

e/s/d/
madrid

TÍTULO DE DISEÑO. NIVEL GRADO. ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR (EEES)
DEGREE LEVEL DESIGN EDUCATION. EUROPEAN HIGHER EDUCATION AREA (EHEA)

PLAN DE ESTUDIOS

SYLLABUS



escuela superior de diseño de madrid
madrid, mayo de 2016

INDICE/TABLE OF CONTENTS

- 5 ASIGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA/
*BASIC SUBJECTS***
- 10 OPTATIVAS TRANSVERSALES/
*COMMON OPTIONAL SUBJECTS***
- 16 DISEÑO GRÁFICO/
*GRAPHIC DESIGN***
- 25 DISEÑO DE INTERIORES/
*INTERIOR DESIGN***
- 37 DISEÑO DE MODA/
*FASHION DESIGN***
- 47 DISEÑO DE PRODUCTO/
*PRODUCT DESIGN***

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
FUNDAMENTOS DE DISEÑO. ANÁLISIS	Iniciación a los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseñador. Comprensión de la relación influyente en todo proyecto de diseño entre los factores estéticos, simbólicos y funcionales, y el contexto sociopolítico, económico y cultural.	6
FUNDAMENTALS OF DESIGN	<i>Introduction to the principles and fundamentals that constitute the activity of a designer. To understand the interaction throughout the design project between aesthetic, symbolic and functional factors, and the socio-political, economic and cultural context.</i>	6
TECNOLOGÍA DIGITAL	Se abordan competencias instrumentales que hacen al alumno capaz de aprovechar las nuevas tecnologías para la gestión, generación y comunicación de información. Se introducen softwares para trabajar imagen digital -bitmap y vectorial- partiendo de sus fundamentos teóricos.	4
DIGITAL TECHNOLOGY	<i>Addresses the useful competencies that students need to take advantage of new technologies for the management, generation and communication of information. Software is introduced to work with digital bitmap and vector images and graphics, starting from theoretical foundations.</i>	4
FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS PARA EL DISEÑO	Estudio de modelos y procedimientos de análisis sobre muy diversos aspectos de la realidad, así como sus representaciones lógicas y científicas. Pretende la formalización y estructuración del conocimiento científico como sistema deductivo para el alumno.	4
SCIENTIFIC BASIS FOR DESIGN	<i>Study of analytical models and procedures relating to different aspects of reality and its logical and scientific representations. Aims to formalise and structure scientific knowledge as deductive system for the student</i>	4
DIBUJO. REPRESENTACIÓN	Pretende dotar al alumno de las herramientas gráficas fundamentales de observación, expresión y representación necesarias para su hacer creativo y del diseño. A través del dibujo en sus distintas naturalezas y tipologías básicas, llegará a conocer y a aplicar con corrección los lenguajes y recursos expresivos de la representación con una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, el espacio y el claroscuro y adquirirá métodos de investigación y experimentación propios del dibujo.	4
DRAWING: REPRESENTATION	<i>Aims to provide students with the basic graphic tools of observation, expression and representation necessary for design and creativity. Through understanding the different natures and types of drawing, students come to know and use appropriately the languages and expressive resources of representation. Students will obtain a scientific view on the perception and behaviour of form, space and chiaroscuro and acquire methods of research and experimentation appropriate to drawing.</i>	4

1er o 2º semestre/1st or 2nd semester

Asignatura/Subject		ECTS
VOLUMEN	Se pretende dotar al estudiante de los conocimientos básicos relativos al proceso creativo, a las técnicas, los materiales y las herramientas que se utilizan en el ámbito tridimensional, tanto en los procesos aditivos, sustractivos, como constructivos.	4
VOLUME	<i>Aims to provide students with the basic knowledge of the creative process, techniques, materials and tools used in the three-dimensional sphere, in additive, subtractive and constructive processes.</i>	4
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Estudio de la representación espacial en los distintos Sistemas - Diédrico, Axonométrico y Cónico- como medio de expresión y comunicación objetiva. Su carácter universal requiere de la utilización de convencionalismos y normas propias de estos Sistemas.	4
REPRESENTATION SYSTEMS	<i>Study of different spatial representation systems (dihedral, axonometric and conical) as an objective means of expression and communication. The universality of these systems requires the use of their own conventions and rules.</i>	4

FORMACIÓN BÁSICA/BASIC TRAINING SUBJECTS

PRIMER CURSO/FIRST YEAR

1

Asignatura/Subject		ECTS
COLOR	Iniciación en el conocimiento del color. Se estudian los aspectos fundamentales de la percepción, terminología, propiedades físicas, así como los valores simbólicos y comunicativos del color.	4
COLOUR	<i>Induction into colour theory. The study of fundamental aspects of perception, terminology, physical properties, as well as symbolic and communicative colour values.</i>	4
TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE	A través del análisis de imágenes y espacios definidos por los artistas a lo largo de la Historia, se estudian los movimientos y estilos artísticos, los contextos socioculturales a los que dan respuesta y los artistas más representativos de cada época.	4
THEORY AND HISTORY OF ART	<i>Artistic styles and movements are studied through the analysis of the images and spaces defined by artists throughout history, together with their sociocultural contexts and including the most representative artists of each age.</i>	4

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		ECTS
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. IDEACIÓN	Proporciona al alumno los principios y fundamentos de la actividad del diseño, orientándolo hacia el estudio de las dimensiones semánticas, metodológicas y de uso; e incidiendo en las características físicas, psicológicas, sociales y culturales de las relaciones usuario-producto.	6
FUNDAMENTALS OF DESIGN. IDEATION	<i>Provides students with the principles and foundations of design. It is orientated towards the study of semantic dimensions, methodologies and use and introduces the physical, psychological, social and cultural characteristics of user/product relationships.</i>	6
DIBUJO. COMUNICACIÓN	Se profundiza en los procesos y técnicas de dibujo desde la experimentación, investigación e ideación gráfica; contemplando los tres pilares de conocimiento necesarios para el diseñador: representación y expresión del objeto, de la figura humana y del espacio.	4
DRAWING. COMMUNICATION	<i>Looks in depth into the processes and techniques of drawing, using experimentation, research and graphic ideation. It examines the three pillars of knowledge necessary for the designer: the representation and expression of the object, the human figure and space.</i>	4
ECODISEÑO	Se abordan los factores medioambientales que influyen en todas las fases del ciclo de vida de un producto. Tomar medidas preventivas para disminuir el impacto medioambiental, será un factor imprescindible que el alumno deberá integrar desde la ideación de sus proyectos.	4
ECODESIGN	<i>Addresses the environmental factors that influence all phases of the life cycle of a product. Preventive measures to reduce environmental impact are essential factors that the student must integrate into the project from its conception.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO	Aporta al estudiante una visión general del diseño en sus diversas manifestaciones y en su devenir histórico, desde la Revolución industrial hasta nuestros días. También inicia un conocimiento de los procesos metodológicos complejos propios de la materia, incidiendo en las prácticas de indagación sistemática, la obtención de datos y en la gestión, análisis e interpretación de los resultados.	4
THEORY AND HISTORY OF DESIGN	<i>This course provides students an overview of design in its various manifestations and in its historical development, from the Industrial Revolution to the present day. It provides students with a systematic knowledge of design facts, processes and production in modern and contemporary design eras. The course puts into historical context and order the causes, formation and growth of design, avoiding the perception of design history as an accumulation of objects, images, products and environments. It also initiates understanding of the complex methodological processes of the subject, focusing on the practices of systematic investigation, data collection and management, analysis and interpretation of results.</i>	4

1er o 2º semestre/1st or 2nd semester

FOTOGRAFÍA Y AUDIOVISUALES	<i>Introducción a la fotografía y los medios audiovisuales en sus aspectos técnicos y de lenguaje. El objetivo es que los alumnos posean un conocimiento básico de los medios que les permita colaborar con los profesionales de la fotografía y los audiovisuales en proyectos conjuntos. Es una asignatura básica común a todas las especialidades de diseño, por lo que se plantea un bloque básico común a todas las especialidades y otro bloque personalizado para cada una de ellas.</i>	4
PHOTOGRAPHY AND AUDIOVISUAL	Introduction to photography and audiovisual media in their technical aspects and language. The aim is that students gain a basic knowledge of the media to enable them to collaborate in joint projects with photography and audiovisual professionals. It is a common core subject for all the design specialist areas, therefore there is a basic common block for all the specialist areas and a another customised block for each of them.	4
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	<i>La asignatura fija una competencia básica que el alumno deberá alcanzar en su desarrollo: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación gráfico plástica. El conocimiento, elección y uso de las técnicas de representación tanto convencionales como de nueva generación así como su adecuada hibridación, constituyen elementos fundamentales en los contenidos formativos del diseño y las artes plásticas.</i>	4
EXPRESSION AND COMMUNICATION TECHNIQUES	There is a minimum level of basic skills that students must achieve during the course to have a command of the languages and expressive resources of visual representation and communication. The knowledge, choice and use of techniques of representation both conventional and new generation and their hybridisation, are key elements in the content of design and visual arts formation. The study and management of both orthodox and experimental techniques is essential for the acquisition of competencies and skills leading to image construction and resolution.	4

FORMACIÓN BÁSICA/BASIC TRAINING SUBJECTS SEGÚN ESPECIALIDAD/BY ESPECIALITY

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		ECTS
TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO	Estudio de los factores que influyen en la vida de un producto, y su repercusión en la sociedad, a través de la antropología, la psicología, la sociología, la filosofía y la literatura.	4
THEORY AND DESIGN CULTURE	<i>The course helps the student understand the whole network of relationships that condition the life of a design object. It will take the students into unknown fields: anthropology, sociology, psychology, philosophy and literature.</i>	4
ESTÉTICA	Plantea una iniciación a los conceptos estéticos que ayudan al alumno a reflexionar sobre el perfil del diseñador como profesional ligado de una u otra forma al ámbito del arte. El alumno profundizará en las grandes teorías de pensamiento sobre el arte y el diseño desde una perspectiva actual, planteando los retos y desafíos que la disciplina del diseño tiene en este momento a nivel teórico.	4
AESTHETICS	<i>This foundation course looks at the culture of design. It provides an introduction to the aesthetic concepts that help students to reflect on the profile of the professional designer as linked one way or another to the realm of art. The student will study in depth the most important theories of thinking about art and design from a contemporary perspective, examining the present day challenges that design has at a theoretical level.</i>	4
ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL	Aporta unos conocimientos elementales que permitirán al alumno desenvolverse con facilidad en el mundo profesional. Es básico que adquieran una terminología adecuada para poder defenderse en el mundo competitivo empresarial en el que desarrollarán su profesión. Tienen que comprender que la búsqueda de oportunidades profesionales no acaba con la clase, sino que empieza con su esfuerzo continuado y con su curiosidad para indagar en el terreno que hayan elegido.	4
BUSINESS ORGANISATION	<i>This course provides the fundamental knowledge to permit the student to function with ease in the professional world. It is essential that students acquire adequate terminology to defend themselves in the competitive business world where their profession is practised. They have to understand that the pursuit of career opportunities does not end with the course but is in fact only a beginning, needing continuous effort, curiosity and the determination to explore their chosen field.</i>	4

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE ILUSTRACIÓN NO SE IMPARTE EN 2016-2017	Se trabajan proyectos creativos de ilustración. Partiendo del aprovechamiento de los recursos propios, se han de planificar tiempos y costes para elaborar proyectos de ilustración. Se abordan los principales canales de difusión y presentación de la obra personal: Ferias, congresos, instituciones y certámenes nacionales e internacionales relacionados con la ilustración. Se conocerán las agencias de ilustración y las expectativas del mercado en la actualidad y se entrará en relación con las asociaciones de profesionales y las entidades de gestión de derechos. Asimismo, se efectuará una aproximación a los estilos, obras y profesionales de prestigio en el ámbito de la ilustración y la creación gráfica actual.	4º	6
EXPERIMENTAL ILLUSTRATION PROJECTS WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>The course involves working with creative illustration projects. Using their own resources, students will plan the timing and costs of elaborating and developing illustration projects. The course examines the main channels of diffusion and presentation for a personal work: trade shows, conferences, institutions and national and international events related to illustration. Students will learn about illustration agencies and present day market expectations and enter in relationship with professional associations and legal rights management entities. They will know the style and work of prestigious professionals in the field of contemporary illustration and graphic design.</i>	4th	6
DISEÑO TEXTIL EXPERIMENTAL	Nueva	-	6
EXPERIMENTAL TEXTIL DESIGN	New	-	6
PROCESOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO*	Asignatura especialmente planteada para aquellos que quieran reforzar y profundizar en las posibilidades que ofrecen las diferentes técnicas y procesos del dibujo. Se profundizará en la formación aprendida en el primer curso, reforzando destrezas, habilidades y en definitiva dotando al estudiante de más recursos y estrategias para utilizar el dibujo como lenguaje y herramienta de pensamiento en las diferentes fases del desarrollo del proceso de diseño.	4º	6
PROCESSES AND DRAWING* TECHNIQUES	<i>Proposed for those who want to strengthen and further explore the possibilities offered by different techniques and drawing processes. It will extend the formation of the first course, reinforcing skills and abilities. This will ultimately give students more resources and strategies, enabling them to use drawing as a language and thinking tool in the different development phases of the design process.</i>	4th	6

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
CREACIÓN EXPERIMENTAL. TRATAMIENTO DE SUPERFICIES	Los contenidos básicos de la asignatura son: los nuevos lenguajes de la creación y el contexto de diseño, soportes bidimensionales y tridimensionales, gráfica expandida, experimentación con medios y materiales sencillos de impresión y su aplicación a superficies diversas, impresión de superficies, procesos manuales y digitales, aplicaciones de la impresión en el contexto del diseño y planificación de proyectos multidisciplinares de creación experimental.	4º	6
EXPERIMENTAL CREATION. TREATMENT OF SURFACES	<i>The basic contents of the course are: new languages of design context and creation; two and three dimensional media; expanded graphics; experimentation with simple printing materials and media and their application to various surfaces; the printing of surfaces; manual and digital processes; the applications of the print in the context of design and the planning of multidisciplinary experimental creation projects.</i>	4th	6
CREATIVIDAD: PENSAMIENTO CREATIVO Y PENSAMIENTO DE DISEÑO	La creatividad es un fenómeno muy profundo, y un mayor conocimiento te ofrece mayores capacidades. La asignatura contempla una introducción al conocimiento de las diferentes dimensiones de la creatividad, el uso de las técnicas de creatividad como herramientas para generar ideas dentro de un proceso específico y diseñado para cada proyecto y cada situación planteada, no como una fórmula mágica. El desarrollo de los contenidos se orienta hacia la aplicación práctica de los recursos, por tanto se realizarán sesiones de creatividad que diseñaremos a modo de taller; para desarrollar habilidades y capacidades orientados al desempeño profesional.	2º o 3º	4
CREATIVITY: CREATIVE THINKING AND DESIGN THINKING	<i>Creativity is a very profound phenomenon, a greater knowledge of which can increase the student's capabilities. The course provides an introduction to the different aspects of creativity and explores the use of creative techniques as a tool for generating ideas. This takes place within a specific process and is designed for each project and situation presented, and not as a magic formula. The creativity sessions will be run as workshops aim at developing skills and capacities oriented towards professional achievement.</i>	2nd o 3th	4
DISEÑO DE EXPOSICIONES	Proporciona al alumno conocimientos para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño expositivos desde la idea inicial propuesta por el cliente hasta la instalación y el montaje. Se realizarán proyectos orientados a la adquisición de las capacidades necesarias para interpretar los espacios expositivos, tanto desde aspectos funcionales como emocionales. Tiene un marcado componente interdisciplinar entre profesionales afines al diseño expositivo, es práctica y se desarrollará favoreciendo el trabajo en equipo.	4º	6
EXHIBITION DESIGN	<i>The course provides students with skills to conceive, plan and develop exhibition design projects from the initial idea proposed by the customer, to installation and assembly. During the project students acquire skills needed to create exhibition spaces, including functional and emotional aspects. There is a strong interdisciplinary component between related exhibition design professionals. It is a practical course and encourages team work</i>	4th	6
DISEÑO DE PORTFOLIO	Pretende orientar en la definición del perfil profesional del alumno y facilitar la realización de su portfolio personal, entendido como proyecto que evidencie su desarrollo formativo y sirva como instrumento de presentación profesional.	2º o 3º	4
PORTFOLIO DESIGN	<i>Aims to provide guidance in defining the professional profile of the students and facilitates the making of their personal portfolio. The portfolio is understood as showing evidence of the students' training and development and serves as a tool for presenting themselves professionally.</i>	2nd or 3th	4

