

COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

- **COMPETENCIAS BÁSICAS**

COMPETENCIAS BÁSICAS

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.

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.

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.

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

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

- **COMPETENCIAS GENERALES**

COMPETENCIAS GENERALES

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

- **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

MÓDULO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p style="text-align: center;">MÓDULO I HERRAMIENTAS DEL DISEÑO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio). ■ Adquirir soltura en el dibujo a mano alzada. ■ Dominar la edición y producción fotográfica. ■ Adquirir conocimientos y dominar la tipografía. ■ Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño. ■ Plantear y resolver problemas de diseño. ■ Obtener apreciación estética. ■ Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual. ■ Dominar el diseño básico y sus principios. ■ Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos. ■ Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas. ■ Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D. ■ Adquirir técnicas de ilustración. ■ Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo creativo. ■ Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. ■ Adquirir la capacidad de comunicación. ■ Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo. ■ Adquirir la capacidad de perseverancia. ■ Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación. ■ Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño. ■ Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos. ■ Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo. ■ Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

<p style="text-align: center;">MÓDULO II</p> <p style="text-align: center;">METODOLOGÍA PARA PROYECTOS DE DISEÑO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Adquirir conocimiento y dominar la tipografía. ■ Dominar la edición y producción fotográfica. ■ Conocer los fundamentos de geometría descriptiva. ■ Dominar el dibujo técnico. ■ Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño. ■ Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual. ■ Adquirir conocimientos básicos de los procesos de desarrollo del producto. ■ Adquirir conocimientos básicos de economía y marketing. ■ Adquirir conocimientos básicos de los aspectos legales del diseño (patentes y marcas, copyright, propiedad intelectual). ■ Adquirir conocimientos básicos sobre técnicas para la organización del trabajo y gestión de costes. ■ Plantear y resolver problemas de diseño. ■ Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos. ■ Analizar condicionantes y definir criterios. ■ Obtener apreciación estética. ■ Adquirir conocimientos básicos y diseñar métodos de investigación relevantes. ■ Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información). ■ Adquirir la capacidad de síntesis e integración del conocimiento: familiarizarse con las estrategias para la integración de sistemas. ■ Dominar el diseño básico y sus principios. ■ Dominar técnicas de exposición y ejemplificación. ■ Adquirir métodos de evaluación de usabilidad. ■ Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas. ■ Conocer las posibilidades de los ordenadores y familiarizarse en el manejo de programas. ■ Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. ■ Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales. ■ Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo creativo. ■ Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. ■ Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. ■ Adquirir la capacidad de comunicación. ■ Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo. ■ Adquirir la capacidad de perseverancia. ■ Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.
--	---

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">■ Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.■ Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.■ Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.■ Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.■ Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.■ Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios. |
|--|--|

<p style="text-align: center;">MÓDULO III</p> <p style="text-align: center;">ÁMBITOS DE CREACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Adquirir conocimiento y dominar la tipografía. ■ Dominar la edición y producción fotográfica. ■ Conocer los fundamentos de geometría descriptiva. ■ Dominar el dibujo técnico. ■ Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño. ■ Adquirir conocimientos básicos de los procesos de desarrollo del producto. ■ Adquirir conocimientos básicos de economía y marketing. ■ Adquirir conocimientos básicos de los aspectos legales del diseño (patentes y marcas, copyright, propiedad intelectual). ■ Adquirir conocimientos básicos sobre técnicas para la organización del trabajo y gestión de costes. ■ Plantear y resolver problemas de diseño. ■ Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos. ■ Analizar condicionantes y definir criterios. ■ Obtener apreciación estética. ■ Adquirir conocimientos básicos y diseñar métodos de investigación relevantes. ■ Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información). ■ Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual. ■ Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción. ■ Dominar el diseño básico y sus principios. ■ Proyectar y confeccionar maquetas y modelos. ■ Dominar técnicas de exposición y ejemplificación. ■ Adquirir métodos de evaluación de usabilidad. ■ Adquirir conocimientos básicos de fabricación. ■ Adquirir la capacidad para decidir criterios de construcción, elección de materiales y sistemas productivos. ■ Adquirir la capacidad para la evaluación de usos y funciones. ■ Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas. ■ Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. ■ Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales. ■ Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo creativo. ■ Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. ■ Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. ■ Adquirir la capacidad de comunicación. ■ Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.
--	--

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">■ Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.■ Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.■ Adquirir la capacidad de perseverancia.■ Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.■ Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.■ Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.■ Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.■ Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.■ Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.■ Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios. |
|--|--|

<p style="text-align: center;">MÓDULO IV</p> <p style="text-align: center;">HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL DISEÑO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dominar la edición y producción fotográfica. ■ Plantear y resolver problemas de diseño. ■ Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos. ■ Obtener apreciación estética. ■ Adquirir la capacidad de síntesis e integración del conocimiento: familiarizarse con las estrategias para la integración de sistemas. ■ Adquirir conocimientos básicos de fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual. ■ Adquirir conocimientos básicos de construcción, tecnología de los materiales y adquirir técnicas de producción. ■ Dominar el diseño básico y sus principios. ■ Adquirir conocimientos básicos de fabricación. ■ Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas. ■ Adquirir la capacidad para proveerse de datos y detalles adecuados sobre producción. ■ Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D. ■ Conocer las posibilidades de los ordenadores y familiarizarse en el manejo de programas. ■ Adquirir técnicas y programas de ilustración. ■ Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo creativo. ■ Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. ■ Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. ■ Adquirir la capacidad de comunicación. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo. ■ Adquirir la capacidad de perseverancia. ■ Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación. ■ Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad. ■ Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño. ■ Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño. ■ Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos. ■ Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo. ■ Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
--	---

<p style="text-align: center;">MÓDULO V</p> <p style="text-align: center;">DISCIPLINAS HISTÓRICO-CRÍTICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Conocer la historia del diseño, del arte y de la arquitectura y su evolución técnica. ■ Adquirir conocimientos básicos de estudios culturales. ■ Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. ■ Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales. ■ Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo creativo. ■ Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. ■ Obtener apreciación estética. ■ Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito. ■ Dominar técnicas de exposición y ejemplificación. ■ Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.
<p style="text-align: center;">MÓDULO VI</p> <p style="text-align: center;">CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Adquirir conocimientos básicos de ciencias humanas, factores humanísticos y ergonomía. ■ Adquirir principios empresariales y ética profesional. ■ Conciencia y conocimiento de los problemas medio ambientales. ■ Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. ■ Adquirir la capacidad de comunicación. ■ Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente. ■ Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo. ■ Adquirir la capacidad de perseverancia. ■ Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación. ■ Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad. ■ Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del Diseño. ■ Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas. ■ Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos. ■ Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo. ■ Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios. ■ Ser capaz de comunicar en inglés, oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación.