IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad Europea de Canarias	Escuela de Arquitectura	38012216
NIVEL	**DENOMINACIÓN CORTA**	
Grado	Diseño Gráfico Digital	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA		
Graduado o Graduada en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Europea de Canarias		
RAMA DE CONOCIMIENTO	**CONJUNTO**	
Artes y Humanidades	No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	**NORMA HABILITACIÓN**	
No		
SOLICITANTE		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
CRISTINA DIAZ PEREZ	Técnico de Innovación de Títulos y Evaluación del Aprendizaje	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIF	54113302Y	
REPRESENTANTE LEGAL		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
JUAN JOSÉ RODRÍGUEZ MARTÍN	Director de la Unidad de Innovación de Títulos y Evaluación de Aprendizaje	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIF	08947646W	
RESPONSABLE DEL TÍTULO		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
CRISTIANA DANIELA PEREIRA TEIXEIRA DE OLIVEIRA TEIXEIRA DE OLIVEIRA	Rectora Universidad Europea de Canarias	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIE	Y4125077H	

2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN

A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.

DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
C/Tajo s/n Urb. El bosque	28670	Villaviciosa de Odón	630974958
E-MAIL	**PROVINCIA**		**FAX**
innovacion.programas@universidadeuropea.es	Madrid		000000000

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES
De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.
El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Madrid, AM 14 de marzo de 2023
	Firma: Representante legal de la Universidad

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECIFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Europea de Canarias	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES
No existen datos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Diseño	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA
Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación

UNIVERSIDAD SOLICITANTE
Universidad Europea de Canarias

LISTADO DE UNIVERSIDADES	
CÓDIGO	UNIVERSIDAD
079	Universidad Europea de Canarias

LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS	
CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES
No existen datos

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	12
CRÉDITOS OPTATIVOS	**CRÉDITOS OBLIGATORIOS**	**CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER**
0	156	12

LISTADO DE MENCIONES	
MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

1.3. Universidad Europea de Canarias

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
38012216	Escuela de Arquitectura

1.3.2. Escuela de Arquitectura

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No

PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
45	45	45
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

45	**ECTS MATRÍCULA MÍNIMA**	**ECTS MATRÍCULA MÁXIMA**
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	6.0	72.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	**ECTS MATRÍCULA MÁXIMA**
PRIMER AÑO	24.0	36.0
RESTO DE AÑOS	6.0	36.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://universidadeuropea.com/resources/media/documents/1_Normativa-General-de-la-Universidad-para-las-Ensenanzas-Oficiales-de-Grado-UEC-v2.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG01 - .
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.
CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE5 - Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.
CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.
CE7 - Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.
CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.
CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.
CE10 - Tomar decisiones razonables, adaptadas al estilo de liderazgo, en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.
CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal
CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.
CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
CE16 - Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.
CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.
CE18 - Crear y desarrollar proyectos de packaging y bookbinding desde el diseño gráfico y las nuevas tecnologías.
CE19 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico a la producción de medios visuales, tanto on-line como off-line.
CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el dise-ño gráfico y la imagen
CE2 - Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.
CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.
CE20 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico de forma integrada en proyectos de medios.
CE21 - Conocer el marco legal que rige los tipos de organizaciones y de sociedades profesionales relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.
CE22 - Analizar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.
CE23 - Conocer la organización profesional y los diferentes modelos de negocio de empresas relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías
CE24 - Redactar y defender, ante un tribunal universitario, un trabajo académico original realizado individualmente en cualquiera de las disciplinas cursadas
CE25 - Aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en la realización de prácticas académicas externas

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

Criterios de acceso

Conforme al RD 412/2014, de 6 de junio, donde se regula la normativa básica de los procedimientos de admisión de enseñanzas universitarias de Grado, se amplían y detallan los mismos del siguiente modo:

Podrán acceder a los estudios universitarios oficiales de Grado en las Universidades españolas, en las condiciones que para cada caso se determinen en el presente real decreto, quienes reúnan alguno de los siguientes requisitos:

a) Estudiantes en posesión del título de Bachiller del Sistema Educativo Español o de otro declarado equivalente.

b) Estudiantes en posesión del título de Bachillerato Europeo o del diploma de Bachillerato internacional.

c) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.

d) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.

e) Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación Profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.

f) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

g) Personas mayores de veinticinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.

h) Personas mayores de cuarenta años con experiencia laboral o profesional en relación con una enseñanza.

i) Personas mayores de cuarenta y cinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.

j) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.

k) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.

l) Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad correspondiente les haya reconocido al menos 30 créditos ECTS.

m) Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.

Procedimiento general de admisión

El procedimiento establecido en la Universidad para el acceso a través de esta vía será el siguiente:

1. El estudiante solicita al departamento de Admisiones el acceso al Grado acompañando la solicitud de su expediente académico.
2. El Departamento de Admisiones mantendrá una entrevista con el estudiante con el fin de evaluar competencias que requieren la observación directa y que están relacionadas con el éxito académico en el título en el que se solicita el acceso, así como para detectar necesidades específicas de formación.
3. La Universidad tiene previsto un proceso de admisión específico para los estudiantes internacionales.
4. A todos los estudiantes admitidos después del procedimiento de selección se les indica la admisión al título de Grado para el que hubieran realizado y superado pruebas de admisión.

Toda la información referente al proceso de admisión es pública y de libre acceso a través de la página web de la universidad **https://universidadeuropea.com** y accediendo a la normativa de admisiones publicada en el siguiente link:

https://universidadeuropea.com/resources/media/documents/1_Normativa-General-de-la-Universidad-para-las-Ensenanzas-Oficiales-de-Grado-UEC-v2.pdf Aprobado por Consejo de Gobierno el 22 de noviembre de 2021

En esta página informativa aparece el apartado de Admisiones/Proceso de Admisión en el que se describe el proceso de admisión al Grado:

- Acceso a mayores de 25 años
- Acceso a mayores de 40 años
- Acceso a mayores de 45 años

Un estudiante que llega a la UEC para pedir información sobre una titulación es recibido por un asesor de admisiones. Estas personas explican cómo es el proceso de admisión y la documentación necesaria para iniciar los estudios en la Universidad Europea de Canarias.

Cuando todos estos requisitos se han cumplido se procede a la apertura del expediente y cuando toda la documentación requerida para el inicio del Grado está completa, el estudiante puede matricularse.

Procedimientos de acogida y orientación

Antes del inicio oficial del curso académico, todos los nuevos estudiantes matriculados reciben una comunicación informativa en la que se les indica la fecha, lugar y hora de una sesión de presentación y bienvenida de su titulación, en la que responsables académicos de la Facultad les dan las indicaciones más relevantes que deben conocer de cara al inicio de su actividad académica en la Universidad.

Procedimiento de ingreso

El ingreso en la Universidad Europea de Canarias dependerá de las plazas ofertadas y disponibles en la titulación, y del cumplimiento de los requisitos legales de acceso a la Universidad que contempla la legislación vigente.

Los/las estudiantes que se matriculan por primera vez en la UEC, siguen el procedimiento establecido por la Universidad que se describe a continuación:

1. Una vez presentada la solicitud de ingreso, con la documentación requerida en cada caso, es verificada por el servicio de admisiones
2. La Universidad Europea de Canarias ha establecido como prueba de ingreso una entrevista y valoración del expediente académico. Dichas pruebas serán realizadas desde el Departamento de Admisiones de la Universidad Europea de Canarias.

PRUEBAS DE INGRESO	Estudiante Preuniversitario	Estudiante universitario (cambio de titulación o universidad)	Titulado universitario
Entrevista	Sí	Sí	Sí

Las pruebas de admisión se pueden realizar de manera presencial u on-line.

La entrevista personal tiene el objetivo de evaluar la adecuación del perfil del estudiante para acometer con éxito el Grado propuesto y darle a conocer el perfil de egreso del titulado.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

La entrevista se realizará mediante un cuestionario y será validada por personal cualificado de la Universidad.

En este último caso, para realizar el test de competencias, se le envía al futuro estudiante un enlace con claves personales para que lo pueda realizar.

En el caso en que la demanda supere a la oferta, se ponderarán los criterios de valoración de la siguiente forma:

- Nota media del expediente académico: 60%.
- Entrevista: 40%

En el caso de la nota media del expediente académico, se expresará entre 0 y 60%, realizando la equivalencia de un sistema de puntuación decimal con el 60% en equivalencia a la nota máxima en dicho sistema decimal.

En el test competencial se evalúa el potencial del estudiante, no sólo en los elementos relacionados con las claves del éxito académico, sino también en las competencias más valoradas por los empleadores en los recién graduados que se incorporan al mercado laboral. La idea de esta prueba es que el estudiante se conozca así mismo para orientar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La prueba competencial evalúa el nivel de desarrollo de las siguientes competencias transversales:

- Comunicación estratégica.
- Competencia digital.
- Liderazgo influyente.
- Trabajo en equipo.
- Análisis crítico.
- Resiliencia.
- Creatividad.
- Competencia ético-social.

La entrevista personal tiene el objetivo de evaluar la adecuación del perfil del estudiante para acometer con éxito el título propuesto y darle a conocer el perfil de egreso del titulado. Así, se exploran mediante preguntas abiertas aspectos como la motivación del estudiante, los conocimientos necesarios y la formación complementaria.

La ponderación de los diferentes elementos de la entrevista es la siguiente, tomando como mínimo y máximo los aspectos que se indican:

Motivación: ¿Por qué has elegido la titulación para la que has iniciado este proceso de admisión? 15%

- Sin interés, sin motivación: 0 %
- Con interés relativo, aunque no exclusivo, por la titulación: 8%
- Con interés, motivación y perspectivas de crecimiento: 15%

Conocimiento del área: ¿Qué relación tienes con el área de conocimiento del título? 15%

- No demuestra conocimientos relacionados con el área de conocimiento: 0 %
- Demuestra conocimientos aislados y/o inconexos en relación al área de conocimiento: 8%
- Demuestra conocimientos relacionados con el área de conocimiento: 15%

Conocimiento de las diferentes titulaciones y salidas profesionales: ¿Conoces las diferentes titulaciones del área del diseño gráfico y las tecnologías creativas y sus salidas profesionales? 10%

- No conoce títulos (<2) opciones ni salidas profesionales (<3): 0%
- Conoce algunas titulaciones (2-3), y algunas salidas profesionales (2-3): 5%
- Posee conocimientos de diferentes titulaciones (>3) y de numerosas salidas profesionales (>3) 10%

Además, al futuro estudiante se le enviará un **test de competencias** mediante un enlace con claves personales para que lo pueda realizar. No es una prueba que pondere en los criterios de admisión, la idea de esta prueba es que el estudiante se conozca a sí mismo para orientar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1. Para aquellos estudiantes que cursan el programa, definido en castellano excepto en las asignaturas en inglés, siendo el castellano diferente al de su lengua materna, deberán tener un nivel B2 para acceder al título, las prácticas u otras actividades, por lo que tendrán que acreditar el nivel de idioma con un título oficial. Para la acreditación del mismo, tendrán que aportar título oficial definido según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, siendo válidos los expedidos por el Instituto Cervantes, las Escuelas Oficiales de Idiomas y universidades, siendo además válido, por asignación de nivel, del DELE Diploma de Español como Lengua Extranjera.

A todos los estudiantes admitidos después del procedimiento de ingreso se les indica la admisión al programa universitario para el que hubieran realizado y superado las pruebas de admisión.

NORMATIVA GENERAL DE LA UNIVERSIDAD PARA LAS ENSEÑANZAS OFICIALES DE GRADO

Título I: de la admisión de alumnos:

https://universidadeuropea.com/resources/media/documents/1_Normativa-General-de-la-Universidad-para-las-Ensenanzas-Oficiales-de-Grado-UEC-v2.pdf Aprobado por Consejo de Gobierno el 22 de noviembre de 2021

Criterios de admisión a la Universidad para Mayores de 25 Años.

Los candidatos que hayan cumplido los 25 años de edad en el año natural en que se realiza la prueba, y no tengan otra vía de acceso a la universidad, puede acceder mediante la Prueba de Mayores de 25 años de Acceso a la Universidad.

Dicha prueba se rige por el Real Decreto 412/2014 y por la normativa autonómica vigente.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Criterios de admisión a la Universidad para Mayores de 40 Años

Aspirantes con experiencia laboral y profesional en relación con una enseñanza, que no posean ninguna titulación académica habilitante para acceder a la universidad por otras vías y cumplan o hayan cumplido los 40 años de edad en el año natural de comienzo del curso académico.

Esto se aplica únicamente a las titulaciones que tengan prevista esta prueba en el plan de estudios y la experiencia profesional del estudiante esté relacionada con la titulación a la que desee acceder.

El aspirante debe acreditar la experiencia laboral y profesional, adjuntando junto con la solicitud un dossier de evidencias (portafolio) que incluya la siguiente información:

- Declaración jurada de que no poseen ninguna titulación académica habilitante para acceder a la universidad por otras vías.
- Carta de motivación, modelo facilitado para cumplimentar en Universidad Europea de Canarias.
- Vida Laboral.
- Curriculum Vitae.
- Evidencias documentales: cartas de recomendación, títulos de cursos de formación o cualquier otro documento que esté vinculado con el Grado al que se solicita el acceso.
- Idiomas

Al candidato se le hará una entrevista con el fin de evaluar competencias que requieren la observación directa, y que están relacionadas con el éxito académico en el título para el que solicita el acceso, así como para detectar necesidades específicas de formación.

Se realizará un Informe valorativo de todas las pruebas que incluirá los resultados de:

- Documentación presentada (portafolio)
- Prueba escrita.
- Entrevista.

En su caso podrán ser exigibles complementos formativos para el acceso a determinadas titulaciones.

Criterios de admisión a la Universidad para Mayores de 45 Años

La Prueba de Acceso para Mayores de 45 años está destinada a personas que, cumplan o hayan cumplido los 45 años de edad en el año natural de comienzo del curso académico y que no tengan otro acceso legal a la universidad.

La Prueba de Acceso para Mayores de 45 años en la Universidad Europea de Canarias se rige por el Real Decreto 412/2014 y por la normativa autonómica vigente.

Toda esta información sobre la admisión a nuestros grados está publicada en la página web de la universidad: **https://universidadeuropea.com/admisiones-y-financiacion/proceso-admision/** .

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Una vez matriculados, los estudiantes disponen de medios para introducirse en la dinámica de sus respectivas Facultades o Escuelas. Así sucede en el acto de apertura organizado por la Facultad/Escuela al inicio del curso, en el que se realiza la presentación y explicación del programa formativo, tanto en lo correspondiente a objetivos, métodos de aprendizaje y formas de evaluación, como a los recursos para la enseñanza e instalaciones.

Además, existen tutorías académicas por cada materia para el seguimiento personalizado de cada alumno, donde el profesor podrá ayudarle a diseñar un plan a medida que les facilite adquirir el nivel adecuado de base para cada materia. Tal necesidad se puede detectar mediante un examen de nivel o por la estrecha relación profesor-alumno a través de la evaluación continua en los primeros estadios del Grado.

El estudiante sigue recibiendo de la Universidad un apoyo constante para su aprendizaje. Entre los distintos recursos a disposición del alumnado, podemos destacar los siguientes:

Servicio de Admisión a Nuevos estudiantes

El equipo del servicio de Admisiones cubre la atención de todas aquellas consultas procedentes de alumnos interesados en matricular cualquier Titulación en nuestra Universidad.

Además de proporcionar toda la información referente a nuestra Oferta Académica, posibilidades de reconocimiento de asignaturas y requisitos específicos de acceso para cada programa, gestiona las pruebas de admisión, tramita la gestión de apertura de expediente, así como cualquier otro trámite administrativo dirigido a la matriculación final del estudiante.

Área de Servicios al estudiante

El área de Servicios al Estudiante ofrece un servicio integral, adaptado a las distintas necesidades y circunstancias con las que podrán encontrarse nuestros estudiantes a lo largo de su estancia en la Universidad Europea de Canarias, desde su primera matriculación hasta la gestión de su título académico oficial. El área agrupa a todos los servicios de orden administrativo con impacto en el expediente académico del estudiante, ofrece atención personalizada tanto de carácter académico como administrativo y colabora / organiza las diferentes actividades de carácter deportivo, cultural o lúdico que forman parte de la experiencia integral universitaria.

Puntos de Atención al Estudiante

Es el punto de contacto inicial con el estudiante. Desde este Departamento se da respuesta a las consultas generales de los estudiantes o, en su caso, canaliza y hace seguimiento de otras consultas que deban ser atendidas por otros equipos o Áreas de la Universidad, velando por unos niveles y tiempos de respuesta adecuados y orientados a la necesidad de cada estudiante.

El estudiante accede a Atención a Estudiante por diversas vías:

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Atención diaria presencial en cualquiera de los Campus de la Universidad.
- Telefónica.
- Correo electrónico.
- A través del sistema de consultas online con acceso desde la website de la Universidad.

Además de la atención e información general al estudiante, realiza, entre otras, las siguientes gestiones:

- Consultas y entrega de certificados.

- Consultas sobre información económica.
- Información sobre becas y ayudas al estudio.
- Recepción, trámite y seguimiento de consultas online.
- Atención, recepción y monitorización sobre posibles reclamaciones y quejas.
- Solicitud e información sobre el carné universitario.
- Inscripción de actividades extra académicas.

Matriculación

Gestiona la matrícula de estudiantes matriculados en años anteriores, así como la matrícula de los estudiantes de nuevo ingreso en la Universidad. A partir de ese momento y durante los cursos sucesivos, coordina la documentación inherente al acto de matrícula, gestiona las acciones derivadas de las posibles modificaciones durante cada curso, informa a los estudiantes sobre plazos oficiales y de modificación, monitoriza y da respuesta a las solicitudes de reconocimiento de asignaturas.

Convalidaciones

Gestión de solicitud de reconocimientos, reclamo de documentación, comunicación al estudiante e introducción de la resolución en su expediente académico. La Universidad dispone de plataformas online tanto para las solicitudes de matrícula, modificación y reconocimiento (convalidación) de asignaturas, así como de asistencia presencial y telefónica para asesoramiento y resolución de dudas durante los procesos.

Secretaría académica

Secretaría Académica es el departamento encargado de la gestión académica de cada estudiante, desde su ingreso hasta la expedición de su Título, conforme a la normativa de la universidad. Para proporcionar una atención plenamente adaptada a las necesidades de los estudiantes cuenta con unidades especializadas para cada servicio:

- Gestión académica: es responsable de los expedientes de los estudiantes, custodia las actas y tramita la expedición de certificados.
- Responsable de la revisión del Requisito Legal de Acceso de los estudiantes de nuevo ingreso.
- Títulos: se encarga de la expedición y registro de títulos oficiales y propios.
- Becas: tramita las ayudas solicitadas a los distintos organismos oficiales, en especial las concedidas por el Ministerio de Educación y las de la propia Universidad.
- Seguro escolar: emite los certificados de seguro escolar que el estudiante solicita expresamente a través de la plataforma de solicitud de certificados.

Área de Orientación Educativa

Dentro del Vicerrectorado de Relaciones Institucionales y Vida Universitaria se encuentra la Unidad de Experiencia del Estudiante, cuya misión es acompañar y capacitar al estudiante durante su experiencia universitaria, proporcionándole oportunidades para su desarrollo académico, personal y profesional.

En dicha Unidad se encuentra el área de Orientación Educativa, desde la cual se ofrece a los estudiantes los siguientes servicios:

1) Apoyo a estudiantes con bajo rendimiento académico:

- Seguimiento especial de estudiantes con bajo rendimiento y riesgo de incumplir la normativa de permanencia en la Universidad.
- Diseño de planes académicos de retención personalizados.

2) Orientación educativa y profesional:

- Orientación al estudiante sobre la evolución de su currículum académico.
- Apoyo para estudiantes de primero y segundo de grado en la planificación del tiempo, así como en la mejora de sus hábitos y técnicas de estudio.
- Orientación al estudiante en aspectos relativos a proyectos futuros, estudios de doctorado y posgrado.
- Orientación profesional.

3) Coaching:

- Establecimiento junto con el estudiante de sus objetivos para el curso académico, incluyendo metas personales y profesionales.
- Seguimiento de los objetivos establecidos a lo largo del curso con cada estudiante (balance de cada semestre).
- Revisión del progreso académico del estudiante y de los objetivos de su plan de acción, valorando adaptaciones para la etapa final de curso.
- Identificación de puntos fuertes y necesidades del estudiante para reforzar sus competencias a lo largo de su vida universitaria.

Unidad de Prácticas

Es el departamento encargado de la gestión de prácticas académicas, curriculares y extracurriculares, de todos los alumnos de la Universidad Europea de Canarias, a través del establecimiento de convenios específicos con Empresas y/o Instituciones. Además, dan apoyo en la búsqueda de becas y de empleo.

Todos los alumnos de la Universidad Europea de Canarias, menores de 28 años, tienen cubiertos los posibles riesgos de accidentes durante la realización de las prácticas por un seguro escolar. Para alumnos mayores de 28 años y alumnos de postgrado, la Universidad contrata una póliza privada para cubrir posibles riesgos.

Unidad de Atención a la Diversidad

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

La Universidad Europea de Canarias trabaja para la diversidad, con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades de las personas con necesidades específicas derivadas de cualquier tipo de discapacidad.

Por todos es bien conocido que la universidad es un microsistema espejo de la macro-sociedad en la que vivimos. De ahí la constante mirada de la Universidad Europea de Canarias sobre qué pasa en el mundo que nos rodea: nuestro mundo es DIVERSO, en todos los vértices semánticos de esta palabra. Por lo tanto, cada uno de los estudiantes necesita unas condiciones específicas para poder ser un aporte a nuestra sociedad y conseguir una mejora de esta. Para ello la UE cuenta con la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD) la cual tiene como misión: construir una universidad más inclusiva e incluyente bajo el paraguas siempre de la equidad de oportunidades, enmarcado en la visión de que la comunidad educativa debe entender la diversidad como un hecho.

Para ello la UAD tiene 3 ejes de acción:

Eje 1. Asesoramiento. Asesoramiento a los profesores que tienen en sus aulas estudiantes (ACNEAE) que tienen unas condiciones distintas (derivadas normalmente de unas necesidades específicas de apoyo educativo), y poder estudiar cuáles son los ajustes necesarios para conseguir una equidad de oportunidades en la experiencia universitaria del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo.

Eje 2. Formación. Si se quiere ser una universidad inclusiva e incluyente se debe formar para conocer más sobre atención a la diversidad. Para ello se pone en marcha el Proyecto InclUyEme qué consta de tres ejes vertebradores:

1. Formación en materia de atención a la diversidad y educación inclusiva. Para ello se ha diseñado un programa específico y pionero para los docentes de la Universidad Europea de Canarias. El programa se divide en 3 grandes áreas:
    a. Aulas diversificadas: donde se trata de manera práctica situaciones que un docente puede vivir en el aula derivadas de tener un estudiante con una necesidad determinada, en cada curso se trata un diagnóstico concreto.
    b. Educación inclusiva: es un curso online que tiene que realizar cualquier trabajador de manera obligatoria (docente / no docente) sobre diversidad de capacidades, diversidad de género, e interculturalidad.
    c. Mentoría inclusiva: dar recursos a los docentes con perfil de profesores-mentores para poder atender a estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo
2. Guía de apoyo al profesorado de atención a la diversidad en Educación Superior, elaborada por la UAD junto con los profesores embajadores inclusivos.
3. Píldoras #InclÚyEme# de formación, en formato vídeo, diseñadas con el objetivo de dar respuestas a situaciones que se pueden dar en la Universidad con estudiantes de la UAD.

Eje 3. Sensibilización. Si se quiere fomentar una educación inclusiva se debe concienciar y acercar el mundo de atención a la diversidad a la comunidad educativa.

Por lo tanto, los objetivos de la UAD son:

1. Promover la accesibilidad universal en los distintos campus de la Universidad Europea de Canarias.
2. Formar a los docentes sobre la inclusión de estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo en la universidad.
3. Facilitar a los estudiantes con necesidades educativas específicas los recursos técnicos y humanos que les permitan un máximo aprovechamiento de su etapa formativa en la Universidad dentro de las posibilidades reales de la Universidad Europea de Canarias.
4. Realizar los ajustes curriculares oportunos derivados de las necesidades de cada caso, junto con el profesorado, que no impliquen las alteraciones del desarrollo competencial para la obtención del título académico.
5. Sensibilizar a la comunidad educativa mediante la organización de jornadas y seminarios sobre necesidades educativas específicas.
6. Llevar a cabo labores de relaciones institucionales con entidades de apoyo.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Plan de estudios que puede ser reconocida por experiencia laboral y profesional son las asignaturas básicas que conforman el título: Dibujo y representación para el Diseño Gráfico; Sistemas de Representación Geométrica; Taller bidimensional; Recursos básicos; Tipografía; Fotografía e imagen digital; Historia del Arte, Diseño y Arquitectura Contemporáneos; Teoría e Historia del Diseño Gráfico; Teoría de los Medios Audiovisuales e Interactivos; Ética y eficacia profesional.

Experiencia profesional que puede ser reconocida:

Acreditar con certificados de experiencia profesional en el sector del Diseño, demostrando que en el ejercicio de la profesión se han desarrollado actividades que recogen las competencias de las materias básicas de la titulación a reconocer.

Competencias que se reconocen son:

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- CE1: Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el diseño gráfico y la imagen.
- CE2: Utilizar técnicas de representación gráfica, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas, con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
- CE3: Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.
- CE4: Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.
- CE5: Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.
- CE7: Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural desde la teoría de medios.
- CE15: Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- CE16: Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.
- CE23: Conocer la organización profesional y los diferentes modelos de negocio de empresas relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

Tiempo requerido para optar al reconocimiento:

- El tiempo mínimo requerido es de un año de experiencia profesional, puesto que se entiende que el candidato ha adquirido el nivel competencial mínimo necesario para el reconocimiento.

Justificación del reconocimiento:

- En cualquier caso, para comprobar si ha alcanzado el nivel competencial necesario, el estudiante debe aportar Currículum Vitae, Certificado Oficial de Vida Laboral, Certificado de Empresa detallando puesto desempeñado, tiempo y competencias necesarias para su desempeño o Certificado similar en el caso de Experiencia Profesional.

De acuerdo con el Real Decreto 822/2021 el sistema de transferencia y reconocimiento de créditos propuesto por la universidad es el siguiente:

La Universidad valorará los créditos que pueden ser objeto de transferencia y de reconocimiento a la vista del expediente y de los documentos académicos oficiales del estudiante y relativos a las enseñanzas oficiales cursadas, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial en la misma o en otra universidad.

La **transferencia de créditos académicos** hace referencia a la inclusión, en el expediente académico y en el Suplemento Europeo al Título, de la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas previamente, indistintamente de la universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título universitario oficial.

El **reconocimiento de créditos académicos** hace referencia al procedimiento de aceptación por parte de una universidad de créditos obtenidos en otros estudios oficiales, en la misma u otra universidad, para que formen parte del expediente del o de la estudiante a efecto de obtener un título universitario oficial diferente del que proceden.

En este procedimiento no podrán ser reconocidos los créditos que corresponden a trabajos de fin de Grado, a excepción de aquellos que se desarrollen específicamente en un programa de movilidad.

La acreditación de la experiencia profesional y laboral podrá ser reconocida como créditos académicos utilizados para obtener un título de carácter oficial. Esta opción podrá darse cuando esa experiencia se muestre estrechamente relacionada con los conocimientos, competencias y habilidades propias del título universitario oficial. De igual modo, podrán ser reconocidos los créditos superados y cursados en estudios universitarios propios de las universidades o de otros estudios superiores oficiales.

A estos efectos, el estudiante que solicite el reconocimiento de alguna asignatura por estos conceptos deberá aportar documentación que acredite haber adquirido las competencias asociadas a la misma. Esta documentación será:

- Para reconocimientos de experiencia laboral y profesional: Currículum Vitae, Certificado Oficial de Vida Laboral, Certificado de Empresa detallando puesto desempeñado, tiempo y competencias necesarias para su desempeño o Certificado similar en el caso de Experiencia Profesional.
- Para el reconocimiento de títulos propios universitarios: Plan de estudios del título propio universitario detallando además contenido y duración de las materias cursadas en el caso de Títulos Propios Universitarios.