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
DISEÑO EN EL CINE. 100 AÑOS DE TÉCNICA AL SERVICIO DEL ARTE	Se pretende que los alumnos aprendan a ver el cine como arte a través del análisis de algunas obras maestras de referencia. Para crear un película que pueda ser catalogada como obra de arte, es imprescindible que el equipo de dirección artística conozca tanto la arquitectura y el urbanismo como el diseño en general y la moda de la época en la que la película está ambientada. En esta asignatura se conocerán y analizarán los diseños que se crearon para estas películas y que posteriormente han podido convertirse en tendencia para la creación en el ámbito del diseño.	2º o 3º	4
DESIGN IN CINEMA:100 YEARS OF TECHNOLOGY IN THE SERVICE OF ART	<i>One of the aims of this course is that students learn to understand film as art. Through analysis of masterpieces of film in their original version, students can verify that cinema is the art of the twentieth century. To create a film of the artistic and intellectual level shown, it is vital that the artistic team understands the architecture, way of life, design and fashion of the time in which the film is set. In addition, students will study and analyse the designs created for these films, which later became design trends and icons.</i>	2nd or 3th	4
DISEÑO PARA EVENTOS Y ESPECTÁCULOS	Se abordan los principios básicos del diseño escenográfico. Se desarrollará un sistema de ejercicios dirigidos a la concepción e implantación de espacios significativos para eventos corporativos, culturales y espacios escénicos concretos a través de bocetos y maquetas.	3º o 4º	4
DESIGN FOR EVENTS AND SHOWS	<i>The basic principles of scenography design are addressed. Through sketches and models, students will realise a system of exercises aimed at the design and implementation of significant spaces for corporate events and cultural and performance areas.</i>	3th or 4th	4
DISEÑO REACTIVO. INTERACCIÓN Y FABRICACIÓN DIGITAL	Tiene como finalidad desarrollar recursos tecnológicos para su aplicación al diseño de nuevos productos; como por ejemplo la interacción y el diseño desde la plataforma Arduino. Se trabajará, además, en escaneo tridimensional, ingeniería inversa y modelado; fabricación aditiva mediante impresoras 3D; técnicas de corte y fresado mediante control numérico, etc...	2º o 3º	6
REACTIVE DESIGN. INTERACTION AND DIGITAL MANUFACTURING	<i>Aims to develop technological resources for application to product design, for example, interaction and design as in the Arduino platform. Will also work in three-dimensional scanning, inverse engineering and modeling; additive manufacturing using 3D printers; cutting and milling techniques by numerical control.</i>	2nd or 3th	6
DISEÑO Y COMUNICACIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO	Se estudiarán las diferentes funciones del diseño y la comunicación en el espacio público: la definición y representación de la identidad de un lugar, los sistemas de información y wayfinding, la creación de espacios para la comunicación y la relación, la consideración de formas alternativas de diseñar y disfrutar los espacios comunes. Tal como ocurrió en cursos pasados, en esta asignatura es posible que parte de los créditos se obtengan por la participación en uno o más talleres intensivos, a veces dirigidos por profesores y diseñadores de otros países que se comunican en inglés. Es necesario tener al menos un nivel intermedio de este idioma para poder seguir los talleres.	3º o 4º	6
DESIGN AND COMMUNICATION IN PUBLIC SPACE	<i>The different functions of design and communication in public spaces will be studied: the definition and representation of the identity of a place, information and wayfinding systems, the creation of spaces for communication and relationship, the consideration of alternative ways of designing and enjoy common spaces. As has happened in past years, it is possible that some of the credits take the form of one or more intensive workshops, sometimes lead by English speakers. You must have intermediate level English to be able to follow these workshops.</i>	3th or 4th	6

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
ECODISEÑO: CICLO DE VIDA Y CERTIFICACIÓN MEDIOAMBIENTAL NO SE IMPARTE EN 2016-2017	Los contenidos básicos de la asignatura son: el ciclo de vida como concepto biológico, la alternancia de generaciones en los animales y las plantas, la aplicación del ciclo de vida a los productos manufacturados, el marketing, el ciclo de vida e impacto ambiental, el análisis de Ciclo de Vida (ACV). "De la cuna a la cuna" y de la "cuna a la tumba", la gestión de riesgos, las herramientas de análisis del ACV y los softwares específicos, las ecoetiquetas. Las herramientas de certificación medioambiental propias de las diferentes disciplinas (LEED, BREAM, C2C, etc.).	4º	6
ECODESIGN: LIFE CYCLE AND ENVIRONMENTAL CERTIFICATION WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>The basic contents of the course are: the life cycle as a biological concept, alternation of generations in animals and plants, the application of the lifecycle to manufactured products, marketing, life cycle and environmental impact, life-cycle assessment (LCA) "From cradle to cradle" and "cradle to grave", risk management and analytical tools LCA. Includes the specific software, eco labels and tools specific to the different disciplines (LEED, BREAM, C2C, etc.) and environmental certification.</i>	4th	6
ERGONOMÍA Y FACTOR HUMANO NO SE IMPARTE EN 2016-2017	La ergonomía es la disciplina que se encarga del diseño de lugares de trabajo, herramientas y tareas, de modo que coincidan con las características fisiológicas, anatómicas, psicológicas y las capacidades del trabajador. Busca la optimización de los tres elementos del sistema (humano-máquina ambiente), para lo cual elabora métodos de estudio de la persona, de la técnica y de la organización. Se abordan aspectos relacionados con las necesidades de los usuarios en diferentes situaciones de la vida real, sistemas innovadores que proporcionan soluciones adaptadas a las expectativas y las necesidades de los usuarios, así como la antropometría y los factores ergonómicos relativos a la biomecánica, ergonomía cognitiva y ergonomía emocional, etc.	2º y 3º	4
ERGONOMICS AND THE HUMAN FACTOR WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>Ergonomics is a discipline that deals with the design of work places, tools and tasks, to coincide with the physiological, anatomical, psychological characteristics and capabilities of the worker. It looks to optimise the three elements of the system (human-machine-environment), for which it has developed methods to study the person, technology and the organisation. The course will address aspects related to the needs of users in different real life situations, innovative systems that provide solutions tailored to the expectations and needs of users, as well as the anthropometric and ergonomic factors related to biomechanics, emotional and cognitive ergonomics, etc.</i>	2nd and 3th	4
GRÁFICA APLICADA A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO	Planteada para las especialidades de Moda, Producto e Interiores. Supone una iniciación al diseño gráfico, su lenguaje específico, soportes y aplicaciones. También un complemento necesario en la formación de diseñadores de otras especialidades, ya que el campo de la comunicación está estrechamente vinculado al proyecto personal. Se desarrollaran contenidos relacionados con el lenguaje gráfico, como la tipografía, la composición, la organización y la jerarquía o la retórica de la imagen, entre otros. Con ello se determinarán y crearán soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos de cada proyecto.	2º, 3º o 4º	4
GRAPHIC DESIGN APPLIED TO PROJECT COMMUNICATION	<i>This course covers the need for other design disciplines to have certain basics of graphic design for the presentation and graphic communication of their respective projects. To achieve this, the course content is made up of graphic language such as typography, composition, organisation and hierarchy or rhetoric of the image, etc. This identifies and creates typographical solutions appropriate to the objectives of each project.</i>	2nd, 3th or 4th	4

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	Consiste en la realización de proyectos audiovisuales de carácter publicitario y documental. Se trata de aprender a realizar producciones en video desde la concepción del guión hasta la entrega final del producto en diferentes formatos, según sea su destino final la televisión o la web. El objetivo es dar al alumno la formación que le permita ser autónomo para realizar una producción audiovisual y realizar sus propios proyectos promocionales. Se realizarán prácticas con la cámara, la edición y posproducción.	4º	6
PREPRODUCTION, PRODUCTION AND AUDIOVISUAL POSTPRODUCTION	<i>The realisation of audiovisual advertising and documentary projects. Aims to learn to make video productions, from the script conception to the final product delivery in different formats, depending on if the final destination is television or the web. The objective is to give students the formation that allows them to be self sufficient in audiovisual production and make their own promotional projects. There will be use of the camera, editing and post-production training.</i>	4th	6
PROCESOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO *	Asignatura especialmente planteada para aquellos que quieran reforzar y profundizar en las posibilidades que ofrecen las diferentes técnicas y procesos del dibujo. Se profundizará en la formación aprendida en el primer curso, reforzando destrezas, habilidades y en definitiva dotando al estudiante de más recursos y estrategias para utilizar el dibujo como lenguaje y herramienta de pensamiento en las diferentes fases del desarrollo del proceso de diseño.	4º	6
PROCESSES AND DRAWING * TECHNIQUES	<i>Proposed for those who want to strengthen and further explore the possibilities offered by different techniques and drawing processes. It will extend the formation of the first course, reinforcing skills and abilities. This will ultimately give students more resources and strategies, enabling them to use drawing as a language and thinking tool in the different development phases of the design process.</i>	4th	6
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE GRÁFICA APLICADA A LOS OBJETOS	La gráfica conforma en muchos casos la piel de los objetos, una apariencia que no hay que confundir con la mera decoración sino más bien como un elemento portador de significado. A partir de estudio de casos y proyectos específicos, se experimentará alrededor de éstos y otros aspectos con la intención de comprender el valor que la gráfica puede tener en el diseño de los objetos y saber aplicarla.	2º y 3º	4
GRAPHIC EXPERIMENTAL PROJECTS APPLIED TO OBJECTS	<i>Graphics correspond, in many cases, to the skin of an object, an appearance that should not be thought of as mere decoration but as a carrier of meaning. From case studies and specific projects, diverse aspects will be explored with the intention to understand the value that graphic design can have on the design of objects and how to apply it.</i>	2nd and 3th	4
ILUSTRACIÓN DE MODA	Se introduce al alumno en el terreno específico de la ilustración moda, muy presente de manera histórica y en la actualidad a través de sus múltiples canales de branding, comunicación, implantación (gráfica en el espacio), merchandising y editorial.	2º y 3º	4
FASHION ILLUSTRATION	<i>Introduces students to the specific field of fashion illustration. Fashion drawing is very relevant historically and currently through its multi-channel branding, communication, implementation (computer graphic modelling), merchandising and publishing.</i>	2nd and 3th	4

*TAMBIÉN EN EL PRIMER SEMESTRE/ALSO IN THE FIRST SEMESTER

OPTATIVAS TRANSVERSALES/COMMON OPTIONAL SUBJECTS

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN Y PRESENTACIÓN GRÁFICA	Esta asignatura permitirá que entendamos cómo transmitimos y comunicamos nuestros proyectos, analizando el proceso, argumentando y seleccionando las técnicas y herramientas más pertinentes para conseguir el objetivo planteado. Para ello intentaremos aportar una amplia visión del proyecto de diseño y de los diferentes aspectos que intervienen en la argumentación y defensa del mismo, abordando diferentes posibilidades y alternativas. Tiene un carácter muy práctico para cualquiera que tenga necesidad de presentar sus proyectos en público o exponer argumentos ante una audiencia.	4º	6
TECHNIQUES OF COMMUNICATION AND GRAPHIC PRESENTATION	<i>This course explores how to transmit and communicate projects, analysing the process, arguing for and selecting the most appropriate techniques and tools to achieve the objective. This requires a broad view of the design project and the various aspects involved in its argument and defence, addressing different possibilities and alternatives. The course has a very practical character for anyone needing to present their projects in public, or present arguments before an audience.</i>	4th	6
TÉCNICAS DE TINCIÓN APLICADAS AL PROYECTO	Los contenidos básicos de la asignatura son: tintes continuos, degradados sobre soportes de distinta naturaleza, estudio de afinidad tinte-fibra, tinción con tintes reactivos, tinción con tintes dispersos, ácidos, básicos, tintes a la tina, estudio de cinética de tinción, compatibilidad de tintes y tiempo óptimo, creación de gamas de color sobre diferentes soportes, técnicas de estampación devoré y generación de transparencias.	3º	4
DYEING TECHNIQUES APPLIED TO THE PROJECT	<i>The basic contents of the course are: continuous dyes, gradients on supports of different natures, dye-fibre affinity study, dyeing with reactive dyes, dispersed dyes, acids, basics, vat dyes, dye kinetics study, dye compatibility and optimum time, creating colour ranges on different supports, devoré printing techniques and generation of transparencies.</i>	3th	4
DISEÑO DE MOBILIARIO PARA EL HÁBITAT	Trata sobre las características particulares del mobiliario diseñado para el hábitat humano, haciendo especial hincapié en el hábitat doméstico. Se estudia historia y tendencias actuales relacionadas con el hábitat y el concepto de 'doméstico', se analizan propuestas existentes y se proponen soluciones a proyectos concretos. Pretende ser una aproximación práctica al concepto de habitabilidad de los espacios domésticos desde la elaboración del mobiliario. Se estudiarán los cambios sociales y domésticos y la respuesta que da a estos cambios el mobiliario del que nos rodeamos.	2º	4
FURNITURE DESIGN FOR DWELLINGS	<i>Addresses the particular characteristics of furniture designed for human habitations, with particular emphasis on domestic dwellings. Studies the history and current tendencies related to dwellings and the concept of 'domestic'. Existing proposals are analysed and solutions to specific projects are proposed. It is intended as a practical approach to the concept of the habitability of domestic spaces through the development of the furniture.</i>	2nd	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TEORÍA DE IMAGEN DE LA COMUNICACIÓN	Asignatura de introducción al lenguaje de la comunicación gráfica-visual. La teoría de la comunicación visual es una reflexión sobre las imágenes desde distintas perspectivas: podemos analizarlas partiendo de un concepto semiótico de la representación; también podemos considerarlas como una sociología de la cultura visual o una “teoría social de lo visual”. Esta asignatura pretende ser una base para la interpretación fluida, “centrada en la comprensión de la respuesta de los individuos y los grupos a los medios visuales de comunicación”, más que una teoría cerrada, aburrida e incluso muerta.	4
THEORY AND IMAGE IN COMMUNICATION	<i>Introduction to the language of visual-graphic communication. The theory of visual communication examines images from different perspectives; the analysis can be based on a semiotic concept of representation or also considered as a sociology of visual culture or a “social theory of the visual”. As its base, the course has the idea of fluid interpretation, “focused on understanding the response of individuals and groups to visual media” rather than a closed or lifeless theory.</i>	4

