



DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS O MATERIAS

- **Breve descripción de los módulos o materias y su secuencia temporal y adecuación a la adquisición de competencias:**

- **MÓDULO: HERRAMIENTAS DEL DISEÑO**

Este módulo pretende familiarizar a los alumnos con los fundamentos estéticos del Diseño a través de sus herramientas básicas, como son el color y el volumen. El dominio cromático y volumétrico crea el primer escalón para dotar de una sólida base a los futuros profesionales del Diseño. Las herramientas complementarias, como son el dibujo, la tipografía, la fotografía y la ilustración artística, afianzan sus conocimientos gestuales y proveen al estudiante de un amplio espectro en el que desarrollar su creatividad.

El dibujo a mano alzada, el dominio de la edición y producción fotográfica, el conocimiento de la tipografía son, entre otros, principios básicos que ayudan al alumno a plantear y resolver problemas de diseño. El encuentro de soluciones de diseño alternativas y su evaluación capacitan y motivan al alumno en su búsqueda constante de soluciones estéticas.

- **MÓDULO: METODOLOGÍA PARA PROYECTOS DE DISEÑO**

Este módulo es esencialmente teórico-práctico. Se divide en tres materias que conforman una secuencia lógica, que va desde la teoría a la práctica pasando por la creatividad. Por el lado teórico, los alumnos, van a conocer los fundamentos de los sistemas de análisis de la forma y la representación y sus aplicaciones, además de a profundizar en los conceptos de la estética -lo bello y lo ideal- y los fundamentos básicos del diseño.

En lo referente a la creatividad, los alumnos van a cursar dos asignaturas de diseño (Proyecto de Diseño I y II), en las cuales van a aplicar el proceso creativo y desarrollar las técnicas y metodologías proyectuales, aprendiendo a ser sistemáticos.

Finalmente, la última fase de este módulo es meramente práctica. En ella los alumnos van a aprender a realizar un estudio de mercado, y a posicionar estratégicamente un producto y/o una marca con su proceso de producción e implantación correspondientes. Por último, los alumnos aprenderán a exponer y defender su trabajo.

- **MÓDULO: ÁMBITOS DE CREACIÓN**

Este módulo es el módulo de diseño por excelencia, ya que en él se van a tocar todas las áreas del Diseño. En Gráfico, como materia, se profundiza en las herramientas propias del Diseño Gráfico, como son, el "*namings*", el color, la

tipografía, texturas y troqueles, los iconos y pictogramas, la *señalética* y la Identidad Visual Corporativa. Diseño Editorial requiere de un tratamiento especial dentro de esta materia.

En la materia Industrial, formas, texturas, diseño volumétrico y materiales son las herramientas básicas del Diseño Industrial. El *packaging*, entendido como contenedor, es otra asignatura dentro de esta materia, esencial en su formación.

Espacial: el espacio como herramienta de trabajo, el espacio expositivo, la música y la luz además de la gráfica expositiva, son elementos comunes al Diseño de Espacios Efímeros y Diseño Escenográfico. La información gráfica, tanto posicional como direccional, son otros conceptos que desarrollan los alumnos dentro de esta materia para hacer más comprensible el espacio.

La moda, su historia e influencia en las diferentes culturas se reflejan en asignaturas como Diseño de Moda, Diseño Textil y Estilismo y Estética.

Los medios audiovisuales están tan integrados en nuestra vida cotidiana que pasan desapercibidos. En este módulo, los alumnos ejercitan todos los códigos audiovisuales gracias al aprendizaje de las últimas tecnologías.

A lo largo de todo el módulo de Códigos de Representación Visual, los estudiantes aprenden a ejercer su responsabilidad como comunicadores visuales, adquiriendo técnicas para crear mensajes respetuosos con nuestro entorno y la gente que nos rodea.

○ MÓDULO: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL DISEÑO

En este módulo, meramente práctico, se aprenden a manejar las herramientas de las mal llamadas “nuevas tecnologías”. Todos los creadores del siglo XXI deben estar familiarizados con el uso, o al menos conocer, las posibilidades que nos ofrecen los programas profesionales de diseño. Los alumnos de la carrera de diseño, a través de las clases teóricas y las prácticas en laboratorios, van a conocer los programas de retoque fotográfico, dibujo vectorial, edición y maquetación, además de programas de animación en 2D y de programas de efectos visuales y movimiento.

La destreza adquirida con el trabajo supervisado por el profesor, los conocimientos estéticos aplicados y las horas de práctica de trabajo personal, aseguran que el alumno, solo o en grupo, puede desarrollar y producir un proyecto hasta su ejecución final.

○ MÓDULO: DISCIPLINAS HISTÓRICO-CRÍTICAS

El perfil de este módulo responde a la necesaria formación intelectual que precisa el Diseñador contemporáneo en el marco de una cultura visual y tecnológicamente avanzada, la que la sociedad precisa de una constante renovación de contenidos visuales, con sentido y trascendencia. En este módulo el alumno adquirirá conocimientos básicos en dos ámbitos; el primero representado

por la materia denominada *Antropología*, en el que accederá al conocimiento profundo y trascendente del individuo. El segundo ámbito, más general, es el representado por la materia *Historia* donde el alumno adquiere la capacidad de relacionar la historia del hombre a través de su pensamiento, de los acontecimientos culturales, así como de sus creencias religiosas.