Conforme a la normativa vigente, el volumen de créditos reconocibles a partir de la experiencia profesional o laboral o aquellos procedentes de estudios universitarios no oficiales (propios o de formación permanente) no podrá superar, globalmente, el 15 por ciento del total de créditos que configuran el plan de estudios del título que se pretende obtener. Estos créditos reconocidos no contarán con calificación numérica y, por lo tanto, no podrán utilizarse en el momento de baremar el expediente del o la estudiante. Como excepción, podrá superarse este porcentaje hasta llegar incluso a reconocerse la totalidad de los créditos que provienen de estudios universitarios no oficiales, a condición de que el correspondiente título no oficial deje de impartirse y sea extinguido y reemplazado por el nuevo título universitario oficial en el cual se reconozcan los créditos académicos. En este caso, los sistemas internos de garantía de la calidad velarán por la idoneidad académica de este procedimiento. En ningún caso se podrá reconocer el Trabajo Fin de Grado.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

En el caso de la suscripción de un convenio entre un centro de formación profesional de grado superior y un centro universitario, aprobado por el órgano de gobierno de la universidad y el Departamento competente en materia de formación profesional de la Comunidad Autónoma, la proporción de créditos reconocibles en un título universitario oficial de Grado podrá ser de hasta el 25 por ciento de la carga crediticia total de dicho título.

A la vista de esta documentación, la Universidad decidirá sobre el reconocimiento de los créditos solicitados, reservándose el derecho de solicitar al alumno información adicional o de realizarle alguna prueba que certifique haber adquirido estas competencias.

En concreto, los créditos se reconocen con arreglo a las siguientes reglas básicas:

1. Si la titulación de origen pertenece al mismo ámbito de conocimiento, serán objeto de reconocimiento hasta la totalidad de los créditos correspondientes a las materias de formación básica de la citada rama.
2. Serán objeto de estos procedimientos los créditos del resto de materias y asignaturas entre títulos del mismo ámbito de conocimiento o de ámbitos diferentes, siempre atendiendo a la coherencia académica y formativa de los conocimientos, las competencias y las habilidades que definen las materias o asignaturas a reconocer con las existentes en el plan de estudios del título al que se quiere acceder.
3. Serán objeto de estos procedimientos los créditos con relación a la participación del estudiantado en actividades universitarias de cooperación, solidarias, culturales, deportivas y de representación estudiantil, que conjuntamente equivaldrán a como mínimo seis créditos. De igual forma, podrán ser objeto de estos procedimientos otras actividades académicas que con carácter docente organice la universidad. En ningún caso podrán suponer la totalidad los créditos objeto del reconocimiento establecido en este apartado más del 10 por ciento del total de créditos del plan de estudios.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados en cualquier universidad, tanto los transferidos como los cursados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título.

NORMATIVA GENERAL DE LA UNIVERSIDAD PARA LAS ENSEÑANZAS OFICIALES DE GRADO (Títulos VII a XII, transferencia y reconocimiento de créditos)

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

No procede

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS
Ver Apartado 5: Anexo 1.
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS
Clases magistrales (modalidad presencial)
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)
Análisis de casos (modalidad presencial)
Resolución de problemas (modalidad presencial)
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)
Trabajo autónomo (modalidad presencial)
Debates y coloquios (modalidad presencial)
Tutoría académica (modalidad presencial)
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)
Prácticas académicas externas (modalidad presencial)
Elaboración del TFG (modalidad presencial)
Defensa oral pública del TFG (modalidad presencial)
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Aprendizaje inverso
Aprendizaje experiencial
Entornos de simulación
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)
Exposiciones orales (modalidad presencial)
Informes y escritos (modalidad presencial)
Caso/problema (modalidad presencial)
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)
Informe del tutor externo de prácticas (modalidad presencial)
Informe del tutor de prácticas académicas externas(modalidad presencial)
Memoria de prácticas académicas externas del estudiante (modalidad presencial)
Memoria del Trabajo Fin de Grado (modalidad presencial)
Defensa oral pública del Trabajo Fin de Grado (modalidad presencial)

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Dibujo y representación para el Diseño Gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
6		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos.
- Reconocer las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño vectorial y pixelar.
- Describir la teoría de la imagen y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
- Analizar las estructuras comunes del arte y el diseño y su reflejo en el vocabulario especializado.
- Aplicar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- Desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la compresión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Elementos fundamentales de composición. Identificación y manejo de los aspectos significativos de los sistemas de dibujo digital aplicados al diseño gráfico y puesta en práctica de sus técnicas a través del software vectorial y a mano alzada digital y el hardware de tableta gráfica adecuados.

Dibujo vectorial (pluma, puntos de ancla, trazados, pinceles, mallas, herramientas de transformación, fusión, símbolos y gráficas, etc.) y dibujo digital a mano alzada (mapas visuales, asistentes de perspectiva y simetría, pinceles estándar y personalizados, rotuladores digitales, etc.).

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el dise-ño gráfico y la imagen
CE2 - Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje inverso

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0

NIVEL 2: Recursos básicos

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Definir las funciones primordiales del dibujo, color y diseño en dos dimensiones en relación con su configuración geométrica general.
- Reconocer la interacción de dichos elementos para poder utilizar ese conocimiento o saber en el análisis y en el aprendizaje.
- Describir las teorías del conocimiento, así como metodologías relacionadas con el diseño.
- Desarrollar las cualidades características y propias de cada técnica gráfica y pictórica.
- Aplicar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización.
- Utilizar principios abstractos relacionados con el pensamiento para conformar propuestas concretas

5.5.1.3 CONTENIDOS

Iniciación en las herramientas de diseño vectorial y pixelar y de colaboración remota.

Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, programas de presentación como Keynote o aplicaciones colaborativas como Trello, Slack, Mural o Drive o similares, operativos en el trabajo y el estudio online enfocados al desarrollo de proyectos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el dise-ño gráfico y la imagen

CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Fotografía e imagen digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
6		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los elementos, aspectos y vocabulario de la fotografía.
- Describir los parámetros básicos de la fotografía.
- Identificar las relaciones entre parámetros de toma y los resultados gráficos en la imagen.
- Aplicar los parámetros básicos para realizar ajustes que permitan fotografías de técnicas condicionadas como fotografías hiperfocales, macro, astronómicas y de alta y baja velocidad.
- Analizar trabajos y obras fotográficas desde las interpretaciones de la connotación, la composición, la ética y la veracidad.
- Realizar fotografías complejas con ajuste manual de parámetros.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Introducción a la Fotografía.

Introducción a los programas informáticos de tratamiento digital de la imagen. Conocimiento de las herramientas propias de la técnica fotográfica digi-tal.

Conocimiento de los códigos elementales del lenguaje de la fotografía.

Aspectos técnicos de las herramientas de retoque y manipulación digital.

Aspectos teóricos de la imagen digital.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer y aplicar la teoría de las formas y las leyes de percepción visual en el dise-ño gráfico y la imagen

CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Ética y eficacia profesional		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
6		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Discernir frente a un dilema ético mediante argumentaciones razonadas y justificadas.
- Identificar la complejidad cultural de organizaciones e instituciones en diferentes situaciones analizando las buenas prácticas.
- Describir la deontología profesional del sector
- Planificar proyectos de diseño con respeto a normas deontológicas.
- Integrar los principios éticos en un equipo de trabajo.
- Localizar las fuentes de normativas y leyes que afectan al diseño

5.5.1.3 CONTENIDOS

Planteamientos éticos en las diferentes esferas de la actividad profesional.

El aprendizaje autónomo y la autorregulación en la vida personal y práctica profesional. Claves para organizar y gestionar el trabajo en equipo.

Ética y responsabilidad en el ámbito del ejercicio profesional.

Derecho y legislación aplicable. Deontología en los ejercicios de las especialidades profesionales reguladas y mecanismos de control.

El ejercicio del diseño como profesión y su dimensión social y medioambiental.

Diseño para todos: una forma de diseñar integradora y sostenible.

Comportamiento profesional y las variables que facilitan la eficacia de las personas en el ámbito laboral: la responsabilidad, la capacidad, la automotivación, la autogestión, la suerte y la simplificación.

Los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, con los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.

CE10 - Tomar decisiones razonables, adaptadas al estilo de liderazgo, en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0
NIVEL 2: Ser diseñador		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
6		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar lo que significa laboralmente ser un diseñador.
- Identificar la dinámica de los grupos de trabajo y su gestión eficaz.
- Definir las cualidades profesionales y la normativa que regula el ejercicio profesional del diseñador.
- Analizar problemas, variables y requerimientos de la profesión.
- Diseñar ideas para evaluar alternativas de trabajo profesional.
- Testear los diferentes modos de trabajo existente.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Acercamiento al ejercicio de la profesión de diseñador gráfico y a todas sus especialidades relacionadas, desde los puntos de vista teórico, práctico y deontológico.

Desde la formulación del encargo a su solución satisfactoria, pasando por el desarrollo de la propuesta atendiendo a todas las necesidades que plantea cliente y sociedad en su conjunto.

Mediante prácticas guiadas, se introduce al alumno al mundo del diseño y a sus múltiples posibilidades desde el punto de vista profesional.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.

CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0
NIVEL 2: Ilustración		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	6	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Definir los componentes de un proyecto de ilustración.
- Identificar los componentes de un dossier de ilustración.
- Reconocer los componentes que construyen una historia.
- Elaborar el dossier de documentación para ilustrar la historia.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Desarrollar el bicetaje mediante técnicas plásticas y gráficas.
- Desarrollar los originales de la ilustración y sus acabados mediante técnicas finales

5.5.1.3 CONTENIDOS

Metodologías y técnicas de desarrollo de conceptos gráficos a través de la imagen.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.

CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

CE2 - Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.

CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Aprendizaje cooperativo

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Sistemas de representación geométrica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	6	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño digital e interactivo. • Describir las diferentes perspectivas y sistemas proyectivos desde la geometría. • Reconocer las métricas • Desarrollar la gestión de la escala, tamaño y proporción de un diseño y su representación. • Aplicar los sistemas de representación espacial, y su relación con los procedimientos de ideación gráfica. • Diseñar una expresión visual de las distintas fases de diseño y representación.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Escalas y sistemas de representación geométrica aplicados al diseño gráfico. Desarrollo y gestión de la información propia de un proyecto de diseño geométrico: dibujo y representación tridimensional.		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Geometría bidimensional: Manipulaciones y opciones de diseño.