2er semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TIPOGRAFÍA	Dota al alumno de un conocimiento histórico y técnico capaz de proporcionar una visión global de la compleja utilización de los tipos en el impreso. Los contenidos se agrupan en dos grandes apartados. De una parte, los referidos a la capacidad de significación y comunicación de la escritura y la tipografía. Y de otra, los referidos a los aspectos tecnológicos propios de los procedimientos empleados.	4
TYPOGRAPHY	<i>Gives students the historical and technical knowledge, providing an overview of the complex forms and uses of typeface in printing. The contents of the course are grouped into two main sections. The first, examines significance of meaning and communication in writing and typography. The second, refers to the technological aspects of the procedures used.</i>	4
TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA	Se divide en dos partes. En la primera se profundizará en el uso de las aplicaciones gráficas vectoriales, desde la gráfica impresa a la interactiva o video. (Software: Adobe Illustrator) La segunda parte será una introducción al mundo 3d, al modelado tridimensional, conversión de gráficos 2d en 3d, texturizado, ambientación de escenas, motion graphics... (Software: Cinema4D)	4
DIGITAL GRAPHIC TECHNOLOGY	<i>The course is divided into two parts. The first will study in depth the use of vector graphic applications, from printed to interactive or video. (Software: Adobe Illustrator) The second part will be an introduction to the 3D world; three-dimensional modelling, graphic conversion 2D-3D, texture mapping, scene setting, motion graphics etc. (Software: Cinema4D)</i>	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TIPOGRAFÍA IMPRESA	Profundiza en los contenidos impartidos en Tipografía de primer curso, desde un enfoque más directo en relación a la práctica del diseño gráfico. Pretende facilitar la adquisición de los conocimientos necesarios sobre la estructura formal del documento impreso, así como sobre sus procesos de diseño y compaginación. Será esencial el uso de una metodología adecuada al problema planteado: el proceso se considera tan importante como el resultado final.	2
PRINTED TYPOGRAPHY	<i>Studies in further depth the course contents of "Typography" taught in the first year. It has a more direct focus towards the practice of graphic design. Facilitates the acquisition of required knowledge about the formal structure of the printed document, as well as its design and layout processes. It is essential to use an appropriate methodology for a project: the process is considered as important as the final result.</i>	2
FUNDAMENTOS DE ESTAMPACIÓN E IMPRESIÓN	Aporta una formación inicial en el terreno de los procesos de las artes gráficas en el ámbito de la estampación y la impresión. Aborda los procesos técnicos de impresión en relieve, hueco, planográficos y permeográficos, así como procesos digitales de creación de formas e imágenes.	4
FUNDAMENTALS OF PRINTMAKING AND PRINTING	<i>An induction into graphic design processes in the fields of printmaking and printing. Addresses the technical printing making processes, relief, intaglio, planographic and stencil, as well as digital processes for the creation of forms and images.</i>	4
GRÁFICA INTERACTIVA. EDICIÓN	Se centra en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos, incluyendo la Web, dispositivos móviles, tablets, entornos y dispositivos táctiles. Se aborda el conocimiento de los estándares, lenguajes y demás disciplinas con las que construir un producto interactivo capaz de proporcionar una buena experiencia de usuario.	4
INTERACTIVE GRAPHICS. EDITING	<i>Focuses on the design of interactive systems for a wide range of environments, including the Web, mobile devices, tablets, ambient and touch screen devices. The student will acquire knowledge of the standards, languages and other disciplines that build an interactive product capable of providing a good user experience.</i>	4
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	Introducción al proyecto gráfico, especialmente de identidad y señalética. Es el núcleo en el que convergen los aprendizajes en las demás materias, por lo que se procura establecer colaboraciones con la mayor parte de ellas en diferentes ejercicios. La primera mitad de la asignatura establece las bases de una metodología para la investigación, creación de ideas y desarrollo de proyectos complejos de diseño. La segunda mitad es una introducción al diseño de signos y sistemas gráficos y a los proyectos de identidad corporativa y de señalética.	8
GRAPHIC DESIGN PROJECTS	<i>An introduction to Graphic Design, especially identity and wayfinding. This is a core area where through different exercises, other disciplines meet together and collaborate. The first half of the course lays the foundation for research methodology, creation of ideas and development of complex design projects. The second half is an introduction to the design of signs and graphics systems and projects of corporate identity and signage/ wayfinding</i>	8

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TIPOGRAFÍA DIGITAL	Proporciona los conocimientos técnicos y metodológicos para un uso adecuado y creativo de la tipografía en los nuevos soportes de comunicación. El curso se estructura en tres grandes apartados: fundamentos de tipografía digital, los soportes de la tipografía digital y el diseño tipográfico en la era digital. Es recomendable haber superado "Tipografía" de primer curso y "Tipografía Impresa" de segundo curso.	2
DIGITAL TYPOGRAPHY	<i>Provides technical and methodological knowledge necessary for the creative use of typography in the new communication supports. The course is divided into three main sections: basics of digital typography, digital typography supports and typographic design in the digital era. It is advisable to have passed first year Typography and second year Typography Print.</i>	2

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN	Proporciona conocimientos específicos en el campo de las artes gráficas que permitan a los alumnos proyectar y desarrollar propuestas para la producción gráfica. Se adquirirán las destrezas necesarias para distinguir los diferentes sistemas de impresión y elegir los más idóneos para cada proyecto impreso, organizar los proyectos gráficos para que puedan entrar en un proceso, analizar documentos impresos y valorar su calidad, combinar diferentes sistemas de impresión, utilizar medios y herramientas de impresión... Es conveniente haber superado la asignatura de Fundamentos de Estampación e Impresión.	4
PRINTING AND REPRODUCTION SYSTEMS	<i>Provides specific expertise in the field of graphic arts to enable students to design and develop proposals for graphic production. Students will acquire the skills needed to distinguish the different printing systems and choose the most suitable for each printed project. They will learn to process and organise graphic projects, analyse printed documents and assess their quality, combine different printing systems, and to use printing media and tools. It is advisable to have passed the Fundamentals of Printmaking and Printing course.</i>	4
GRÁFICA INTERACTIVA. USABILIDAD	Forma a los estudiantes para convertirse en diseñadores de interacción entre persona y ordenador, visualización y navegación a través de los espacios de información. Los estudiantes aprenderán a ver el diseño web como un producto que debe ofrecer una experiencia al usuario no sólo funcional sino también agradable, a construir los sitios web como entidades perfectamente estructuradas en cuanto a su arquitectura y navegabilidad, a diseñar para todos y a optimizar sus desarrollos para que figuren en las posiciones más altas posibles de los resultados de las búsquedas de los usuarios.	4
INTERACTIVE GRAPHICS. USABILITY	<i>Converts students into designers of the interaction between person and computer and visualisation and navigation through the information space. Students will learn to see web design as a product that should offer a user experience that is not only functional but also agreeable. They will learn to conceive of and build websites as perfectly structured entities in terms of their architecture and navigability, user experience design and search engine optimisation.</i>	4
INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL	Inicia al alumno en los conceptos básicos de la animación de imágenes y las técnicas específicas de edición y composición de video digital, que están relacionadas con la labor del grafista.	4
INTRODUCTION TO AUDIOVISUAL DESIGN	<i>An induction in the basics of image animation and specific digital video editing and composition techniques related to the work of the graphic artist.</i>	4
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. DESARROLLOS	Tiene el propósito de continuar con la iniciación al proyecto de comunicación visual del tercer semestre y profundizar en la metodología y los instrumentos propios de la profesión de diseñador gráfico. Inicia al alumno en el diseño editorial y profundiza en el conocimiento del proceso de creación de la identidad gráfica. Además aprenderá a concebir y desarrollar proyectos cuyas aplicaciones gráficas actúan de forma coordinada en los diferentes mensajes que difunde una empresa o institución.	8
GRAPHIC DESIGN PROJECTS. DEVELOPMENTS	<i>It is proposed to continue the introduction to visual communication project into the third semester and study in depth the methodology and resources of the graphic design profession. The students have an induction into editorial design and deepen their knowledge of the processes of creating graphic identity. They will also learn to design and develop projects whose graphic application acts in a coordinated manner in the various messages that a company or institution disseminates.</i>	8
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA	Su objetivo es conocer y emplear las técnicas de expresión gráfica para su aplicación en la resolución de proyectos gráficos. Se aplica un conocimiento y manejo tanto ortodoxo como experimental de las técnicas. Es recomendable tener aprobada la asignatura de Técnicas de Expresión y Comunicación.	4
GRAPHIC EXPRESSION TECHNIQUES	<i>Complements the student's training in the graphic-plastic material of the previous term. It is required to have previously taken the course Techniques of Expression and Communication. The intention of the course is that students discover, learn and experience the techniques, procedures and fundamental processes in the field of visual and graphic communication. The plastic, expressive and constructive possibilities of graphic techniques and their application in the production of the student's own images, facilitates the development of creative imagination and visual communication.</i>	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/<i>Subject</i>		ECTS
TÉCNICA FOTOGRÁFICA	Se dota al alumno de las herramientas conceptuales, técnicas y visuales que le permitan explorar, comprender, analizar y crear imágenes fotográficas de calidad. Se proporciona al alumno la capacidad de desarrollo de proyectos fotográficos personales como apoyo a su especialidad.	4
PHOTOGRAPHIC TECHNIQUE	<i>Provides the student with the conceptual, technical and visual resources that allow them to explore, understand, analyse and create quality photographic images. Provides students with the capacity to develop personal photographic projects as a support for their speciality.</i>	4
GRÁFICA MULTIMEDIA. PRODUCCIÓN	Se profundiza en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos (retail media, cartelería digital, web, móviles, tabletas, entornos y dispositivos táctiles).	4
GRAPHIC MULTIMEDIA. PRODUCTION	<i>In-depth study of interactive design systems for a wide range of environments: retail media, signs and posters, digital, web, mobiles, tablets, surround and touch screens.</i>	4
DISEÑO AUDIOVISUAL. POSTPRODUCCIÓN	Se profundiza en las técnicas de edición y composición de video digital. Se realizarán ensayos prácticos y teóricos de comunicación audiovisual en el terreno de los "gráficos en movimiento", relacionados con la labor del grafista en los medios audiovisuales.	4
AUDIOVISUAL DESIGN. POSTPRODUCTION	<i>In-depth study of composition and editing techniques for digital video. Students will realise practical and theoretical projects in audiovisual communication in the area of 'motion graphics' related to the work of the graphic designer in the audiovisual media.</i>	4
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	Estudio de la historia de la comunicación visual y los medios de reproducción de las imágenes.	4
HISTORY OF GRAPHIC DESIGN	<i>The study of the history of visual communication and image reproduction means.</i>	4
PROYECTOS DEL DISEÑO GRÁFICO. IMPLEMENTACIÓN	Realización de proyectos que implican investigación, trabajo en equipo, división de tareas, sistematización, instrucción y comunicación. Conocerán diferentes metodologías, realización de prototipos y presentaciones.. Son necesarios conocimientos avanzados de tipografía.	6
GRAPHIC DESIGN PROJECTS. IMPLEMENTATION	<i>Realisation of projects requiring research, teamwork, sharing of tasks, systemisation, instruction and communication. Students will learn different methodologies and the realisation of prototypes and presentations. It is necessary to have advanced knowledge of typography.</i>	6
DISEÑO EDITORIAL	Se desarrollan destrezas para la realización de proyectos editoriales. Su objetivo es conocer los procesos que abarcan desde el encargo a la preparación del trabajo para su posible producción, así como las sistematización de los estilos para otros soportes, colecciones o una publicación periódica.	4
EDITORIAL DESIGN	<i>Develops the skills needed for editorial projects. Students will learn the design process from the initial commission to the preparation of the work for its possible production, as well as the systematisation of styles for other supports, collections or regular publications.</i>	4
ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL	Se analizan las posibilidades que ofrecen los procesos de ideación de imágenes y se ejercitan las destrezas necesarias en todas las fases de un proyecto de ilustración. Se aborda la ilustración editorial, impresa e interactiva, y de prensa.	4
ILLUSTRATION AND VISUAL COMMUNICATION	<i>Analyses the possibilities that image ideation processes offer, and puts into practice the skills needed in all the phases of an illustration project. Looks at illustration for publishing, printing, interactive media and the press.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
EXPRESIÓN FOTOGRÁFICA	Dota al alumno de las herramientas conceptuales, técnicas y visuales que le permitan explorar, comprender, analizar y crear imágenes fotográficas de calidad	4
PHOTOGRAPHIC EXPRESSION	<i>Provides students with the conceptual, technical, and visual tools that enable them to explore, understand, analyse, and create quality photographic images.</i>	4
GRÁFICA MULTIMEDIA. PROGRAMACIÓN	Se estudia el código de programación que en manos de los diseñadores proporcionan nuevas formas de expresión y comunicación. Se profundiza en la integración de la imagen, la animación, los medios audiovisuales, la programación y la creatividad.	4
MULTIMEDIA GRAPHICS: PROGRAMMING	<i>The study of programming languages, which in the hands of designers can provide them with new forms of expression and communication. The in-depth study of the integration of the image, animation, audiovisual media, programming and creativity.</i>	4
DISEÑO AUDIOVISUAL. PROYECTOS	Se profundiza en las técnicas de edición y composición de video digital. Realización de ensayos prácticos y teóricos de comunicación audiovisual en el terreno de los "gráficos en movimiento", relacionados con la labor del diseñador gráfico en los medios audiovisuales.	4
AUDIOVISUAL DESIGN. PROJECTS	<i>In-depth study of editing and composition in the area of digital video. The realisation of practical and theoretical trials in the field of motion graphics in relation to the work of the graphic artist in the audiovisual medium.</i>	4
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES DE DISEÑO GRÁFICO	Se profundiza en proyectos y guarda relación con la asignatura del primer semestre. Enlaza la metodología, sistemas y campos de comunicación gráfica al área audiovisual e interactiva. Colabora con asignaturas de Diseño Audiovisual y gráfica multimedia, realizando proyectos conjuntos.	6
INTERDISCIPLINARY GRAPHIC DESIGN PROJECTS	<i>In-depth study of projects, related to the first year course unit. Connects the methodology, systems and fields of graphic communication with interactive and audiovisual areas There will be collaboration with the course units of Audio Visual Design and Multimedia Graphics and joint realisation of projects.</i>	6
ILUSTRACIÓN LENGUAJES Y PROCESOS	Se analizan las posibilidades que ofrecen los procesos de ideación de imágenes y se ejercitan las destrezas necesarias en las fases de un proyecto de ilustración: concepto, definición de objetivos y contextos del proyecto gráfico, fases y medios de investigación, técnicas y procesos de bocetaje, realización y presentación de originales.	4
PROCESSES AND LANGUAGES OF ILLUSTRATION	<i>Analyses the possibilities that processes of image ideation offer and practices the skills needed in the phases of an illustration project: the concept, the definition of objectives and context of the graphic design project, the means and phases of research, sketching techniques and processes, the realisation and presentation of original designs.</i>	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/Subject		ECTS
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE DISEÑO GRÁFICO	Proporciona al alumno unos principios y fundamentos de lo que debe ser un proyecto. Es de carácter experimental en los planteamientos, conceptos y manipulación de los soportes y técnicas empleadas.	4
EXPERIMENTAL GRAPHIC DESIGN PROJECTS	<i>Provides students with the fundamentals and principles of a project making. It is experimental in approach, concepts and manipulation of the techniques and supports employed.</i>	4