El alumno deberá ejercitar la comunicación escrita y oral en la propia lengua, para ampliar su capacidad de transmitir la experiencia al público, más allá de la propia expresión de la imagen. Compromiso personal con la excelencia, al conocer en asignaturas como *Historia del Arte* o *Historia del Diseño*, sobresalientes ejemplos de artistas que supondrán un modelo a seguir en su trabajo como Diseñador. La experiencia de conocer modelos de excelencia creativa, impulsará la creatividad personal del alumno, fortaleciendo su confianza y liderazgo personal.

En asignaturas como *Historia del Pensamiento* el alumno comprenderá genéticamente las ideas y creencias del hombre actual; entenderá el ambiente sociocultural actual y sus problemas. Analizará las condiciones de nuestra existencia actual y, en general, de la relación actual con lo real. Compromiso ético con la sociedad en la historia. Liderazgo en la responsabilidad universitaria de proyectar eficazmente el futuro. Conocimiento de la propia cultura y de otras culturas, y en definitiva tolerancia.

También dentro de la materia de *Historia*, encontramos la asignatura *Historia de Occidente* que capacita al alumno en la distinción entre hechos y acontecimientos históricos y la relación de éstos con las mentalidades. Comprender el pensamiento político contemporáneo y el entramado de las relaciones internacionales. Capacita al alumno, así mismo, ante los retos que plantea la globalización. Por otra parte, *Historia de las Religiones* explica el hecho religioso y su relevancia en la historia en relación con la cultura. Valorar la cuestión religiosa en el mundo actual y su importancia en orden a la relación entre diversas civilizaciones es fundamental para educar al alumno en valores de libertad y tolerancia religiosa. Conocerá la fe bíblica en sus fuentes y el fundamento de la doctrina cristiana.

Dentro de la materia *Antropología*, encontramos asignaturas como *Antropología fundamental*, que busca descubrir al alumno la centralidad de la pregunta antropológica y sus implicaciones en las diversas esferas de la vida y de la actividad. Se promueve una sensibilización hacia la persona humana y sus derechos fundamentales, y por extensión por todos los temas sociales. Otra asignatura que contribuye a profundizar en la naturaleza humana y sus retos es *Filosofía Aplicada*, en la que el alumno consigue dar sentido a su labor y misión como creador en la esfera no sólo social, sino también en la existencial.

○ MÓDULO: CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

Este módulo quiere propiciar la capacitación del alumno en el ámbito general de la aplicación profesional del Diseño y su responsabilidad mediante el conocimiento del código deontológico. Analizar la propia práctica del Diseño como actividad social, y conocer las diferentes funciones que éste tiene sobre la cultura. El alumno se aproxima a la realidad laboral mediante las *Prácticas en Empresas*, a la Ética de

la profesión en la asignatura *Ética y deontología profesional*. El alumno conocerá un vocabulario ético y su significado. Adquirirá un compromiso para el correcto ejercicio de su profesión, lo que le llevará a alcanzar la plena realización personal y profesional.

El alumno como futuro creador en el ámbito del Diseño debe estar abierto a la Interdisciplinariedad e interacciones con otras áreas creativas. Debe así mismo explorar el fenómeno de la creación artística en el contexto general de la sociedad y la cultura, objetivo que cumplen las actividades que se desarrollan en la asignatura de *Actividades Formativas Complementarias*. En la asignatura de *Educación para la responsabilidad Social*, el alumno adquiere compromiso social mediante el voluntariado, y la acción social directa.

Comprender los retos sociales y medioambientales del mundo globalizado para contribuir al desarrollo sostenible, conocer el sentido y alcance de la solidaridad es fundamental para su formación como persona con perfil creativo, y será en la asignatura *Habilidades y Competencias para la Expresión de la Creatividad*, donde adquirirá capacidad de autoformación, ricas experiencias culturales, y podrá acceder a un mejor conocimiento de sí mismo y sus potencialidades: Inteligencia, Afecto, Voluntad y Relaciones Sociales.

El otro ámbito fundamental para la profesionalización del alumno es la que protagoniza la otra materia de este módulo, *Idiomas Modernos*, en la que de cara a su futura inserción en un mundo con una cultura cada vez más globalizada, se garantiza al alumno el conocimiento del idioma inglés en un grado de alta especialización en la terminología específica del Diseño.

En este módulo se contempla todo lo relacionado a la educación en los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y se concretará en las asignaturas de “Educación para la Responsabilidad Social”, “Habilidades y Competencias para la Expresión de la Creatividad” y “Ética y Deontología Profesional”

- **Distribución de créditos por Módulo:**

MÓDULO	CRD	SEMESTRE.	MÓDULO	CRD	SEMESTRE.
HERRAMIENTAS DEL DISEÑO	6	1 SEM	HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DEL DISEÑO	6	3 SEM
	6	2 SEM		6	5 SEM
	6	1 SEM	DISCIPLINAS HISTÓRICO-CRÍTICAS	6	1 SEM
	6	3 SEM		6	2 SEM
	6	4 SEM		6	4 SEM
	6	5 SEM		6	3 SEM
METODOLOGÍA PARA PROYECTOS DE DISEÑO	6	2 SEM		6	3 SEM
	6	5 SEM		6	1 SEM
	6	1 SEM	CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES	6	6 SEM
	6	3 SEM		6	8 SEM
	6	6 SEM		6	2 SEM
	6	7 SEM		6	4 SEM
	6	8 SEM		6	6 SEM
	6	7 SEM		6	2 SEM
6	8 SEM	6		4 SEM	
ÁMBITOS DE CREACIÓN	6	4 SEM		OPTATIVAS	6
	6	5 SEM	6		6 SEM
	6	5 SEM	6		7 SEM
	6	7 SEM	6		7 SEM
	6	8 SEM			
	6	7 SEM			