Geometría tridimensional: Manipulaciones y opciones de diseño, sombras y superficies.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.

CE2 - Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.

CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Aprendizaje cooperativo

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

Aprendizaje inverso

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Taller bidimensional		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	6	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión. • Reconocer las acciones de proporción y combinación de elementos planos. • Describir los principales movimientos artísticos modernos y contemporáneos que han usado la representación plana. • Aplicar los principios de composición en un diseño plano. • Realizar un diseño según las acciones combinatorias de elementos y masas en 2d • Aplicar el conocimiento de movimientos y estilos en un diseño referenciado a ellos		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción a los elementos conceptuales básicos del diseño bidimensional y a la práctica con herramientas básicas digitales propias de los procesos de diseño. Metodología y gestión de la información previa a un proyecto. Aplicación y comprensión de los principios básicos del lenguaje visual, gráfico y compositivo: morfología, figuras básicas, estructuras, equilibrio, proporción, armonía, tipografía, composición, transformación, color, tratamiento de imagen, fotografía, retoque. Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: dibujo, ilustración, texto y fotografía.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE7 - Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.
CE2 - Utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas con campo de salida tanto en dos como en tres dimensiones.
CE3 - Aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, además de modelado y utilización de software de diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aprendizaje experiencial		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Historia del arte, diseño y arquitectura contemporáneos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Artes y Humanidades	Historia
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	6	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Describir la historia del arte, arquitectura, artes decorativas y diseño del siglo XX y XXI, concretado en obras de arte/diseño/arquitectura.
- Describir las fases de un análisis de obra visual.
- Reconocer los principios para juzgar y evaluar críticamente obras de arte y el diseño.
- Contextualizar las obras/movimientos de arte/diseño en sus contextos históricos, culturales y estilísticos.
- Relacionar obras entre sí, asociando obras y movimientos artísticos separados a priori.
- Aplicar las razones por las que la Arquitectura no puede ser considerada sólo un arte.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Manifestaciones del arte y el diseño en mundo contemporáneo, desde la Revolución Industrial hasta el presente.

Debates y conceptos del arte y el diseño en el siglo XX, historiografía, crítica y desarrollo de los principales tópicos relacionados con ese debate.

Lectura crítica y discusión de fuentes primarias y secundarias vinculadas a la formación del arte contemporáneo desde la segunda mitad del siglo XX hasta el presente.

Discusión de temas transversales y análisis comparativos enlazando con otros periodos y áreas de conocimiento.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Discusión y desarrollo de trabajos y ensayos relacionados con los temas tratados durante el curso y basados en metodologías básicas de investigación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE5 - Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE7 - Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	12	60
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	4	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Método del caso

Aprendizaje cooperativo

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje inverso

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	60.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	10.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	5.0	20.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	20.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Taller de narrativas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	6	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer los elementos secuenciales que componen el storytelling
- Identificar la narrativa multimedia en contraste con la planar.
- Describir el storytelling
- Aplicar las técnicas de la ilustración en un diseño de narrativa sobre una historia existente.
- Aplicar los distintos discursos y técnicas para la realización de piezas de animación cortas.
- Integrar la animación en proyectos de diseño narrativo.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Integrar en el proceso de diseño las técnicas de storytelling que nos permiten conocer, empatizar y conectar con los usuarios.

A través, tanto de narrativas visuales como textuales, comunicaremos y compartiremos historias, mensajes con personajes y trama.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.
CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.
CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Teoría de la Imagen		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
		6
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Reconocer los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- Describir los siguientes Tags: preimpresión, producción, coordinación, gestión, teoría, adobe suite.
- Identificar los elementos de interfaz básica y avanzada del software de aplicación.
- Aplicar las estructuras y procesos de generación de imagen a una necesidad concreta.
- Aplicar las técnicas de creatividad idóneas a la resolución de un problema de forma innovadora.
- Utilizar el lenguaje expresivo para propiciar experiencias estéticas de acuerdo con los objetivos de cada proyecto de diseño.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Desarrollo de los elementos formales que constituyen la imagen (línea, plano, composición, contraste, ritmo, estructura, etc.). La relación entre texto e imagen, los límites de la imaginación, el tiempo en relación con la imagen en movimiento.

Análisis de los desarrollos artísticos actuales. Teoría de la imagen. Retórica de la imagen. Imagen y comunicación. Iconicidad de la imagen. Señal, signo, símbolo, emblema. Expresividad de las imágenes. La imagen poética. La imagen didáctica. La imagen persuasiva. Las imágenes de identidad. Las imágenes de las palabras. Imágenes, geométrica, de ilustración y fotográficas. Imágenes estáticas y en movimiento. Cromática de la imagen. Simbología del color. Teoría psicológica de la forma. Teoría de la imagen.

5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE5 - Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.
CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje inverso
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

NIVEL 2: Recursos editoriales		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
		6
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Reconocer audiencias y contextos para los que se definen soluciones de comunicación. • Identificar los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que configuran las propuestas editoriales. • Describir las alternativas de publicación existentes en el mercado. • Planificar las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño editorial. • Aplicar el diseño gráfico como base de una propuesta de publicación textual. • Utilizar el diseño tipográfico y gráfico en una propuesta integrada.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Iniciación en las herramientas de diseño editorial y tipográfico. Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de Adobe Indesign, Fontographrer o similares, y se profundizará en el uso de programas del tipo Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, enfocados al desarrollo de proyectos editoriales. El alumno será capaz de elaborar y desarrollar proyectos de diseño editorial.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.		
CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.		
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.		
CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.		
CE18 - Crear y desarrollar proyectos de packaging y bookbinding desde el diseño gráfico y las nuevas tecnologías.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0
NIVEL 2: Teoría e historia del diseño gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
		6
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar la delimitación que los procesos históricos implican en el diseño que no está limitado a un tiempo y un espacio concretos.
- Describir la historia del diseño gráfico, analizando trabajos que permitan gradualmente juzgarlas y evaluarlas críticamente.
- Identificar las teorías de la imagen desde la neurociencia y cómo los procesos de percepción condicionan el diseño.
- Aplicar en una propuesta actual las metodologías históricas relacionadas con el diseño gráfico.
- Conceptualizar geométricamente la morfología gráfica de obras históricas.
- Evaluar la calidad de una pieza histórica de diseño gráfico, analizándola críticamente.

5.5.1.3 CONTENIDOS

El diseño gráfico en el contexto histórico, artístico y cultural.

Las funciones específicas del diseño gráfico en el presente.

Evolución de los sistemas de impresión, herramientas, materiales y objetos de diseño.

Diseñar hoy: recorrido por las ideas que están marcando el desarrollo del diseño gráfico en los primeros años del siglo XXI.

Estudio del diseño gráfico en la diversidad cultural y en el contexto de la globalización.

Estudio de las diferentes escuelas y perspectivas, desde la historia, los estudios culturales a la sociología y la antropología.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE5 - Conocer la historia del arte y del diseño según criterios culturales, técnicos y estilísticos, así como su vocabulario caracterizador.

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	12	60
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	4	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	60.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	10.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	5.0	20.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	20.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Teoría de los medios audiovisuales e interactivos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
		6
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Describir la historia del diseño interactivo.
- Identificar trabajos y obras de relevancia del diseño de la modernidad, la postmodernidad y contemporáneo.
- Reconocer los elementos clave para poder evaluarlas críticamente desde la gestalt y otras teorías psicológicas
- Aplicar las técnicas del diseño de interfaces.
- Aplicar los discursos y estética de los motion graphics a proyectos de diseño interactivo.
- Integrar el conocimiento histórico en un diseño referenciado.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Narrativa audiovisual.

Narrativa Multimedia.

Introducción histórica y teórica de los medios audiovisuales e interactivos tanto en entornos artísticos y experimentales como en sus aplicaciones al diseño.

El recorrido incluirá proyectos directos (no complejos ni de edición avanzada) de sonido, vídeo, interacción física, redes y geolocalización.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE7 - Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Análisis de casos (modalidad presencial)	12	60
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	4	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	60.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	10.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	5.0	20.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	20.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Influencia e impacto relacional		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
		6
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico.
- Identificar la potencialidad de presencia en rrss desde el uso de la imagen y el vídeo.
- Reconocer en qué lugares existe una necesidad mayor de renovación de imagen visual desde el diseño gráfico
- Analizar cuál va a ser su valor diferencial con respecto a sus competidores.
- Definir cuál va a ser su imagen personal
- Aplicar el color, la forma, la tipografía y los materiales como base del diseño, y su aplicación en medios actuales.

5.5.1.3 CONTENIDOS

La comunicación en el ámbito profesional.

La inteligencia emocional en las relaciones interpersonales.

El éxito del cambio.

La capacidad de adaptación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.

CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CE16 - Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje inverso

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0

NIVEL 2: Recursos digitales		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
6		
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Identificar la habilidades creativas e innovadoras según el software de uso.
- Reconocer las técnicas digitales en relación con la percepción, que se configura a partir de las expresiones artísticas y culturales de su entorno.
- Identificar los recursos con los que se cuenta para investigar la actualización de medios de expresión
- Utilizar la interfaz analógica-digital para el tratamiento de dibujos a mano en digital.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Diseñar desde la tableta gráfica en diferentes softwares.
- Relacionar un desarrollo gráfico con un proceso de innovación complejo, en especial desde el diagrama de flujo.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Iniciación en las herramientas propias de los entornos digitales.

Herramientas de diseño web y dispositivos. Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de Dreamweaver, Aftereffects, Premiere, Audition, o similares, enfocados al desarrollo de proyectos gráficos digitales y multimedia; el alumno será capaz de elaborar proyectos de diseño interactivos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.

CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje basado en retos		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Tipografía		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	**RAMA**	**MATERIA**
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
6		
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Reconocer los conceptos de mercadotecnia que hacen referencia al proceso de hacer y construir una marca (brand equity). • Identificar la significación del lenguaje gráfico. • Reconocer la relación entre lenguajes formal y simbólico. • Diseñar soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos de un proyecto. • Valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Introducción a la tipografía, definición, función, forma, elaboración, diseño, estructura y creación.

Proyecto editorial.

Evolución histórica y técnica de la tipografía.

Fundamentos de la tipografía.

Tipografía e identidad gráfica.

Tipografía y diseño de la información.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE6 - Relacionar el contexto los contextos social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.

CE10 - Tomar decisiones razonables, adaptadas al estilo de liderazgo, en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal

CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Clase magistral / web conference	
Aprendizaje cooperativo	
Aprendizaje basado en problemas	
Aprendizaje basado en proyectos	
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller	
Aprendizaje inverso	
Entornos de simulación	

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Experiencia de usuario

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
6		
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los elementos que componen el flujo de experiencia del usuario utilizando el diseño mismo.
- Reconocer las necesidades de los usuarios.
- Distinguir procesos para satisfacerlas de una forma simple y clara.
- Desarrollar un conjunto de señales o símbolos que cumplan la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos del espacio que planteen dilemas de flujo o comportamiento.
- Planificar un proceso de diseño centrado en el usuario.
- Aplicar un diseño para todos, que supere las diferencias y perspectivas limitantes del ser humano

5.5.1.3 CONTENIDOS

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Ningún proyecto es una isla. Es un conjunto de experiencias, cohesionadas e integradas. Hay que tener en cuenta todas las etapas de un diseño: desde los objetivos iniciales hasta las reflexiones finales, desde su primer uso hasta el soporte, el servicio y el mantenimiento. Hay que conseguir que todo funcione en conjunto, sin problemas, y resulte amigable para el usuario. Esta asignatura servirá de introducción al UX para el diseñador multimedia.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Aprendizaje cooperativo

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Taller de diseño para la economía circular		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
6		
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar los circuitos circulares, el pensamiento regenerativo. • Reconocer la secuencia del paso de producto a servicio. • Describir el método Agile de desarrollo de proyectos. • Hallar oportunidades circulares, que puedan crecer; construir equipos; comprender a los inversores y crear estrategias para involucrarlos. • Generar un modelo de negocio bajo la perspectiva de la economía circular. • Crear una promesa de marca.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Taller para dar a conocer el contexto de la economía circular y establecer cuál sería el rol del diseñador a la hora de diseñar para un futuro sostenible. Se realiza una serie de prácticas (en grupo e individual) para crear un archivo de conocimiento sobre el tema que después se aplicará al proyecto final de cada estudiante. Incluye analizar ejemplos de estrategias circulares aplicadas a productos y servicios. A raíz de múltiples ejercicios, tipo Sustainable Issue Mapping, Ideación, Tomorrow's Headlines, Mindmaps, Visualización de datos, usando herramientas digitales como Mural cada estudiante podrá crear su proyecto final de un diseño para la economía circular y aplicando las estrategias circulares que existen en el mercado. Además, se verán los métodos Agile/Lean aplicados al concepto del Green UX (experiencia del usuario en productos digitales para concienciar sobre la sostenibilidad) y el diseño "Mobile First".		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.
CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Entornos de simulación
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Tecnología para la producción multimedia

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
6		
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Describir la narrativa multimedia.
- Describir los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- Identificar las diferentes fases que componen un proyecto multimedia.
- Aplicar los criterios de diseño gráfico y sus relaciones con la forma, los materiales y otros procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.
- Diseñar un prototipado y test de usuarios.
- Evaluar los resultados del prototipado.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Introducción a las tecnologías necesarias (grabación y edición) para la creación de proyectos que impliquen el uso de audio, vídeo y páginas web. Fundamentos del sonido digital. Fundamentos de la edición de vídeo. Edición de sistemas multimedia interactivos online y offline. Introducción a la programación (HTML, CSS). Proceso de producción de un sistema multimedia interactivo. Conocimiento de los programas específicos de la asignatura (por ejemplo: Sound Edit, Audacity, Final Cut Premiere, After Effects, Dreamweaver).

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.
CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Packaging desde el diseño gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
	6	
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer qué es la maquetación de producto.
- Definir los elementos del marcaje de especificaciones de producción.
- Describir las distintas técnicas de impresión y manipulados.
- Prescribir materiales, procesos y acabados.
- Seleccionar materiales según disponibilidad y medios de manipulación.
- Seleccionar conceptos de interés para crear prototipos rápidos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Los envases y embalajes como identidad del producto y su comunicación con los usuarios. El Packaging y la comunicación visual integrada que pone en valor los soportes físicos de productos de tipologías muy variadas. Introducción a la utilización de elementos propios del diseño gráfico, como son los icónicos, tipográficos y cromáticos aplicados al Packaging, a partir de estrategias de diseño y creatividad, y siempre bajo el paraguas de las marcas a las que sirven.

Funciones materiales y físicas de los envases y los factores de sostenibilidad. Posicionamiento del producto, innovación y comunicación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.
CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.
CE16 - Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.
CE18 - Crear y desarrollar proyectos de packaging y bookbinding desde el diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje inverso

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

NIVEL 2: Tecnología de diseño gráfico: offline		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
	6	
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar formas visuales aplicadas en respuesta a problemas de comunicación. • Describir el proceso de preproducción y producción del diseño gráfico offline. • Reconocer las tecnologías de software de coste y freeware disponibles • Aplicar los principios de composición y organización visual con el software disponible. • Desarrollar un modelo según la jerarquía de la información, representación visual, tipografía y estética. • Proponer la construcción de imágenes dotadas de significado.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción al proceso de preproducción y producción del diseño gráfico offline y a los puntos de encuentro con sus manifestaciones online. Introducción a la maquetación, al marcaje de especificaciones de producción, al conocimiento de las distintas técnicas de impresión y manipulados, a la prescripción de materiales, procesos y acabados y a la gestión y supervisión de producciones.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.		
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.		
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CE19 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico a la producción de medios visuales, tanto on-line como off-line.		
CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje basado en retos		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Proyectos de diseño gráfico: offline		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
	6	
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer la interfaz completa de Photoshop, Illustrator e Indesign y/o sus alternativas freeware y opensource.
- Identificar las capas, los filtros, los trazados de recorte, los efectos o los pinceles.
- Identificar el carácter global de conceptos visuales.
- Desarrollar proyectos para aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en la asignatura "Tecnología de diseño gráfico: Offline".
- Estructurar gráficamente la información del proyecto.
- Planificar un diagrama de tiempo para el desarrollo de proyecto y los costes asociados.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Desarrollo de proyectos estratégicos para aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en la asignatura "Tecnología de diseño gráfico: offline". Los proyectos abarcaran el diseño de publicaciones y otras aplicaciones complejas con restricciones técnicas. Se valorará no solo la correcta ejecución técnica y la elección de técnicas y procesos adecuados sino también la correcta argumentación y la solidez conceptual.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.

CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

CE20 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico de forma integrada en proyectos de medios.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje basado en retos		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Técnicas de creatividad		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
	6	
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar las cualidades de las técnicas de brainstorming, mapa mental, mapa scamper y estrategias creativas de Ponti. • Describir los potenciales de aplicación para los diferentes problemas. • Reconocer la influencia de estas técnicas en el trabajo en equipo. • Aplicar cada una de las técnicas en un trabajo en grupo desde una problemática concreta de una necesidad. • Evaluar la utilización de las mismas contra el trabajo individual y aislado. • Planificar la inserción de estas técnicas en un proceso de metodología agile.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Esta materia facilitará al alumno metodologías que le permitan activar y desarrollar su creatividad en el contexto profesional, caracterizado por los condicionantes de los encargos (fechas de entrega, condiciones específicas de cada proyecto, competencia, etc.). Las metodologías que se practicarán afrontarán la generación de ideas y búsqueda de soluciones creativas a los proyectos desde diversas perspectivas: mediante estímulos gráficos; mediante asociaciones semánticas; mediante la exploración multifocal; a través de planteamientos analíticos; mediante actividades en grupo; mediante acciones.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.		
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.		
CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.		
CE19 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico a la producción de medios visuales, tanto on-line como off-line.		
CE20 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico de forma integrada en proyectos de medios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Recursos avanzados		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
	6	
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar la administración estratégica del conjunto total de activos vinculados en forma directa o indirecta al nombre y/o símbolo (logotipo) que identifican a la marca.
- Reconocer los procesos de continuidad en tratamientos con diferentes softwares en cadena, desde el dibujo manual hasta el vídeo.
- Identificar las posibilidades del vídeo digital para relacionarse con los soportes visuales actuales
- Desarrollar un proyecto de diseño para aplicaciones móviles.
- Diseñar un proceso completo de tratamiento de imagen desde el boceto hasta el motion graphic.
- Diseñar un proceso completo de tratamiento de vídeo desde el motion graphic hasta el storytelling.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Se formará al estudiante en el manejo programas de modelado 3D del tipo de Rhinoceros o similares de cara a la realización, diseño, planificación, modelado y construcción de modelos tridimensionales digitales, así como herramientas para el prototipado del tipo Axure, Lucidchart, AdobeXD, Pixate o similares, enfocadas al desarrollo de proyectos; el alumno será capaz de elaborar prototipos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.

CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Branding		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
		6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Identificar visualmente los elementos que componen una marca marca.
- Reconocer la forma de comunicar la marca según el canal de comunicación.
- Diferenciar la importancia gráfica del diseño de la marca.
- Desarrollar el branding gráfico de una marca.
- Desarrollar un plan de marketing donde se especifiquen las acciones a realizar para dar a conocer una marca.
- Diseñar un branding cambiante y adaptable a futuro, con referencia a evolución de logos en el siglo XX y XXI.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Introducción al diseño de identidades visuales en particular y de diseño global o branding en general. Preparación a la integración de diseñadores gráficos en entornos profesionales de branding. El acercamiento es práctico y la teoría se integrará a medida que se aborden los proyectos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE16 - Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.

CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.

CE21 - Conocer el marco legal que rige los tipos de organizaciones y de sociedades profesionales relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Aprendizaje cooperativo

Aprendizaje basado en proyectos

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0
NIVEL 2: Tecnología de diseño para Internet		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
		6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Reconocer las funcionalidades de Javascript, Html, Css, Node.js, mongoDB y otros lenguajes básicos de programación. • Identificar los puntos clave de desarrollo frontend y backend. • Describir las cualidades básicas de la usabilidad e interfaz de usuario. • Diseñar un prototipado para eccomerce con secciones en diferentes lenguajes de programación. • Evaluar el funcionamiento del prototipo en FE y BE desde un plan de mejora. • Utilizar wordpress y otros hostings para la difusión real del prototipo.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Tecnologías para la creación de páginas web. Programación de páginas web (HTML, CSS u otros lenguajes). Integración de tecnologías audiovisuales para publicaciones online. Introducción a la creación de aplicaciones móviles.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE19 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico a la producción de medios visuales, tanto on-line como off-line.
CE4 - Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	22	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Proyectos de diseño para Internet		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
		6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar los elementos de dibujo, colores, perspectivas y proporciones en el diseño para Internet. • Reconocer el potencial de inserción de gráficos no planos, vídeos y motion graphics en la comunicación. • Reconocer la interfaz de preprocesadores como SASS o LESS. • Desarrollar un proyecto de diseño gráfico para Internet. • Diseñar un proceso de proyecto con metodología agile. • Evaluar el efecto de la limitación del tiempo disponible para el desarrollo		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para Internet. Responsive Web design, HTML5, CSS3, JQuery. Diseño de un Proyecto Web: Diseño de la estrategia, investigación del usuario, modelo conceptual, arquitectura de la información, prototipos, interfaz de usuario, usabilidad y evaluación heurística. Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para aplicaciones móviles. En ambos casos aplicación de metodología y gestión de la información: el proceso de producción de un sistema para las redes.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
CE20 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico de forma integrada en proyectos de medios.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Método del caso
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje basado en retos
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Producción gráfica y multimedia aplicada al diseño de eventos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
		6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer las estrategias del diseño multimedia y su aplicación en el ámbito de los eventos.
- Identificar los sistemas de comunicación visual disponibles en eventos.
- Describir la historia de los eventos y ferias mundiales
- Planificar la dinámica proyectual en la realización de un evento.
- Proyectar el branding gráfico de un evento.
- Diseñar los elementos y plataformas multimedia para el evento.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Diseño y gestión integral de eventos como integradores con carácter efímero de todas las especialidades del diseño gráfico y afines. Se hará especial énfasis en la imagen gráfica y multimedia de los eventos, coordinando en todos los canales el control de su producción y resultado final.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE12 - Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal
CE14 - Aplicar la ilustración en el diseño gráfico desde sus diferentes técnicas.
CE15 - Aplicar la técnica de la tipografía y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES
Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje inverso
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Taller de identidad corporativa y señalética	
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2	
CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
		6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las cualidades de la identidad corporativa, comunicación externa, señalética, labelling, packaging y diseño publicitario, diseño web y diseño multimedia.
- Definir las características de la homogeneización y/o compactación de contenidos y soportes, desde la coherencia y la compatibilidad.
- Diferenciar la maquetación de la diagramación.
- Aplicar un proceso de brainstorming circular para la definición de una identidad compleja.
- Planificar una identidad completa en diferentes soportes.
- Diseñar de un corpus figurativo de señalética desde la conjunción de soportes.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Diseño de programas de señalización en entornos corporativos, comerciales, culturales y urbanos. Se analizará la identificación de puntos de información en todo tipo de proyectos de asistencia a la navegación, en su sentido físico, o su interpretación. Se formará además al estudiante en la creación gráfica de la identidad de las empresas o instituciones.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.

CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE16 - Aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico.

CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CE21 - Conocer el marco legal que rige los tipos de organizaciones y de sociedades profesionales relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.		
CE22 - Analizar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje basado en retos		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Gestión y legislación del diseño gráfico y multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
6		
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar desde el punto de vista normativo casos relacionados con la actividad profesional, tomando decisiones y defendiéndolas racionalmente.
- Reconocer las asociaciones, colegios y agrupaciones profesionales del diseño gráfico.
- Describir las competencias profesionales del diseñador gráfico.
- Analizar las fuentes de normativas y leyes que afectan al diseño.
- Examinar la jurisprudencia sobre competencias profesionales en diseño gráfico.
- Diseñar un gráfico con los diferentes itinerarios de acceso a campo del diseño gráfico y relacionarlo con las competencias.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Valor y tarifa del diseño gráfico y multimedia. Propiedad intelectual y derechos de autor. Aspectos jurídicos y fiscales. Conocimiento de la legislación aplicada a la publicidad y de los sistemas judiciales y extrajudiciales de defensa de los derechos. La viabilidad económica del proyecto: de diseño gráfico. La gestión de proyectos. Innovación y desarrollo económico.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE13 - Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

CE21 - Conocer el marco legal que rige los tipos de organizaciones y de sociedades profesionales relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

CE23 - Conocer la organización profesional y los diferentes modelos de negocio de empresas relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	12	60
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	4	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	60.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	10.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	5.0	20.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	20.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Taller "Future Design": innovación y estrategia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
6		
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar como el diseño ha cambiado la forma de abordar los problemas, y como este cambio será aún más radical en el futuro.
- Reconocer propuestas radicales de diseño avanzado o futuro.
- Identificar las problemáticas actuales a nivel planetario que condicionan el desarrollo futuro.
- Diseñar vías de comunicación que incluyen el análisis, la identificación del problema, la investigación.
- Planificar recopilación de información, análisis y generación de soluciones alternativas.
- Diseñar una estrategia de diseño reflejo de una estrategia procesal a futuros

5.5.1.3 CONTENIDOS

Future Design es un concepto disruptivo en el mundo del diseño que proporciona las herramientas para mirar al futuro sin predecirlo. La estrategia y la innovación son fundamentales para entender un contexto, tan cambiante y volátil, como es el futuro. Este taller consta de debates moderados y dirigidos por expertos para que el alumno pueda realizar una serie de prácticas que le permitirán tomar conciencia del tema. Gran parte del diseño para el futuro pasa por el mundo digital que permite imaginar y crear diseños antes difíciles de imaginar.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.

CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.

CE20 - Aplicar la tecnología del diseño gráfico de forma integrada en proyectos de medios.

CE22 - Analizar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	6	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	24	100
Análisis de casos (modalidad presencial)	4	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	6	25

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	10	25
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	12	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Método del caso		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje basado en retos		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	30.0	40.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Evaluación del desempeño (modalidad presencial)	5.0	10.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Contextualización		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
6		
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software).
- Reconocer la conveniencia del uso de diferentes herramientas desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico.
- Identificar la aplicación en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
- Explorar las herramientas y metodologías que provienen de la previsión estratégica y el pensamiento futuro.
- Diseñar según las cualidades gráficas del reconocimiento cultural de una zona.
- Modelizar gráficamente la geometría de los iconos e imaginería de una cultura.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Desarrollo conceptual y contextualización del proyecto: objetivos de comunicación y definición del público objetivo.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE10 - Tomar decisiones razonables, adaptadas al estilo de liderazgo, en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral / web conference		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller		
Aprendizaje inverso		
Entornos de simulación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0
NIVEL 2: Comunicación y Marketing		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
6		
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Identificar las teorías y metodologías relacionadas con las estrategias para conectar al usuario con un producto y/o servicio a nivel operativo y emocional.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Reconocer las diferencias entre identidad corporativa, comunicación externa, señalética, labelling, packaging y diseño publicitario.
- Distinguir la selección de producto desde la neuropsicología
- Planificar los requerimientos del marketing, las ventas, los procesos de fabricación y la responsabilidad ecológica.
- Evaluar la compatibilidad entre requerimientos y las necesidades de los usuarios en términos de satisfacción, valor, estética y seguridad.
- Realizar propuestas de aplicación del producto diseñado en todos los canales de distribución publicitaria actuales.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Las formas de comunicación y los procesos de la acción comunicativa aplicados al Diseño. Teorías multidisciplinares acerca de la Comunicación. La construcción mediática de la realidad y la interacción dialógica con las audiencias. Agendas mediática, social y cultural. Teorías de la recepción y audiencias activas. Comunicación, estandarización y diversidad. Conceptos básicos del marketing.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.

CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE17 - Crear y desarrollar proyectos de imagen corporativa desde las disciplinas gráficas, multimedia y el impacto en redes sociales.

CE22 - Analizar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.