1er o 2º semestre/*1st or 2nd semester*

Asignatura/Subject		ECTS
PRODUCCIÓN PARA ARTES GRÁFICAS	Planificación de un proyecto gráfico impreso con una amplia variedad de posibilidades en los procesos, que dependerán de factores como tiradas, soportes, costes de producción, presupuestos y distribución.	4
GRAPHIC ART PRODUCTION	<i>The planning of a printed graphic project, with a wide variety of possibilities in the process, depending on factors such as print runs, supports, production costs, estimates and distribution.</i>	4
PROTECCIÓN DEL DISEÑO	Se centra en concebir, planificar y desarrollar Proyectos de Diseño Gráfico de acuerdo con los requisitos básicos y las estrategias que le aportarán los estudios de los instrumentos básicos del Marketing. Se estudiará cómo proteger el diseño y conceptos mínimos de propiedad intelectual, propiedad industrial y marcas.	4
PROTECTION OF THE DESIGN	<i>Centred on conceiving, planning and developing graphic design projects in accordance with the basic requisites and strategies given by the study of the fundamental tools of marketing. Students will study how to protect the design, basic concepts of intellectual property (copyright), industrial property and brands/ing.</i>	4

DISEÑO GRÁFICO/GRAPHIC DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC GRAPHIC OPTIONAL SUBJECTS

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
DESARROLLO FRONT-END. TÉCNICAS AVANZADAS CSS	-	4º	4
FRONT-END DEVELOPMENT. CSS ADVANCED TECHNIQUES	-	4th	4
TIPOGRAFÍA Y EDICIÓN EXPERIMENTAL	Se orienta hacia uso de la tipografía como un instrumento visual e intelectual para el desarrollo de proyectos e investigación gráfica. Se centra en el proceso creativo, desarrollando soluciones tipográficas para la impresión, el audiovisual, la arquitectura o diseño corporativos. Los alumnos escogen los temas de los proyectos.	4º	10
TYPOGRAPHY AND EXPERIMENTAL PUBLISHING	<i>Oriented towards the use of typography as a visual and intellectual instrument for graphic investigation and the development of projects. Focused on the creative process, developing typographical solutions for printing, audio visual media, architecture or corporate design. Students choose the themes of the projects.</i>	4th	10

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
DIRECCIÓN DE ARTE	Se acerca al universo visual de los especialistas y responsables de las estrategias estéticas del diseño de marca. El reto consiste en como ser polifacético, creativo y eficaz en la gestión y transmisión de imágenes.	2º o 3º	4
ART DIRECTION	<i>Approaches the visual world of those specialised in and responsible for the aesthetic strategies for branding design. The challenge is to be multifaceted, creative and efficient in the management and transmission of images.</i>	2nd or 3th	4
GESTIÓN DE CONTENIDO WEB. WORDPRESS	Se centra en el desarrollo web avanzado de la mano de los sistemas gestores de contenidos CMS (Content Management Systems), que posibilitan la creación de todo tipo de sitios web, tanto de manera básica, utilizando las funcionalidades estándar de la herramienta como de forma avanzada, pudiendo personalizar completamente el trabajo mediante el uso de plantillas de terceros, su modificación o la creación de otras nuevas.	2º o 3º	4
MANAGEMENT OF WEB CONTENT. WORDPRESS	<i>Centred on the development of advanced web systems using CMS (Content Management Systems), which make possible the creation of every type of website, from the most basic using standard functions, to the most advanced, which can be customised completely, by using ready made templates and modifying them, or creating new ones.</i>	2nd or 3th	4
MODELOS 3D PARA EL DISEÑO GRÁFICO	Se adquirirán los conceptos y se conocerán las técnicas digitales esenciales para generar imágenes en 3d. Conoceremos las herramientas básicas y avanzadas de modelado 3d, iluminación, materiales, renderizado, animación y efectos. (Software utilizado: Cinema 4D). Se asentarán las bases para poder realizar proyectos conjuntos con After Effects, objeto principal de esta optativa.	3º o 4º	4
3D MODELS FOR GRAPHIC DESIGN	<i>Students will gain knowledge of the concepts and essential digital techniques needed to generate 3D images. They will acquire knowledge of the basic and advanced 3D modelling tools, lighting, materials, rendering, animation and effects. (Software used: Cinema 4D)</i>	3th or 4th	4

DISEÑO GRÁFICO/*GRAPHIC DESIGN*

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/*SPECIFIC GRAPHIC OPTIONAL SUBJECTS*

Asignatura/ <i>Subject</i>		AÑO/ <i>YEAR</i>	ECTS
MOTION GRAPHICS EN 2D Y 3D	Desarrollo de técnicas avanzadas de animación 2D y postproducción de video. Modelado, animación y creación de espacios y escenarios virtuales en 3D. Integración de imagen real con animación 2D y ·D (composición de video). Se realizarán pequeños proyectos AV relacionados con diferentes medios de comunicación y expresión artística. claves necesarias para colaborar con los diferentes profesionales.	4º	10
MOTION GRAPHICS IN 2D AND 3D	<i>The development of advanced techniques of 2D animation and postproduction video. Modelling, animation and creation of virtual scenes and spaces in 3D. The integration of the live image with 2D and 3D (video composition). The realisation of short AV projects linked to different forms of communication media and artistic expression, key for collaborating with a variety of professionals.</i>	4th	10
PUBLICIDAD	Se proporciona al alumno una base acerca de los principios del fenómeno publicitario. Naturaleza y funcionamiento que en estos últimos años están sufriendo un cambio radical debido al uso de las tecnologías. El marketing social, marketing 2.0, marketing interactivo, de guerrilla y la publicidad viral son estrategias acordes con los nuevos usos y posibilidades que ofrecen los nuevos medios online.	2º o 3º	4
ADVERTISING	<i>Provides the student with the foundation to examine the principles of the advertising phenomenon. In the last few years its nature and function has undergone radical changes due to the use of new technologies. Social marketing, Marketing 2.0, interactive marketing, guerrilla and viral marketing are strategies inline with the uses and possibilities offered by the new online media.</i>	2th or 3th	4
TALLER DE INVESTIGACIÓN GRÁFICA	Se plantea como vía para abordar proyectos de diseño originales, antes no tratados, y que exigen de una exhaustiva investigación del caso y un alto grado de autoría. El objetivo será similar al de un comisariado expositivo. Reflexionar, analizar, generar discurso, exponer y comunicar gráficamente un proyecto que vehiculará el semestre. Se mantendrá el espíritu de “taller” para la ejecución y desarrollo de las propuestas gráficas. El libro será uno de los referentes principales. Se trabajará en colaboración de instituciones públicas o privadas.	3º o 4º	6
GRAPHIC RESEARCH WORKSHOP	<i>Seen as a way to address original design projects requiring a thorough investigation of the brief and a high degree of authorship. The aim will be similar to curating an exhibition. To reflect on, analyse, generate discussion, exhibit and communicate a project graphically. The spirit of a workshop for the implementation and development of the graphic proposals will be maintained. The book will be one of the main references. We will work in collaboration with public or private institutions.</i>	3th or 4th	6

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
ANÁLISIS DE ELEMENTOS DE CONSTRUCCIÓN	Pretende que el alumno conozca la diferencia entre los conceptos de contenedor y contenido en una obra de interiores; los fundamentos de la construcción en los interiores de los edificios y su disposición según los sistemas de ejecución más usuales. Se busca el conocimiento y análisis de materiales y sistemas constructivos del entorno próximo, propuestas de diseño con materiales y sistemas constructivos relacionadas con la innovación y sus procesos constructivos	4
ANALYSIS OF ELEMENTS OF CONSTRUCTION	<i>It intended that students know the difference between the concepts of container and content in an interior design work; the basics of construction in the interiors of buildings and their layout according to the most common systems of execution. The student will study and analyse the materials and construction systems in the immediate environment, design proposals with construction materials and systems related to innovative construction processes.</i>	4

