionamiento y Rehabilitación de Edificios y Espacios	Específica	Acondicionamiento y Rehabilitación I	6	2
			Optativa	6	2
			Total	90	30

TERCER CURSO					
AREA	MATERIA	TIPO	ASIGNATURA	CRÉDITOS	HORAS SEMANALES
Ciencia y Tecnología Aplicadas	Ciencia y Tecnología Aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Construcción III	6	2
			Instalaciones II	9	3
			Mediciones y Presupuestos	9	3
Historia y Teoría	Historia y Teoría del Arte y el Diseño	Troncal	Historia y Teoría de la Arquitectura Interior II	6	2
Proyectos e Investigación	Proyectos: Interiores	Específica	Proyectos de Diseño de Interiores II	30	10
	Acondicionamiento y Rehabilitación de Edificios y Espacios	Específica	Acondicionamiento y Rehabilitación II	6	2
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales y Legislación aplicadas al Diseño de Interiores	Específica	Organización Industrial y Legislación	6	2
			Mercadotecnia	6	2
			Optativa	12	4
			Total	90	30