CE23 - Conocer la organización profesional y los diferentes modelos de negocio de empresas relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	15	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference

Aprendizaje cooperativo

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje inverso		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0
NIVEL 2: Liderazgo emprendedor		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
6		
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• Identificar las secuencias de planificación de escenarios. • Reconocer los pasos para el mapeo de tendencias. • Describir las herramientas de pensamiento del sistema. • Proponer nuevas ideas, buscando soluciones para llevarlas a la práctica. • Aplicar habilidades para desarrollar una idea o concepto de negocio. • Integrar mecanismos de retroalimentación o feedback.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Claves del liderazgo. El pensamiento proactivo y el espíritu emprendedor. Organizaciones complejas: equilibrio entre lo doméstico y lo global.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT4 - Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE8 - Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.
CE9 - Desarrollar habilidades comunicativas en grupos de trabajo de diseño gráfico y tecnologías creativas con enfoque específico de autopromoción personal.
CE10 - Tomar decisiones razonables, adaptadas al estilo de liderazgo, en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	10	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	20	100
Resolución de problemas (modalidad presencial)	12	25
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	10	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	12	75
Actividades en talleres y/o laboratorios (modalidad presencial)	8	100
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
Aprendizaje inverso
Entornos de simulación

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	10.0	15.0
Caso/problema (modalidad presencial)	10.0	15.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	10.0	20.0
Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller (modalidad presencial)	10.0	20.0

NIVEL 2: Redes sociales		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
	6	
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Identificar las estadísticas y métricas, incluyendo: impresiones (cantidad de veces que tus publicaciones estuvieron en pantalla); alcance (número de vistas de publicaciones únicas); clics en el sitio web (número de clics en el enlace incluido en tu perfil) y visitas al perfil (número de veces que se hace clic en tu nombre de usuario).
- Reconocer SEO.
- Identificar las cualidades de una campaña de éxito
- Aplicar un proyecto anterior ya desarrollado de identidad corporativa para la realización de campaña de captación.
- Utilizar los diferentes soportes de RRSS para el lanzamiento de un proceso de sensibilización (no comercial).
- Evaluar las métricas obtenidas en 4 semanas.

5.5.1.3 CONTENIDOS
Esta asignatura aborda el estudio y la práctica en Redes Sociales (RRSS) desde una visión global, como una de las piezas que integran el plan de comunicación de una marca con su audiencia. Se explicarán las particularidades de cada red social para que el estudiante sea capaz de crear un ecosistema social alineado con la estrategia de marketing global, desde una perspectiva estratégica y crítica.
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
CT3 - Competencia digital. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación para la búsqueda y análisis de datos, la investigación, la comunicación y el aprendizaje.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE11 - Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.
CE18 - Crear y desarrollar proyectos de packaging y bookbinding desde el diseño gráfico y las nuevas tecnologías.
CE22 - Analizar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales (modalidad presencial)	12	100
Seminarios de aplicación práctica (modalidad presencial)	18	100
Exposiciones orales de trabajos (modalidad presencial)	2	100
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	16	0
Investigaciones y proyectos (modalidad presencial)	24	75
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	56	0
Debates y coloquios (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	12	100
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	2	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral / web conference
Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje inverso

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	40.0	50.0
Exposiciones orales (modalidad presencial)	5.0	15.0
Informes y escritos (modalidad presencial)	20.0	30.0
Investigaciones y proyectos (modadlidad presencial)	15.0	25.0

NIVEL 2: Trabajo Fin de Grado

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster
ECTS NIVEL 2	12

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
	12	
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar un proyecto propio de diseño gráfico integral, multiplataforma, multipropósito y con funcionalidad aplicable.
- Interpretar con rigor científico la información obtenida de la búsqueda bibliográfica.
- Preparar documentación para la presentación de un proyecto a diferentes convocatorias de financiación pública y privada.
- Explicitar el carácter innovador relativa al desarrollo de una idea o un prototipo, en alguno de los ámbitos de su competencia.
- Planificar el presupuesto, etapas de implantación y recursos necesarios.
- Defender el trabajo propuesto ante un tribunal.

5.5.1.3 CONTENIDOS

- Desarrollo de un proyecto de diseño original respondiendo a los condicionantes y programa del enunciado.
- Las nuevas tecnologías y experiencias contemporáneas.
- La representación, gestión y comunicación de la información del trabajo fin de grado.
- Gestión de la tecnología: Viabilidad técnica, económica y legal del trabajo fin de grado. Integración (aspectos técnicos y formales).

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.

CT6 - Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

CT8 - Competencia ético-social. Mostrar comportamientos éticos y compromiso social en el desem-peño de las actividades de una profesión, así como sensibilidad a la desigualdad y a la diversi-dad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE23 - Conocer la organización profesional y los diferentes modelos de negocio de empresas relacionas con el sector del diseño gráfico y las nuevas tecnologías

CE24 - Redactar y defender, ante un tribunal universitario, un trabajo académico original realizado individualmente en cualquiera de las disciplinas cursadas

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Clases magistrales (modalidad presencial)	8	100
Tutoría académica (modalidad presencial)	10	100
Elaboración del TFG (modalidad presencial)	278	0
Defensa oral pública del TFG (modalidad presencial)	4	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje basado en proyectos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Memoria del Trabajo Fin de Grado (modalidad presencial)	70.0	80.0
Defensa oral pública del Trabajo Fin de Grado (modalidad presencial)	20.0	30.0

NIVEL 2: Prácticas Académicas Externas

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Prácticas Externas
ECTS NIVEL 2	12

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
	12	
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	No
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Describir los diferentes tipos de organizaciones de trabajo profesional y de los estudios, oficinas y sociedades profesionales.
- Identificar el marco de responsabilidad asociado a la actividad.
- Implementar los conocimientos adquiridos en un entorno profesional real.
- Emplear las habilidades desarrolladas.
- Obtener conclusiones y valoración global de la experiencia realizada.
- Realizar una memoria de la experiencia profesional en el área

5.5.1.3 CONTENIDOS

- Prácticas Académicas Externas

Desarrollo de prácticas académicas externas curriculares dirigidas en empresas externas.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT2 - Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
CT5 - Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
CT7 - Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE25 - Aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en la realización de prácticas académicas externas

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	64	0
Tutoría académica (modalidad presencial)	16	100
Prácticas académicas externas (modalidad presencial)	220	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje experiencial

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Informe del tutor externo de prácticas (modalidad presencial)	10.0	20.0
Informe del tutor de prácticas académicas externas(modalidad presencial)	15.0	30.0
Memoria de prácticas académicas externas del estudiante (modalidad presencial)	55.0	70.0

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	**Categoría**	**Total %**	**Doctores %**	**Horas %**
Universidad Europea de Canarias	Catedrático de Universidad	6	100	2
Universidad Europea de Canarias	Profesor Adjunto	19	100	19
Universidad Europea de Canarias	Profesor Titular	13	100	6
Universidad Europea de Canarias	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	50	0	59
Universidad Europea de Canarias	Profesor Contratado Doctor	13	100	13

PERSONAL ACADÉMICO

Ver Apartado 6: Anexo 1.

6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS

Ver Apartado 6: Anexo 2.

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS

TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
0	0	0

CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		

Justificación de los Indicadores Propuestos:

Ver Apartado 8: Anexo 1.

8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS

No procede según RD 822/2021

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	https://universidadeuropea.com/conocenos/calidad-institucional/

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

CURSO DE INICIO	2023

Ver Apartado 10: Anexo 1.

10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

No procede.

10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO

NIE	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Y4125077H	CRISTIANA DANIELA	PEREIRA TEIXEIRA DE OLIVEIRA	TEIXEIRA DE OLIVEIRA
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

C/ Inocencio García, 1	38300	Santa Cruz de Tenerife	Orotava (La)
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
rectoradouec@universidadeuropea.es	626078948	000000000	Rectora Universidad Europea de Canarias
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	**NOMBRE**	**PRIMER APELLIDO**	**SEGUNDO APELLIDO**
08947646W	JUAN JOSÉ	RODRÍGUEZ	MARTÍN
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**
C/Tajo s/n Urb. El bosque	28670	Madrid	Villaviciosa de Odón
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
innovacion.programas@universidadeuropea.es	630074958	000000000	Director de la Unidad de Innovación de Títulos y Evaluación de Aprendizaje
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	**NOMBRE**	**PRIMER APELLIDO**	**SEGUNDO APELLIDO**
54113302Y	CRISTINA	DIAZ	PEREZ
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**
C/ Inocencio García, 1	38300	Santa Cruz de Tenerife	Orotava (La)
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
cristina.diaz@universidadeuropea.es	722360294	000000000	Técnico de Innovación de Títulos y Evaluación del Aprendizaje

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 2: Anexo 1

Nombre :2. Justificación (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :4B52729AFEE1C82C78E1D201CF8F29E6DC92D49B

Código CSV :630721331718228476306808

Ver Fichero: 2. Justificación (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1. Sistemas de información previo (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :3F15736D382134D1B3961A607966237E87BCFBE4

Código CSV :630712872232840283458791

Ver Fichero: 4.1. Sistemas de información previo (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1. Descripción del plan de estudios (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :D03DAC04395B49E133D54ED55D1F2796FE729B28

Código CSV :629149595599323900019088

Ver Fichero: 5.1. Descripción del plan de estudios (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1. Profesorado (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :77035AB81C25EC7E4FF797404FB20A641E3A52CB

Código CSV :629187661513989749212084

Ver Fichero: 6.1. Profesorado (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2. Otros recursos humanos (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :868C87329758B0946F20B325C294DF12CC2FA046

Código CSV :630719906912798247409946

Ver Fichero: 6.2. Otros recursos humanos (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7. Recursos materiales y servicios (post-alegaciones).pdf

HASH SHA1 :CD2344EC75901291B712575C0A46F691F30BBD3B

Código CSV :630526655348321885908119

Ver Fichero: 7. Recursos materiales y servicios (post-alegaciones).pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :PUNTO 8.pdf

HASH SHA1 :C453C9F46B6FB468BA661E1D6A2C48FEE2937BE6

Código CSV :596003275475738976546671

Ver Fichero: PUNTO 8.pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 10: Anexo 1

Nombre :PUNTO 10.pdf

HASH SHA1 :3A4D38BEA2A661FDFB6FB5975499A33062E497E3

Código CSV :596123716866315501358450

Ver Fichero: PUNTO 10.pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACIÓN DE FIRMA.pdf

HASH SHA1 :2626C8BF331995CD71EB669F39695332E72D1062

Código CSV :596160783181843356251721

Ver Fichero: DELEGACIÓN DE FIRMA.pdf

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CSV: 634758025197912104163857 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es