2er semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
INTERACCIÓN DISEÑO-INSTALACIONES BÁSICAS	Pretende que el alumno adquiera los conocimientos básicos sobre los tipos y principios de las diferentes instalaciones necesarias en los espacios interiores para que éstos puedan cumplir sus funciones y se adapten a las normativas exigidas. Se estudiará su incidencia en el diseño global del espacio y las terminales correspondientes a cada instalación. El alumno estará capacitado para poder elegir adecuadamente el sistema idóneo para cada instalación de acuerdo a los criterios técnicos de la misma y a las consideraciones espaciales del proyecto, así como elegir las terminales apropiadas al diseño.	4
DESIGN INTERACTION: BASIC INSTALLATIONS	<i>It is intended that students acquire the basic knowledge of the principles and types of the various installations necessary to interior spaces so that they can fulfil their functions and adapt to the required standards. The student will study their impact in the overall design of the space and the terminals corresponding to each installation. Students will be able to properly choose the ideal system for each facility according to its technical criteria and the spatial considerations of the project, and from this choose appropriate design terminals.</i>	4
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES	Se inicia al alumno en las herramientas digitales apropiadas tanto para la representación gráfica de sus proyectos como para la concepción de los mismos, haciendo de ella un instrumento de análisis y comprobación de los conceptos de diseño proyectados por el estudiante. Se trabajará la construcción de dibujo 2D y modelado 3D, las interacciones entre los distintos programas y las posibilidades tecnológicas de la actualidad como posibles metodologías proyectuales.	4
DIGITAL TECHNOLOGY APPLIED TO INTERIOR DESIGN	<i>Initiates students in the digital tools appropriate both for the graphical representation of projects and their conception, and instruments for the analysis and verification of design concepts projected by the student. Students will work with construction of 2D drawing and 3D modelling, the interaction between different programmes and the possibilities of new technologies as potential project methodologies.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
DISEÑO CONSTRUCTIVO EN FUNCIÓN DE LOS MATERIALES	La asignatura profundiza en el conocimiento de los materiales para el diseño de interiores a través de dos caminos: Un primer estudio de características, cualidades, tipos, usos y aplicaciones de los materiales, potenciando aplicaciones no convencionales además de los aspectos emocionales. Un segundo estudio basado en la investigación en diferentes tipos y aplicaciones de estos materiales. Se pretende, que el estudiante sea capaz de analizar y realizar diseños de pequeña escala que le permitan explorar las posibilidades de los materiales y la capacidad de resolver y comunicar la construcción de los mismos.	6
CONSTRUCTION DESIGN. USE OF MATERIALS	<i>The course increases knowledge of materials for Interior Design in two ways. The first is by studying the characteristics, qualities, types, uses and applications of materials, encouraging their unconventional application and exploring their emotional aspects. The second is the study of the different applications and types of these materials with the aim is that the students will be capable of analysing and realising small scale designs. This will enable the student to explore the possibilities of materials and have the ability to resolve and communicate their construction.</i>	6
PROYECTOS EN EL ESPACIO. IDEACIÓN	Se aborda la ideación del proyecto de diseño de interiores desde la experimentación y la investigación en condiciones abstractas, no limitadas. Se centra en conseguir que el alumno desarrolle estrategias metodológicas y procedimentales para la ideación de las propuestas proyectuales. De esta manera aprenderá a dar propuestas formales con suficiente corrección y valor proyectual, que le permitirán superar lo convencional	8
SPATIAL PROJECTS: IDEATION	<i>Approaches the ideation of an interior design project by experimentation and research in abstract rather than limited conditions. Concentrates on the student's development of methodological and procedural strategies for the ideation of project proposals. In this way the student will learn to make formal proposals with project correctness and value, which allows them to go beyond the conventional.</i>	8
PROYECTOS DISRUPTIVOS. PROCESOS Y ESTRATEGIAS	Se centra en conseguir que el alumno desarrolle estrategias metodológicas y procedimentales para las propuestas proyectuales. La asignatura se enfoca como un laboratorio de experimentación de métodos de creatividad de manera que el alumno adquiera seguridad en el proceso proyectual y en sus capacidades creativas. Se concebirán y desarrollarán proyectos desde una conceptualización disruptiva en sentido amplio.	4
DISRUPTIVE PROJECTS: PROCESSES AND STRATEGIES	<i>Concentrates on the student's development of methodological and procedural strategies for project proposals. The course is intended as a experimental laboratory for creative methods so that students can gain confidence in the project process and their creative capacities. The projects will be conceived and developed from a wide interpretation of the concept of 'disruption'.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
ILUMINACIÓN: TECNOLOGÍA Y PROYECTO	La asignatura reflexiona sobre la importancia de la luz, natural o artificial, en el procesos creativos del diseño de interiores y desarrolla competencias básicas para poder resolver un proyecto de Iluminación. Se considera la luz como un material fundamental que interviene en el proyecto y que tiene que ser coherente con el concepto o idea que se pretende transmitir. La iluminación tiene que potenciar y realzar las cualidades de un proyecto y se puede plantear de manera creativa.	4
LIGHTING: TECHNOLOGY AND PROJECTION	<i>The course examines the importance of light, natural or artificial, in the creative processes of interior design and develops the basic skills needed to resolve a lighting project. Light is regarded as a fundamental material in the project that has to be consistent with the intended concept or idea. Lighting can be used creatively and has the potential to strengthen and enhance the qualities of a project.</i>	4
DISEÑO DE ESTRUCTURAS LIGERAS	Pretende que el alumno adquiera los conocimientos teóricos suficientes para poder desarrollar sus proyectos de diseño con coherencia estructural y además sea capaz de proyectar con la estructura como elemento.	4
DESIGN OF LIGHT STRUCTURES	<i>It intended that students acquire sufficient theoretical knowledge to develop their design projects with structural coherence and also be able to design with the structure as an element.</i>	4
LENGUAJES DEL DISEÑO DE INTERIORES	La Asignatura profundiza en la materia Historia del Interiorismo. Procura el conocimiento que permite distinguir y comprender las diferentes propuestas del diseño de interiores, sus formas significativas (signos icónicos) y el código o lenguaje formal estilístico. Recorrer los cambios de lenguaje, analizar la concordancia época-estilo: concreción formal en el tiempo y lugar donde se genera y reflexionar el por qué y cómo el mismo código formal o estilo se mantiene en otros contextos históricos. La asignatura se detiene en los diferentes movimientos y tendencias que el Diseño de Interiores ha generado como respuesta a los aspectos económicos, políticos y culturales	4
LANGUAGES OF INTERIOR DESIGN	<i>The course explores in-depth the history of interior design. It seeks to distinguish and understand the different approaches to interior design, its significant forms (iconic signs) and its codes or formal stylistic language. It looks at changes in language, analyses the period/style concordance, the formal realisation in the time and place where it is generated, and reflects on why and how the same formal code or style is adopted in other historical contexts. The course focuses on the different interior design movements and tendencies generated in response to economic, political and cultural aspects of the twentieth century.</i>	4
PROYECTOS EN EL ESPACIO. COMUNICACIÓN	Proyectos en el Espacio, en continuidad del semestre anterior, se centra en experimentar e investigar el planteamiento e ideación del proyecto de diseño de interiores. De un modo especial se pondrá el acento en la comunicación del proyecto de diseño de interiores mediante la expresión, la representación y la transmisión de conceptos mediante instrumentos adecuados.	6
SPATIAL PROJECTS. COMMUNICATION	<i>Spatial Projects, continuing from the previous semester, focuses on experimenting and investigating the approaches and ideation of an interior design project. Emphasis is particularly put on the communication of expression, representation and transmission of concepts by using appropriate means.</i>	6
PROYECTOS DISRUPTIVOS. OBJETIVOS INDEPENDIENTES	Se centra en seguir desarrollando estrategias metodológicas y procedimentales para las propuestas proyectuales de interiores. La asignatura trata de establecer nuevos puntos de vista para afrontar los proyectos, en otras palabras, plantear nuevos enfoques proyectuales. Se concebirán y desarrollarán proyectos desde una conceptualización disruptiva en sentido amplio.	4
DISRUPTIVE PROJECTS: INDEPENDENT OBJECTIVES	<i>Focuses on further developing methodological and procedural strategies for interior design project proposals. The course seeks to establish new ways of looking at projects and proposing new approaches. The projects will be conceived and developed from a wide interpretation of the concept of disruption.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
CONSTRUCCIÓN. DISEÑO DE ELEMENTOS SINGULARES	Se contemplan los diferentes elementos de un proyecto como una oportunidad de incluir el diseño en su concepción, intentando aportar mejoras en su uso, aprovechamiento, impacto medioambiental, imagen y otros aspectos.	4
CONSTRUCTION. THE DESIGN OF SINGULAR ELEMENTS	<i>The different elements of a project are seen as an opportunity to include design from the initial conception, attempting to improve function, usefulness, environmental impact, image and other aspects.</i>	4
GESTIÓN DE OBRA	Contribuye a la formación del diseñador de interiores como profesional capaz de dirigir equipos de proyectos y de ejecución de obras de diseño de interiores, así como actuar como interlocutor directo ante las administraciones públicas en el ámbito de su profesión. Se pretende que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para afrontar de manera profesional y con garantías de éxito la ejecución de procesos constructivos específicos del interiorismo. Estos conocimientos están relacionados, por un lado, con el propio ejercicio de la profesión, con los organismos colegiales, con la Administración y con el ámbito de la Empresa; y por otro, con la dirección y gestión de proyectos de interiorismo, con su valoración económica y con aspectos en materia de riesgos laborales y prevención de accidentes.	4
PROJECT MANAGEMENT	<i>Contributes to the formation of the interior designer as a professional capable of leading project teams and executing interior design works, as well as acting as direct interlocutor before public bodies in the field of their profession. Aims that students acquire the necessary skills to deal professionally, and with guarantee of success, the execution of specific construction processes of interior design. These skills are related, on the one hand, with the proper exercise of the profession, with the collegial bodies, with the administration and companies; and secondly, with the direction and management of interior design projects, with their economic assessment, workplace risk and accident prevention.</i>	4
PROYECTOS EN EL ESPACIO. DESARROLLO	Profundiza en el desarrollo de proyectos atendiendo a la identificación de las necesidades y dando soluciones a las mismas, mediante técnicas propias del diseño de interiores. Para ello se profundizará en el conocimiento de los materiales, sus características, cualidades, tipos, usos y aplicaciones (convencionales o no convencionales). Se potencia la investigación de los aspectos emocionales de los materiales y su influencia en el diseño de espacios interiores.	6
SPATIAL PROJECTS: DEVELOPMENT	<i>The course furthers the study of project development, paying attention to identifying needs and providing solutions using interior design techniques. This requires in-depth knowledge of materials: their characteristics, qualities, type, uses and (conventional or unconventional) applications. The emotional aspects of the materials and their influence on the design of interior spaces is explored.</i>	6
PROYECTOS DISRUPTIVOS. MODELOS TEÓRICOS	Se centra en la experimentación desde el campo teórico o de la crítica proyectual para desarrollar el proyecto de interiores, por lo que pretende aproximarse a los mismos con un doble sentido. Por un lado desde un amplio espectro de visiones de valoración e interpretación, ante un mismo hecho proyectual de diseño de interiores. Por el otro, con planteamientos ajenos a un contexto real, pero que se plantean como ejercicio teórico-conceptual desde la mera experimentación.	4
DISRUPTIVE PROJECTS: THEORETICAL MODELS	<i>Develops the interior design project focusing on experimentation from a theoretical or critical perspective. The project is approached in two ways; one is the assessment and interpretation of an actual interior design project using a broad range of assessment and interpretation criteria; while in the other the project is posed as a theoretical, experimental and conceptual exercise outside a real context.</i>	4
PRAXIS DEL DISEÑO DE INTERIORES	Se aborda el diseño de interiores desde la perspectiva de su ejercicio profesional con todas las implicaciones laborales, empresariales, legales, de relación con las administraciones, con los clientes, con los demás agentes intervinientes, etc.	4
INTERIOR DESIGN PRACTICE	<i>Interior design is approached from the perspective of professional practice with all the implications involved: business, legal, labour, the relationship with government, customers, other agents, etc.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
PROYECTOS EN EL ESPACIO. INTEGRACIÓN	Profundiza en la definición del proyecto de interiores mediante la integración de los distintos conocimientos de otras materias adquiridos por el alumno. Siendo continuación de la serie de asignaturas de Proyectos en el Espacio, se pretende un mayor dominio de los recursos de diseño en el mismo marco de contenidos, una más acertada evaluación sobre la viabilidad técnica y económica, mayor énfasis en la definición constructiva del diseño, de instalaciones y conocimiento de las relaciones interdisciplinares. Es esencial el conocimiento de la metodología proyectual, el manejo del lenguaje propio del diseño (análisis de la forma, composición y percepción) así como de la dimensión semántica, pragmática y tecnológica del proyecto.	8
PROJECTS IN SPACE. INTEGRATION	<i>This course explores the definition of an interior design project by integrating knowledge of different subjects acquired by the student. Being a continuation of the previous Spatial Project courses, it is expected that the student will demonstrate a greater mastery of design resources within the same contents framework, a more accurate assessment of technical and economic feasibility, greater emphasis on defining the construction of the intended design and have knowledge of installations and interdisciplinary relationships. It is essential to have knowledge of project methodology, management of design language (analysis of form, composition and perception) as well as the semantic, pragmatic and technological dimension of the project.</i>	8
DESARROLLO CONSTRUCTIVO DE UN PROYECTO	Se basa en el estudio de realización de detalles constructivos combinando varios materiales. Se aprenderá a planificar instalaciones, aislamientos acústico, aislamientos térmicos etc..	4
CONSTRUCTION DEVELOPMENT PROJECT	<i>Based on the study and realisation of detailed constructions using various materials. The student will learn to plan installations, acoustic and thermal insulation, etc.</i>	4
CONFORT TÉRMICO Y ACÚSTICO	Se centra en el estudio de interacción del cuerpo humano con el medio físico que le rodea, cómo influye esta interacción en el diseño de espacios interiores y la importancia de conseguir estados de bienestar en el interior de los edificios a base de obtener un máximo confort térmico y acústico.	4
THERMAL AND ACOUSTIC COMFORT	<i>Focuses on the study of the interaction of the human body with its surrounding physical environment, how this interaction influences the design of interior spaces and the importance of creating good living environments in the interior of buildings, aiming to obtain maximum thermal and acoustic comfort.</i>	4
PROYECTOS DISRUPTIVOS. MANIFIESTO PERSONAL	Se centra en el desarrollo de las capacidades de formulación y defensa de discursos y planteamientos personales. Pretende recoger el bagaje proyectual del estudiante a lo largo de su pasado, descubrir sus valores y así permitir realizar una propuesta más personal de cómo cada uno aborda el interiorismo y define su propio perfil profesional. Es necesario tener aprobadas las asignaturas de proyectos disruptivos previas.	4
DISRUPTIVE PROJECTS. PERSONAL MANIFESTO	<i>Focuses on the developing on the capacity to formulate and defend arguments and personal ideas. Aims to gather together the student's project 'baggage', discover its value and from that allow a more personal approach to interior design and how the student's interior design project and professional profile is addressed. The student will need to have passed the previous Disruptive Projects courses.</i>	4

1er o 2º semestre/*1st or 2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TÉCNICAS DE REHABILITACIÓN EN ESPACIOS SINGULARES	Se centra en el estudio de la reutilización de edificios históricos. Se enseña la creciente incorporación de nuevas tecnologías en el campo de la restauración y rehabilitación.	4
TECHNIQUES OF REHABILITATION OF SINGULAR SPACES	<i>Focuses on the study of the re-use of historical buildings. Includes the study of the growing use of new technology in the field of restoration and rehabilitation.</i>	4
PROYECTOS. REHABILITACIÓN EN ESPACIOS SINGULARES	Acercamiento a la rehabilitación de edificios o espacios con valor histórico-artístico. Se abarcará tanto la toma de datos, investigación arqueológico-histórica y levantamiento de planos, hasta el análisis de las diferentes opciones de intervención y la realización de proyectos de rehabilitación en función de las características formales, históricas y artísticas.	4
PROJECTS. REHABILITATION OF SINGULAR SPACES	<i>Addresses the rehabilitation of buildings and spaces with historical and artistic value. The course will cover data collection, archaeological and historical research and surveying, to the analysis of different intervention options and the realisation of rehabilitation projects in accordance with formal, artistic and historical characteristics.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
PROYECTOS DE ESCENOGRAFÍA	Formación en procesos creativos de escenografía para teatro. Incluye una introducción al diseño de escenografías para ópera, televisión y cine. Se recomienda matricularse también en el Taller de Construcción de Escenografía, que complementa a esta asignatura.	4º	8
SET DESIGN PROJECTS	<i>Formation in the creative processes for projects in theatre set design. Includes an introduction to set design for the opera, and introductions to set design for cinema and television. It is advisable to also enrol in the Set Construction Workshop course unit, which is complementary in activities and practice.</i>	4th	8
TALLER DE ESCENOGRAFÍA	Diseñado para proporcionar conocimiento de las habilidades técnicas y constructivas fundamentales, capacitando para el análisis y la resolución de problemas relacionados con el diseño de escenografías para audiovisuales y teatro. Incluye el estudio de materiales y sistemas de montaje e iluminación. Aplicable a otras disciplinas como escaparatismo y diseño de exposiciones en general.	4º	-
SET CONSTRUCTION WORKSHOP	<i>Designed to provide knowledge of fundamental technical and construction skills, enabling analysis and problem solving in audiovisual and theatre set design. Includes the study of materials, mounting and assembly systems and lighting. Applicable to other disciplines such as window dressing and exhibition design in general.</i>	4th	-
TÉCNICAS AVANZADAS DE REPRESENTACIÓN Y ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL	Implica en una primera fase una especialización en conceptos y términos relacionados con la infografía tridimensional, específicamente en el área del modelado avanzado con curvas, la animación 3D y la profundización en técnicas de iluminación y mapeado/texturizado. En una segunda fase, se inicia al alumno en el proceso BIM, Building Information Modeling, con el acercamiento a aplicaciones de generación y gestión de datos del espacio diseñado, utilizando software dinámico de modelado en tres dimensiones y en tiempo real, para disminuir la pérdida de tiempo y recursos en el diseño y las fases de construcción. Es recomendable haber cursado las asignaturas optativas Proyectos de Espacios Virtuales e Infografía 3D_ Iluminación y texturizado.	4º	8
ADVANCED TECHNIQUES OF REPRESENTACION AND 3D ANIMACION	<i>The first phase involves specialisation in terms and concepts related to 3D computer graphics, specifically in advanced modelling with curves, 3D animation and further study of lighting techniques, and mapping/texturing. In the second phase, the student is introduced to BIM, Building Information Modelling, and becomes familiar with applications for the generation and management of data for the design space, using dynamic 3D and real time modelling software, to reduce the loss of time and resources in the design and construction phases.</i>	4th	8
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE ILUMINACIÓN	Plantea proyectos de iluminación con microdesarrollos completos de investigación-ideación-producción-interacción-evaluación. Se explorará la realidad plástica del medio luz-superficies para poder experimentar y procesar los hallazgos de iluminación hallados, que permitirán utilizarlos en eventos posteriores.	3º	6
EXPERIMENTAL LIGHTING PROJECTS	<i>Proposes the development of lighting projects with fully micro-developed research-ideation-production-interaction-evaluation. The plastic reality of projected light on surfaces is explored and processed, permitting the findings to be used in subsequent events.</i>	3th	6

DISEÑO DE INTERIORES/INTERIOR DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC INTERIOR OPTIONAL SUBJECTS

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
EXPERIMENTACIÓN CON MATERIALES DE INTERIORISMO NO SE IMPARTE EN 2016-2017	Se base en la experimentación con materiales especialmente vinculados al diseño de interiores: prácticas en taller, conocimiento de las aplicaciones comerciales de los materiales, valoración en el mercado de los mismos aspectos exteriores, conocimiento de sus propiedades, criterios para la selección, etc.	3º	4
EXPERIMENTS WITH INTERIOR DESIGN MATERIALS WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>Based on the study at a professional level of the materials available in the market and their commercial formats: workshop experience, knowledge of commercial applications of materials, market valuation, knowledge of their properties, selection criteria, etc.</i>	3th	4
COMUNICACIÓN GRÁFICA PARA EL DISEÑO DE INTERIORES	Aborda los elementos técnico-gráfico-plásticos en la presentación del proyecto de interiores, conceptos y uso de la tipografía, tratamiento de la imagen y composición, software de maquetación, interrelación entre aplicaciones y presentaciones estáticas e interactivas	2º o 3º	4
GRAPHIC COMMUNICATION FOR INTERIOR DESIGN	<i>Focused on the knowledge of the diverse applications used for the communication of projects. It is important to manage these tools jointly as well as individually.</i>	2th or 3th	4
DIBUJO DEL ESPACIO	Se orienta al avance en el conocimiento y la práctica del dibujo aplicado a la especialidad de diseño de interiores. Se profundiza en el proceso de pensamiento gráfico y visual, la comprensión de la necesidades básicas de representación del espacio y del entorno y el fortalecimiento de los procesos creativos propios de la generación de ideas en diseño de interiores.	2º o 3º	4
SPATIAL DRAWING	<i>Aimed at increasing the knowledge and practice of drawing applied to the interior design specialist area. Students will deepen their visual and graphic thinking process, understand the basic requirements for the representation of space and environment and strengthen their own creative idea generating processes.</i>	2th or 3th	4
PROYECTOS DE JARDÍN EN INTERIORES	Tiene por objetivo transmitir los valores asociados al diseño de jardines y espacios públicos, a través del conocimiento de su historia y la de sus creadores. Se hará hincapié en el conocimiento de los elementos del jardín especialmente ligados al diseño con objetivo de su integración en el espacio público o privado. Se proporcionará un cuerpo teórico asociados a los requerimientos actuales del proyectista.	3º o 4º	4
GARDEN PROJECTS IN INTERIOR DESIGN	<i>Focused on transmitting the values associated with the design of gardens and public spaces, through the knowledge of the history of gardens and their creators. Emphasis will be placed on knowledge especially linked to design and the objective of integration into the public or private space. There will be a theoretical component related to the requirements of the individual project.</i>	3th or 4th	4
ORNAMENTO Y DETALLE	Enfocado para que el alumno desarrolle a fondo un proyecto que elija desde el ornato y el detalle. Configuraré la atmósfera final del espacio, sus objetos y sus elementos de decoro. El reto es que el alumno consiga dominar "hasta el último detalle" el diseño y la decoración de interiores. Se entiende el "ornamento y el detalle" como parte del proyecto, por lo tanto no se dejarán de lado los aspectos estético-formales, de uso, constructivos e incluso económicos.	2º, 3º y 4º	6
ORNAMENT AND DETAIL	<i>The objective is that students develop a project focusing on ornamentation and detail. They will decide the final ambience of the space, its objects and decorative elements, conceive in detail the inhabited areas and control up to the last detail the design and interior decoration. The student will address aesthetic-formal aspects, including use, construction and economic aspects.</i>	2nd, 3th and 4th	6

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
INFOGRAFÍA 3D: ILUMINACIÓN Y TEXTURIZADO	Contribuye al aprendizaje de técnicas de iluminación tridimensional avanzadas para escenas virtuales, el estudio de las fuentes de luz en las escenas tridimensionales, la aplicación de lámparas reales y el trabajo con parámetros fotométricos. Se aborda también el aprendizaje en profundidad de los principales motores de render específicos para la representación infográfica, así como la edición de bibliotecas de materiales y el estudio de las cualidades de superficie de los objetos y su interacción con la iluminación propuesta. Se profundizará en técnicas avanzadas de mapeado en escenarios virtuales, aplicables a todos los flujos de trabajo con software 3D. Es recomendable haber cursado la asignatura optativa Proyectos de Espacios Virtuales .	2º o 3º	4
3D COMPUTER GRAPHICS: LIGHTING AND TEXTURED	<i>Students learn advanced techniques for three-dimensional lighting for virtual scenarios, the study of lighting sources in three-dimensional scenes, the application of real lamps and working within photometric parameters. They will obtain in-depth knowledge of web browser engines (layout or rendering engines) particular to computer graphics i.e. material editing libraries, the study of surface qualities of objects and their interaction. Students will study advanced mapping techniques for virtual scenarios, applicable to workflow with 3D software. It is advisable to have studied the optional subject Projects: Virtual Spaces .</i>	2nd or 3th	4
DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES	Sienta las bases de un conocimiento real del marketing aplicado, perfilando públicos objetivo, conociendo la estructura del espacio comercial y sus zonas, valorando las categorías de producto y los tiempos de compra. Se procurará llevar a cabo un proyecto real con un cliente externo.	2º o 3º	4
DESIGN OF COMMERCIAL SPACES	<i>It is based on a real understanding of applied marketing, profiling target audiences, knowledge of the structure and areas of commercial/retail spaces, evaluating product categories and purchase times. If possible there will be the chance to carry out an actual project with an external client.</i>	2nd or 3th	4
CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS HABITADOS. VIVIENDA COMPACTA	<i>Se plantea un taller experimental de investigación en el que se pretende que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para afrontar de manera profesional y con garantías de éxito la ejecución de procesos constructivos para la mejora y adaptación de espacios residenciales a partir de un cliente definido. Estos conocimientos están relacionados, por un lado, con el propio ejercicio de la profesión, con los organismos colegiales, con la Administración y con el ámbito de la Empresa; y por otro, con la elaboración y gestión de proyectos de interiorismo.</i>	3º	6
CONSTRUCTION OF INHABITED SPACES. COMPACT HOUSING	<i>Experimental research workshop on minimum and compact housing. Develops a project from start to finish, fully expounding finishes, furniture, fixtures, lighting and construction. It is divided into four parts: the user — programme and materials to be defined by the student; research function — uses, needs, relationships and compatibility with working models; development — with the full exposition of the construction and facilities; results — complete dossier of work performed and final scale model. The methodology puts an emphasis on teamwork.</i>	3th	6

DISEÑO DE INTERIORES/INTERIOR DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC INTERIOR OPTIONAL SUBJECTS

1er o 2º semestre/1st or 2ndsemester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
PROYECTOS DE ESTUDIO DE INTERIORISMO	Se plantea como una iniciación al trabajo profesional de interiorismo en un ambiente que reproduce lo más posible la dinámica y metodología laboral de un estudio de interiorismo. Se desarrollan supuestos encargos mediante un proyecto de interiorismo completo. Desde la definición del encargo, planteamiento, hasta la total realización del detalle de diseño, técnico y de valoración. la dinámica de trabajo será en grupo, continuo y por hitos. Se trabajará con el apoyo de la doble tutoría de proyecto y construcción.	4º	8
INTERIOR DESIGN STUDIO PROJECT	<i>In-depth study of project methodology and the realisation of an interior design project for leisure, commerce, exhibition mounting, hostelry, refuges, mobile homes and offices. All the phases of the project are examined in detail: non-formal definition, form and geometry, use, materials, economic and technical definition. It is complementary to Interior Design Construction Study.</i>	4th	8
MEDIOS INFOGRÁFICOS PARA EL DISEÑO DE INTERIORES NO SE IMPARTE EN 2016-2017	Complementa la formación del diseñador de interiores incorporando las últimas innovaciones en software, tratamiento de imagen y construcción de modelos tridimensionales. La infografía constituye una herramienta demandada por estudios de interiorismo como complemento del proyecto de diseño interior, ya que permite una fácil comprensión del proyecto para los clientes. Además permite la simulación final de los espacios antes de su construcción apreciando materiales, estudio de volúmenes, iluminaciones, etc. Se abordará: maquetación con Indesign, bocetos y descripción espacial 2D, generación de modelos 3d realistas, postproducción en Photoshop y presentación del proyecto	4º	8
COMPUTER GRAPHICS FOR INTERIOR DESIGN WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>The course incorporates the latest innovations in software, image processing and construction of three-dimensional models. Computer graphics are a resource demanded by interior design studios as they allow easy understanding of the project for customers. They also permit a final simulation of the space before construction - including materials, volume, lighting, etc. The course addresses: layout with Indesign, sketches and 2D spatial description, the generation of realistic 3D models in Photoshop postproduction and presentation of the project.</i>	4th	8
Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
CONSTRUCCIÓN DE ESTUDIO DE INTERIORISMO	Se profundiza en el desarrollo completo de un proyecto de interiores de ocio, comercial, hostelería montaje de exposiciones, refugios, viviendas móviles u oficinas. Se imparte conjuntamente con Proyectos de estudio de Interiorismo .	4º	8
INTERIOR DESIGN CONSTRUCTION STUDY	<i>The in-depth complete development of an interior design project for commercial use, leisure, exhibition mounting, hostelry, refuges, mobile homes and offices. It is given in conjunction with the Interior Design Project Study course unit. Includes use, form, materials, and technical and economic factors. It is coordinated with Interior Design Projects course unit.</i>	4th	8
PROYECTOS DE ESPACIOS VIRTUALES	Permite una iniciación en conceptos y términos relacionados con el modelado tridimensional, el diseño de iluminación, la edición de materiales y el texturizado, lo que le habilitará en el manejo de software necesario para la comunicación y presentación de un proyecto de diseño de interiores, así como la aplicación de estos conocimientos informáticos al proceso productivo y creativo, incluyendo el uso de la tecnología digital como herramienta de proyecto, presente en las distintas fases del proceso de diseño. Contribuye a formar al alumno en el uso de la infografía para el aprendizaje y desarrollo de formas, sus soluciones constructivas, así como la investigación y búsqueda de soluciones en infografía tridimensional a cada tipo de propuesta.	2º o 3º	4

DISEÑO DE INTERIORES/INTERIOR DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC INTERIOR OPTIONAL SUBJECTS

PROJECTS: VIRTUAL SPACES	<i>An introduction into concepts and terms related to three-dimensional modelling, lighting design, editing materials and texturing. This enables students to manage software needed for the communication and presentation of an interior design project. Students will learn to apply their knowledge of information technology to the productive and creative process, including the use of digital technology as a project tool present in the different phases of the design process. Students will learn to use computer graphics for the understanding and development of forms, construction solutions, research and the use of three-dimensional computer graphics for the resolution of all types of proposal.</i>	2nd or 3th	4
EVENTOS, EXPOSICIONES Y STANDS	-	3º y 4º	6
EVENTS, EXHIBITIONS AND STANDS	-	3th and 4th	6
ESPACIO Y MATERIA	-	2º y 3	4
SPACE AND MATERIAL	-	2nd and 3th	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
PATRONAJE	Se abordan los fundamentos del patronaje.	4
PATTERN CUTTING	<i>The fundamentals of pattern making are addressed.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN	Orientada a la adquisición de conocimientos relacionados con el patronaje y técnicas elementales y a la profundización en técnicas de patronaje y transformaciones. Se aborda el estudio de jerarquizado de todas las fases de realización de prendas, empezando por detalles constructivos de algunos elementos y finalizando en ejecución de prendas enteras	4
DRESSMAKING TECHNIQUES	<i>The aim of the course is to acquire the knowledge and basic techniques of pattern making and study in depth pattern making techniques and transformations. Addresses all the phases of garment making, starting with the constructional details of some elements and finishing with the execution of entire garments.</i>	4
CONTEXTOS HISTÓRICO-ARTÍSTICOS DEL DISEÑO DE MODA	Asignatura de corte humanístico que trata de introducir al alumno en el conocimiento de aspectos de tipo histórico, artístico y sociológico útiles para entender con más amplitud y profundidad, la transformación del traje en el momento en que nace la Moda y el diseño de Moda. Está plenamente vinculada con otras asignaturas de historia del tercer curso de la especialidad de Moda.	4
HISTORICAL/ARTISTIC CONTEXTS IN FASHION DESIGN	<i>This course takes a humanistic approach, and has the aim of giving the student historical, artistic and sociological knowledge and understanding, providing a wider comprehension of the changes in clothing taking place at the moment when fashion and fashion design was born. It is fully linked to the other history course units of the third year fashion specialist area.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
DISEÑO DE MODA. ANÁLISIS E IDEACIÓN	Su objetivo es generar, desarrollar y materializar propuestas creativas dentro del proyecto de diseño de moda e indumentaria. Se pretende que el alumno desarrolle sus capacidades de ideación y resolución de problemas.	6
FASHION DESIGN. ANALYSIS AND IDEATION	<i>The aim is to create, develop and realise creative proposals within fashion design and clothing projects. It is intended that students develop their ideation and problem solving capacities</i>	6
PATRONAJE INDUSTRIAL	Esta asignatura se orienta a que los diseñadores conozcan los conceptos básicos de la industrialización del patronaje tales como como el desarrollo de tallas de un modelo y la marcada y la optimización para el corte.	4
PATTERN MAKING FOR THE INDUSTRY	<i>The aim of the course is to acquire the knowledge and basic techniques and concepts of pattern making for the industry such as the sizes development of a garment and the industrial marking for cutting optimization.</i>	4
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN APLICADOS A LA MODA	Aporta recursos específicos en materia de dibujo técnico aplicado al diseño de moda: escalado, diseño plano de prendas, acotación, fichas técnicas... Es preciso haber cursado la asignatura de formación básica Sistemas de Representación.	4
SYSTEMS OF REPRESENTATION APPLIED TO FASHION	<i>Provides specific resources in the medium of technical drawing applied to fashion design: scaling, flat pattern drawing, measuring, technical specifications. It is necessary to have completed the basic formation course unit Representation Systems.</i>	4
TECNOLOGIA TEXTIL: MATERIALES	Estudio de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. Se abordan los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	4
TEXTILE TECHNOLOGY: MATERIAL	<i>A study of the characteristics, properties and behaviour of the materials used in different areas of fashion design and clothing design. Addresses the fabrication, production and manufacturing sectors linked to fashion and clothing design.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
DISEÑO DE MODA. COMUNICACIÓN	Establece un primer contacto con las colecciones de moda comerciales y tiene como objetivo que el alumno desarrolle las competencias necesarias para enfrentarse a su diseño. Dichas colecciones tienen como condicionante el estar sujetas a las distintas marcas de moda que existen en el mercado; por lo que será necesario un acercamiento al panorama internacional de la moda contemporánea.	6
FASHION DESIGN. COMMUNICATION	<i>Establishes first contact with commercial fashion collections and aims that students develop the necessary skills to project their design. These collections are subject to the demands of different fashion brands on the market; so an understanding of the international panorama of contemporary fashion will be necessary.</i>	6
DIBUJO DE MODA	Se orienta al conocimiento y aplicación del dibujo como medio y herramienta gráfica de ideación y desarrollo de proyectos dentro de la especialidad de Diseño de moda.	4
FASHION DRAWING	<i>Oriented towards the knowledge and application of drawing as graphic means and tool for the ideation and development of projects within the Fashion Design specialist area</i>	4
TÉCNICAS TEXTILES. PROCESOS	Se introduce al diseñador en las posibilidades creativas que se pueden obtener al emplear el textil como el elemento de génesis del diseño. Conocimiento teórico de los distintos materiales textiles y su aplicación en el diseño de colecciones. Aplicación práctica dedicada a la manipulación del tejido con la intención de obtener nuevas muestras originales así como propuestas de diseño novedosas. Es recomendable que el alumno haya superado la asignatura de Tecnología textil: materiales	4
TEXTILE TECHNIQUES. PROCESSES	<i>Introduces the designer to the creative possibilities that can be obtained by employing the fabric as the genesis of the design. Theoretical knowledge of the different textile materials and their application in the design of collections. Practical application applied to the manipulation of fabric with the intention of obtaining original samples for novel and innovative design proposals. It is recommended that the student has passed the course 'Textile Technology: materials'.</i>	4
TECNOLOGÍA TEXTIL. MEDIOS	Se complementan los conocimientos adquiridos previamente por el alumno en la asignatura Tecnología Textil: Materiales. Se estudian tipos de ligamentos, tipos de tejidos, tejidos inteligentes y se dan unos conocimientos previos a las operaciones de ennoblecimiento, fichas técnicas, etc. Así se complementan los conocimientos adquiridos previamente en la asignatura Tecnología Textil: Materiales.	4
TEXTILE TECHNOLOGY MEANS	<i>Complements the knowledge previously acquired in the course unit Textile Technology: Materials. The student will study types of finish, smart textiles and be provided with background knowledge of finishing operations, technical data sheets, etc.</i>	4
OBJETO ESCULTÓRICO E INDUMENTARIA	Se propone que el alumno conozca y aprenda a utilizar conceptos, procesos y técnicas volumétricas que favorezcan la creatividad y despierten su curiosidad, para permitirles proyectar formas tridimensionales.	4
THE SCULPTURAL OBJECT AND CLOTHING	<i>Proposes that the students gain the knowledge of using concepts, processes and volumetric techniques, which favour creativity, awaken their curiosity, and allow them to project three-dimensional forms.</i>	4
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN. PROCESOS	Se centra en generar, desarrollar y materializar propuestas creativas dentro del proyecto de diseño de moda e indumentaria. Se orienta al aprendizaje de las técnicas de confección aplicadas a la sastrería y a la ejecución de otras prendas de vestir. Se profundiza en las técnicas de drapeado y modelaje y en el estudio de todas las fases de realización de prendas.	4
DRESSMAKING TECHNIQUES	<i>Centred on generating, developing and materialising creative proposals within the project of Fashion and Clothing design. Orientated towards learning dress making techniques applied to tailoring and other garments. Studies in depth draping and modeling techniques and all phases in the realisation of a garment.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		ECTS
HISTORIA DE LA INDUMENTARIA	Este asignatura está vinculada a las asignaturas historia del primer año Contextos histórico-artísticos del diseño de moda y también a la asignatura de tercer curso Historia de la moda.	4
THE HISTORY OF CLOTHING	<i>This course unit is linked to the history course units of the first year History of Art and Historical-Artistic Contexts in Fashion and also to the third year course unit The History of Fashion.</i>	4
DISEÑO DE MODA. DESARROLLO	Realización de un proyecto de Colección de moda Pasarela en todas sus fases creativas y técnicas, incluyendo los aspectos comunicativos. Es una continuación de las asignaturas de segundo año Diseño y Moda, análisis e ideación y Diseño de moda: Comunicación	6
FASHION DESIGN. DEVELOPMENT	<i>Realisation of a Catwalk Fashion Collection project in all its creative and technical phases, including the communicative aspects. This is a continuation of the second year course units Design and Fashion, Analysis and Ideation and Fashion Design: Communication</i>	6
PATRONAJE INDUSTRIAL. ESCALADO	Estudio en profundidad del patronaje, diseño, escalado y patronaje por ordenador.	4
INDUSTRIAL PATTERN CUTTING. SCALING	<i>In-depth study of pattern cutting, layout, scaling and pattern cutting by computer.</i>	4
FOTOGRAFÍA DE MODA	Estudio en profundidad de los fundamentos del medio fotográfico, incluyendo la técnica, el lenguaje y la estética visual, favoreciendo la adquisición de las habilidades necesarias para la producción de imágenes fotográficas.	4
FASHION PHOTOGRAPHY	<i>In-depth study of the fundamentals of the photographic medium, including technique, visual language and aesthetics, favouring the acquisition of skills necessary for producing photographic images.</i>	4
PROYECTOS DE ESTILISMO*	Orientada hacia la formación y la capacitación de los futuros estilistas de moda, creadores de estilo y estilistas relacionados con medios de comunicación y venta de moda.	4
FASHION STYLING PROJECTS*	<i>Oriented towards the formation and training of future fashion stylists, style creators and stylists attached to the communication media and fashion sales.</i>	4
IMAGEN MODA	Analiza críticamente la presencia de la "imagen" en el mundo de la moda contemporánea. Moda, marcas de moda y diseñadores amplifican y difunden sus creaciones utilizando medios gráficos, fotográficos y multimedia. Es gracias a la imagen que amplifican el mundo de la moda, dando forma a su función imaginaria y evocadora y su papel de presentar y validar el producto de moda.	4
THE IMAGE OF FASHION	<i>Critically analyses the presence of the 'image' in the contemporary fashion world. Fashion, fashion brands and designers amplify and disseminate their creations using graphic, photographic and multi media images. Using the image they amplify the world of fashion, shaping its evocative imaginary function and its role of presenting and validating the fashion product.</i>	4

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		ECTS
DISEÑO DE COMPLEMENTOS DE MODA	Realización de varios proyectos de ideación de accesorios abordando todas las fases técnicas y creativas, así como los aspectos de comunicación.	6
DESIGN. FASHION ACCESSORIES	<i>The realisation of various accessory ideation projects addressing all the technical and creative phases, as well as the media communication aspects</i>	6
PROYECTOS DE ESTILISMO*	Orientada hacia la formación y la capacitación de los futuros estilistas de moda, creadores de estilo y estilistas relacionados con medios de comunicación y venta de moda.	4
FASHION STYLING PROJECTS*	<i>Oriented towards the formation and training of future fashion stylists, style creators and stylists attached to the communication media and fashion sales.</i>	4
HISTORIA DE LA MODA	Esencial para el estudio y la comprensión de la historia de la moda. La moda como un indicador de cambio social. La fuerza de la moda: el poder, el individualismo y la distinción. La moda como significante de diversos estilos estéticos. La estructura moderna de soporte de la moda entendida través de sus diseñadores.	4
THE HISTORY OF FASHION AND FASHION DESIGN	<i>Essential for the study and understanding of the history of fashion. Fashion as an indicator of social change. The strength of fashion: power, individualism and distinction. Fashion as signifier of diverse aesthetic styles. The modern support structure of fashion understood through its Designers.</i>	4
TÉCNICAS TEXTILES BORDADOS Y ENCAJES	Orientado hacia el conocimiento y la ejecución de las diferentes técnicas de bordados y encajes, así como el estudio de los textiles y el uso de material original en varios proyectos de moda.	3
TEXTILE TECHNIQUES. EMBROIDERY AND LACE	<i>Oriented towards the knowledge and execution of different techniques of embroidery and lace, as well as the study of textiles and the use of original material in various fashion projects.</i>	3
TÉCNICAS TEXTILES. ESTAMPACIÓN Y TEÑIDO	-	3
TEXTILE TECHNIQUES. PRINTING AND DYEING	<i>Focuses on the learning of and experimentation with the main printing and dyeing processes, both artisanal and industrial.</i>	3
PATRONAJE INDUSTRIAL CONFECCIÓN	Desarrolla los siguientes contenidos: modelado, drapeado, técnicas experimentales y de investigación, industrialización y disposición de patrones. Escalado. Pautas para proyectos individuales.	4
INDUSTRIAL PATTERN CUTTING. SCALING AND DRESSMAKING	<i>Develops the following contents: modelling, draping, experimental and research techniques, industrialisation and pattern layout. Scaling. Patterns for individual projects.</i>	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
GESTIÓN DE MODA	Permite al estudiante concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de moda. El estudio de los fundamentos del negocio y las cadenas productivas de la moda, proporciona al estudiante los requisitos básicos y las estrategias necesarias.	4
FASHION BUSINESS MANAGEMENT	<i>Allows the student to conceive, plan and develop fashion design projects. The study of the fundamentals of business and Fashion Value Chains provides the student with the basic requisites and necessary strategies.</i>	4
MARKETING DE MODA	Mediante el estudio de los fundamentos del marketing el estudiante aprende los requisitos y estrategias necesarias para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de moda.	4
FASHION MARKETING	<i>By studying the basics of marketing the student gains the requisites and strategies needed to conceive, plan and develop fashion design projects.</i>	4

DISEÑO DE MODA/FASHION DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC FASHION OPTIONAL SUBJECTS

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
DIBUJO DE MODA.COLECCIONES	Tiene como objetivo que el alumno aplique y profundice en el dibujo como medio y herramienta gráfica dentro de la especialidad de Diseño de moda: ahondando en su capacidad y madurez para resolver gráficamente el proceso de ideación, desarrollo y comunicación descriptiva y expresiva del concepto colección e identidad de la misma. Se propone de esta manera dar solución gráfica; investigando y reflexionando tanto en el dibujo como en los valores moda-individuo-sociedad, implícitos en sus colecciones.	3º	4
FASHION DRAWING: COLLECTIONS	<i>Development of a fashion brand collection. Based on the fundamentals of design and creative techniques. The course will develop the capacity for research, design methodology, construction techniques and the realisation of fashion projects.</i>	3th	4
DISEÑO DE MODA HOMBRE	Consiste en desarrollar un "atelier" de moda masculina. En la primera parte de la asignatura se determinan los fundamentos de una metodología profesional para el desarrollo del diseño, los bocetos, creación de ideas y el desarrollo de proyectos complejos de diseño. En la segunda parte se establecen las bases de una metodología profesional que permita el óptimo desarrollo del patronaje y la confección, profundizando en el acabado de las prendas. Se trabaja desde una óptica profesional en el proceso completo; desde idear la colección en bocetos, conocimiento de tejidos en profundidad, hasta el patronaje, corte, confección y método de las prendas de hombre.	4º	8
MEN'S FASHION DESIGN	<i>Based on design processes and the innovation and perfecting of fashion products for men and children.</i>	4th	8
ESTILISMO COMERCIAL. SHOWROOM NO SE IMPARTE EN 2016-2017	Especialización en los medios y formatos de trabajo que rodean al Estilismo de Indumentaria comercial, tanto en sus aspectos técnicos, como plásticos, de expresión y comunicación	4º	8
COMMERCIAL STYLING. SHOWROOM WILL NOT BE TAUGHT IN 2016-2017	<i>Specialises in the ways and structures of working that are involved in commercial garment styling, including the technical and artistic aspects of expression and communication.</i>	4th	4

DISEÑO DE MODA/FASHION DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC FASHION OPTIONAL SUBJECTS

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
ATELIER DE MODA NUPCIAL	¡Nueva!	4º	6
BRIDAL FASHION ATELIER	NEW!	4th	6
COMUNICACIÓN VISUAL DE MODA	Los contenidos básicos de la asignatura son: proyectos visuales de moda aplicados a las diferentes tipologías de producto de moda, estéticas audiovisuales diversas para la presentación del diseño de moda, la producción fotográfica y audiovisual aplicada a la creación de una imagen de marca, iluminación, luz disponible, iluminación artificial y mixta, el estudio, tipos y formas de iluminación, accesorios, tecnología: cámaras y accesorios, postproducción, edición, preparación para dispositivos de salida, presentación audiovisual, portfolio y catálogo de moda	3º y 4º	4
VISUAL COMMUNICATION IN FASHION	<i>The basic contents of the course are: visual fashion projects applied to the different types of fashion product, diverse audiovisual aesthetics for the presentation of fashion design, photographic and audiovisual production applied to the creation of a brand image, lighting (available light, artificial and mixed lighting), the studio accessories, technology (cameras and accessories), postproduction, editing, preparation for output devices, audiovisual presentation, portfolios and fashion catalogues.</i>	3th or 4th	4
DISEÑO MODA INFANTIL	Tiene como finalidad el estudio de las diferentes propuestas del mercado dentro del sector de moda infantil y la presentación de las mismas, así como la realización de varios proyectos de ideación, desarrollo y realización de colección de moda atendiendo a todas sus fases creativas y técnicas y a los aspectos comunicativos de la misma.	4º	6
CHILDREN'S FASHION DESIGN	<i>Consists of the development of a children's wear "atelier" It is based on the processes of innovation and improvement in this sector. The professional methodology includes the creation of ideas and sketches for development into complex design projects. It will focus especially on knowledge of fabrics, on pattern and dress making, paying attention to garment finishing and with clear professional, vocational aims.</i>	4th	6
ILUSTRACIÓN DE MODA	Introduce al alumno en el campo de la ilustración de moda, tanto históricamente como en la actualidad a través de los múltiples canales del branding, la comunicación, el diseño de interiores en la moda, packaging, comercialización y editorial.	3º o 4º	4
FASHION ILLUSTRATION	<i>Introduces the student to the field of fashion illustration, both historically and in the present day through the multiple channels of branding, communication, interior design in fashion, packaging, merchandising and Publishing</i>	3th or 4th	4
MOLDES ARTÍSTICOS APLICADOS A LA INDUMENTARIA	Propone que el alumno conozca y aprenda a utilizar otros conceptos, procesos y técnicas volumétricas que favorezcan la creatividad y despierten su curiosidad, para permitirles proyectar formas tridimensionales a partir del moldeado y la reproducción de objetos.	3º o 4º	6
MODELLING OF ARTISTIC FORM APPLIED TO CLOTHING	<i>Proposes that the student learns and understands how to use other volumetric concepts, techniques and processes, which awaken their curiosity and encourage creativity, thus allowing them to reproduce 3 dimensional forms and objects.</i>	3th or 4th	6
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN PARA ALTA COSTURA	Ofrece al estudiante la posibilidad de conocer y dominar técnicas de confección para Alta Costura. Se trabajará constantemente en el taller.	4º	6
TECHNIQUES FOR HAUTE COUTURE	<i>Offers the student the possibility to learn and dominate dressmaking techniques for Haute Couture. The student will work in the workshop at all times.</i>	4th	6

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		AÑO/ <i>YEAR</i>	ECTS
PROYECTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL DE MODA	Pretende dar a conocer al futuro diseñador de moda, algunas de las herramientas digitales que más intervienen en sus procesos creativos y de diseño, en especial aquellas que trabajan con gráficos vectoriales para la representación de figurines, prendas, diseños textiles, estampados... También se aborda la comunicación global del proyecto de diseño de moda, por ejemplo, mediante el conocimiento de softwares de ilustración y maquetación.	3º	4
FASHION AND DIGITAL COMMUNICATION PROJECT	<i>Offers the future fashion designer the knowledge of some of the digital tools most used in the creative design process, especially those which work with vector graphics for the representation of figures, garments, textile designs, prints, etc. It also addresses the overall transmission of a fashion design project, for example, using illustration and layout software.</i>	3th	4
PROYECTOS DE PATRONAJE EXPERIMENTAL	¡Nueva!	4º	6
PATTERN CUTTING EXPERIMENTAL PROJECTS	New!	4th	6

DISEÑO DE PRODUCTO/*PRODUCT DESIGN* PRIMER CURSO/*FIRST YEAR*

1

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
BIÓNICA Y PROPORCIÓN	Estudio de los organismos vivos y sistemas naturales para una posterior aplicación conceptual, formal, funcional y estructural en proyectos de diseño. Pretende hacer del alumno un investigador del entorno natural para la resolución de problemas e innovación en su campo.	4
<i>BIONICS AND PROPORTION</i>	<i>Study of living organisms and natural systems for later conceptual, formal, functional and structural application in design projects. Aims to encourage the student to investigate the natural environment for problem solving and innovation in their field.</i>	4

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
INICIACIÓN AL DISEÑO DE PRODUCTO	Mediante la realización de pequeños proyectos, el estudiante se introduce en el ámbito del diseño de producto; comprendiendo sus metodologías proyectuales, técnicas de comunicación, procesos de producción, su influencia directa en la sociedad y su capacidad de innovación.	4
<i>INTRODUCTION TO PRODUCT DESIGN</i>	<i>By the realisation of small projects, the student is introduced to the field of product design; understanding project methodologies, communication techniques, production processes and its direct influence on society and capacity for innovation.</i>	4
MODELOS Y PROTOTIPOS. IDEACIÓN Y COMUNICACIÓN	Iniciación en las técnicas básicas de modelado y maquetismo industrial. Introducción a los procesos de generación de modelos y a los materiales fundamentales en dichos procesos.	4
<i>MODELS AND PROTOTYPES. IDEATION AND COMMUNICATION</i>	<i>Induction to the basic techniques of modelling and industrial model making. Introduction to the processes of model making and the fundamental materials used in these processes.</i>	4

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
DOCUMENTACIÓN	Se centra en técnicas para la elaboración y comunicación de trabajos teóricos personales que cultiven un bagaje conceptual, que afiancen el perfil investigador del alumno; ayudándole a entender el derecho y uso de la información en la sociedad del conocimiento.	4
DOCUMENTATION	<i>Focuses on techniques for the development and communication of personal theoretical work that strengthens the research profile of the student and provides a conceptual background. Helps the student understand the law and use of information in a knowledge society.</i>	4
MATERIALES Y TECNOLOGÍA. CONCEPTUALIZACIÓN	El propósito de la asignatura es profundizar en el papel que juegan los materiales y la fabricación en el diseño de productos, el uso del lenguaje y los conceptos con los que han de estar familiarizados los diseñadores. Por otro lado persigue generar una fuente de referencia de materiales y de procesos de fabricación, y sus características	6
MATERIALS AND TECHNOLOGY. CONCEPTUALISATION	<i>The purpose of the course is to study in depth the role of materials and workmanship in product design and the use of language and concepts that should be familiar to designers. In addition, it seeks to generate a source of reference for materials, manufacturing processes and their characteristics.</i>	6
MODELOS Y PROTOTIPOS. PROCESOS Y DESARROLLO	Se abordan los procesos de reproducción seriada y el conjunto de técnicas específicas para la generación de maquetas, modelos, prototipos y moldes propios del diseño industrial.	6
MODELS AND PROTOTYPES. PROCESSES AND DEVELOPMENT	<i>Looks at serial reproduction processes and the range of specific techniques for generating maquettes, models, prototypes and moulds used in industrial design.</i>	6
PROYECTOS. IDEACIÓN	Mediante la realización de proyectos concretos y haciendo énfasis el proceso de ideación y conceptualización, se profundiza en el análisis crítico de proyectos de productos y sistemas, y en el contexto en el que se desarrollan.	8
PROJECTS AND IDEATION	<i>By carrying out specific projects and emphasising the process of ideation and conceptualisation, the course explores in depth the critical analysis of products and systems projects, and the context in which they develop.</i>	8
VALORACIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO	Se centra en el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto; estudiando el proceso de ideación y producción de diseño como motor económico de la sociedad e impulsador de la calidad de vida de las personas.	2
EVALUATION OF THE DESIGN PROCESS	<i>Focuses on the economic, social, cultural and historical context in which the product design is developed. Studies the process of ideation and production design as an economic engine in society and agent in people's quality of life.</i>	2

2º semestre/*2nd semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
MATERIALES Y TECNOLOGÍA. REALIZACIÓN	Persigue que el alumno consolide los conocimientos relacionados con el diseño de producto: realización, concepto, materiales y procesos de fabricación, etc. También se plantearan técnicas de presentación y definición del proyecto por parte del alumno.	6
MATERIALS AND TECHNOLOGY. REALISATION	<i>Expects that students consolidate their knowledge related to product design: realisation, concept, materials and manufacturing processes, etc. Students will also address presentation techniques and project definition.</i>	6
ESTRUCTURAS Y SISTEMAS	Introducción a los fundamentos estructurales de los objetos y su disposición según los sistemas de fabricación más comunes; profundizando en el análisis de sistemas estructurales del entorno próximo, tanto naturales como artificiales.	4
STRUCTURES AND SYSTEMS	<i>Introduction to the structural foundations of objects and their arrangement according to common manufacturing systems. In depth analysis of structural systems, both natural and artificial, in the immediate environment.</i>	4

1er semestre/1st semester

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO	Se pretende dotar al estudiante de los recursos gráficos necesarios para comunicar sus proyectos de forma adecuada (desde las primeras ideas a las presentaciones finales), tanto en soporte físico como en digital.	8
GRAPHIC DESIGN AND COMMUNICATION OF PROJECTS	<i>Provides the student with the necessary graphic resources to communicate projects correctly (from the first idea to the final presentations) on both physical and digital supports.</i>	8
PROYECTOS. COMUNICACIÓN Y DESARROLLO	Se centra en el desarrollo de proyectos al servicio de los condicionantes existentes. Esto requiere afinar la sensibilidad, comprender el contexto sociológico, tecnológico y económico del proyecto e innovar generando propuestas que mejoren sus precedentes o muestren nuevas alternativas.	10
PROJECTS. COMMUNICATION AND DEVELOPMENT	<i>Focuses on the development of projects for existing conditions. This requires refining sensibility, understanding the sociological, technological and economic context of the project, and generating innovative proposals which improve on earlier versions or show new alternatives.</i>	10
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTO	Estudio de las diferentes técnicas infográficas de modelado y representación tridimensional: modelado 3d, aplicación de materiales, iluminación y renderizado. Programas: Cinema 4D y Autodesk Inventor.	8
DIGITAL TECHNOLOGY APPLIED TO PRODUCT DESIGN	<i>The study of the different computer graphic modelling techniques and 3D representation: 3D modeling, application of materials, lighting and rendering. Programmes: Cinema 4D and Autodesk Inventor.</i>	8

2º semestre/2nd semester

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
ARTE ARTESANIA Y DISEÑO	Se aborda el análisis y la comprensión de las diferencias y similitudes entre los ámbitos de arte, artesanía y diseño, tanto desde el punto de vista epistemológico, como de los diferentes modos de producción. Se incidirá especialmente en los diseñadores que en la actualidad incorporan los valores del arte y la artesanía a los procesos de concepción y producción.	2
ART AND CRAFT AND DESIGN	<i>Approaches the analysis and understanding of the differences and similarities between the areas of art, craft, and design, as much from the epistemological point of view as well as from the different methods of production. It particularly addresses the designers who in the present day incorporate the values of art and craft in their processes of conception and production.</i>	2
HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO	Se centra en el análisis de los diferentes movimientos y tendencias que el diseño de producto ha generado como respuesta a los contextos económicos, políticos y culturales de cada época.	4
HISTORY OF PRODUCT DESIGN	<i>Centres on the analysis of the different tendencies and movements which product design has generated as answers to the economical, political and cultural contexts of each epoch.</i>	4
PRESUPUESTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS	Se profundiza en el conocimiento, planificación e interrelación de los distintos procesos y agentes que intervienen en el diseño y saber valorarlos para conocer los costes de las diferentes etapas de desarrollo de un producto.	4
PROJECT MANAGEMENT AND ESTIMATES	<i>Studies in depth the knowledge, planning and interrelation of the distinct agents and processes that intervene in the design, and how to evaluate the costs of the different stages in the development of a product.</i>	4
PROYECTOS DE DISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES	Se estudian las características específicas del diseño de envases y embalajes en el contexto del diseño de producto a partir del análisis de propuestas existentes y del desarrollo de proyectos específicos.	6
WRAPPING AND PACKAGING PROJECTS	<i>The study of the specific characteristics of wrapping and packaging design in the context of product design from the analysis of existing proposals and the development of specific projects.</i>	6
PROYECTOS. DESARROLLO E INTERACCIÓN	Se centra la atención en la convergencia entre los aspectos discursivos, tecnológicos y experimentales implícitos en los productos y sistemas, tomando como punto de partida la observación de los niveles de interacción que se producen en la relación objeto-sujeto-entorno en distintos escenarios a lo largo del tiempo.	8
PROJECTS: DEVELOPMENT AND INTERACTION	<i>Focuses attention on the convergance between the discursive, technological and experimental aspects implicit in products and systems, taking as the starting point the observation of the levels of interaction that are produced in the relationship of object-subject - environment in different settings over time.</i>	8

1er semestre/*1st semester*

Asignatura/ <i>Subject</i>		ECTS
DISEÑADORES Y TENDENCIAS	Estudio de los diseñadores de la actualidad relacionándolos con las corrientes de pensamiento y tendencias a las que pertenecen y no de forma aislada.	2
DESIGNERS AND TENDENCIES	<i>The study of current designers in relation to the schools of thought and tendencies to which they belong, rather than in isolation.</i>	2
GESTIÓN DEL DISEÑO	Estudio de la relación entre el diseño y las otras áreas de una empresa. La gestión del diseño consiste en una actividad programada que permite una interrelación de todas las áreas de la organización (política de diseño, estrategia empresarial, departamento de marketing, operaciones, calidad, ingeniería y desarrollo) para conseguir los objetivos de la empresa	2
DESIGN MANAGEMENT	<i>The study of the relationship between design and the other areas of a company. Design management consists of programmed activity that allows an interrelation between all the areas of the organisation (policy design, business strategy, marketing department, operations, quality, engineering and development) to achieve the company objectives.</i>	2

2º semestre/*2nd semester*

COMUNICACIONES Y RECURSOS	Se centra en mejorar las capacidades de comunicación del estudiante e introducirle en los principios, métodos y técnicas del marketing para el ejercicio de su actividad profesional.	2
COMMUNICATION AND RESOURCES	<i>Focuses on improving the students' communication capacities and introduces them to the principles, methods and techniques of marketing to prepare them for their professional practice.</i>	2
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL PROYECTO	Estudio de software tridimensional paramétrico para crear prototipos digitales que permitan la simulación del funcionamiento del producto. Se profundizará en los métodos avanzados de iluminación, renderizado y postproducción de las imágenes generadas en 3d.	8
DIGITAL TECHNOLOGY APPLIED TO THE PROJECT	<i>The study of 3D parametric software to create digital prototypes which allow the simulation of the product function. The in depth study of advanced lighting methods, rendering and post production process of 3D images.</i>	8

DISEÑO DE PRODUCTO/PRODUCT DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC PRODUCT OPTIONAL SUBJECTS

1er semestre/1st semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	Se plantea como un proceso de aprendizaje en el que se utilizan los conocimientos adquiridos en todas las asignaturas cursadas hasta ahora para, en base a estos, generar nuevas áreas de conocimiento e investigación en las que se incide en el estudio crítico del pasado y el análisis atento del presente para saber plantear propuestas de futuro.	4º	8
INNOVATIVE PROJECTS FOR PRODUCT DESIGN	<i>Concieved as a learning process which draws on all the knowledge aquired in all the previous course units and based on this, generates new areas of knowledge and research. By the critical study of the past and the keen analysis of the present, the student will have gained the knowledge of how to make proposals in the future.</i>	4th	8

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
DISEÑO DE JUGUETES	Se realizarán proyectos orientados a que el estudiante adquiera una visión global sobre las peculiaridades de un juguete, el doble target, las tendencias, las tipologías, la comunicación, la normativa, los test de usuario, la fabricación y la distribución. Para ello es imprescindible conocer el contexto histórico del diseño de juguetes e investigar tendencias pasadas y actuales de diseño en este sector. A través del análisis de casos específicos, se han de tener en cuenta las dimensiones social e individual del juguete. Por tanto, se tendrán en cuenta tanto los aspectos funcionales como los psicológicos. Trataremos de desarrollar e integrar conocimientos y habilidades en la problemática específica del diseño de juguetes, para adquirir experiencia proyectual dentro de este campo.	3º	6
TOY DESIGN	<i>Aims to develop products belonging to the toys and games area. It is therefore essential to know the historical context of toy design and investigate past and current design tendencies in this sector. Through the analysis of specific cases, the social and individual aspects of toys and games are examined. Both the functional and psychological are taken into account.</i>	3th	6
PROCESOS DE PRODUCCIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	Se plantean estrategias para la toma de decisiones sobre desarrollo de conceptos de producto relativos a definiciones de materiales y procesos para la producción. También se profundiza en la comprensión de las posibilidades y limitaciones de los procesos de manufactura. Los estudiantes se entrenan en habilidades para la toma de decisiones innovadoras sobre proyectos reales asociados a alguna empresa de desarrollo de productos.	4º	6
PRODUCTION PROCESSES FOR PRODUCT DESIGN	<i>The course proposes strategies for decision-making concerning the development of product concepts relating to the definition of materials and production processes. It also deepens the understanding of the possibilities and limitations of manufacturing processes. Students get practice in their decision making skills with innovative and genuine projects associated with a product development company.</i>	4th	6
VIABILIDAD Y DESARROLLO PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	Desarrollo integral de un proyecto en colaboración con una empresa y/o profesional, cuyos recursos tecnológicos y humanos, sistema productivo y proceso de trabajo sirven de referencia para el diseño y desarrollo de un producto o sistema.	4	8
VIABILITY AND DEVELOPMENT	<i>The complete development of a project in collaboration with a company and/or professional, whose human and technical resources, production system and working process serve as a reference for the design and development of a product or system.</i>	4th	8

DISEÑO DE PRODUCTO/PRODUCT DESIGN

OPTATIVAS DE ESPECIALIDAD/SPECIFIC PRODUCT OPTIONAL SUBJECTS

2º semestre/2nd semester

Asignatura/Subject		AÑO/YEAR	ECTS
MODELOS FÍSICOS PARA LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO	Se profundiza en las técnicas útiles para la generación de prototipos de carpintería. Se realizarán modelos físicos a su tamaño ligados a los desarrollados en las asignaturas de Proyectos de tercer curso de la especialidad de Producto. Será importante aprender a utilizar la maquinaria y herramientas con seguridad y precisión.	3º	6
PHYSICAL MODELS FOR PROJECT COMMUNICATION PROJECTS	<i>The course explores techniques useful for generating carpentry prototypes. Students will make scaled physical models linked to those developed in third year project courses in the product specialist area. It will be important to learn to use the machines and tools safely and accurately.</i>	3th	6
DISEÑO DE JUGETES	Se realizarán proyectos orientados a que el estudiante adquiera una visión global sobre las peculiaridades de un juguete, el doble target, las tendencias, las tipologías, la comunicación, la normativa, los test de usuario, la fabricación y la distribución. Para ello es imprescindible conocer el contexto histórico del diseño de juguetes e investigar tendencias pasadas y actuales de diseño en este sector. A través del análisis de casos específicos, se han de tener en cuenta las dimensiones social e individual del juguete. Por tanto, se tendrán en cuenta tanto los aspectos funcionales como los psicológicos. Trataremos de desarrollar e integrar conocimientos y habilidades en la problemática específica del diseño de juguetes, para adquirir experiencia proyectual dentro de este campo.	3º	6
TOY DESIGN	<i>Aims to develop products belonging to the toys and games area. It is therefore essential to know the historical context of toy design and investigate past and current design tendencies in this sector. Through the analysis of specific cases, the social and individual aspects of toys and games are examined. Both the functional and psychological are taken into account.</i>	3th	6
PROYECTOS MATERIA E IDEA	Propone experimentar con metodologías de proyecto que dan prioridad al estudio de la materia y sus cualidades (físicas, mecánicas, sensoriales, simbólicas) como punto de partida para la ideación y desarrollo de proyectos de diseño. El acercamiento es fundamentalmente práctico, basado en proyectos. No se realizará un estudio pormenorizado de materiales y sus características, sino que se ejercitarán metodologías de experimentación con materiales que permitan aplicar las técnicas y procesos aprendidos al trabajo con cualquier otro material.	2º	4
PROJECTS: IDEAS AND MATERIALS	<i>This experimental course proposes an approach to the study and empirical research of materials prior to project development. The qualities of materials will be analysed through their manipulation, without having previous set ideas for the project. Once these qualities have been internalised, the project is imagined and developed. Student internalise a working methodology that allows them to generate strong relationships between idea and the material in their designs, taking advantage of the emotional and physical potential of the nature of the material. The course complements the more theoretical studies about materials offered in other courses.</i>	2nd	4
DISEÑO PARA SITUACIONES DE EMERGENCIA	Desarrollo integral de un proyecto en colaboración con una empresa y/o profesional, cuyos recursos tecnológicos y humanos, sistema productivo y proceso de trabajo sirven de referencia para el diseño y desarrollo de un producto o sistema.	2º Y 3º	4
VIABILITY AND DEVELOPMENT	<i>The complete development of a project in collaboration with a company and/or professional, whose human and technical resources, production system and working process serve as a reference for the design and development of a product or system.</i>	2nd and 3th	4

escuela superior de diseño de madrid

C/ Camino de Vinateros 106 28030 MADRID

Teléf.: 91 439 00 00 / 91 439 96 51

Fax: 91 437 96 39

www.esdmadrid.es

Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – Compartirigual

