
OPTATIVAS CURSO 2020-21

RESUMEN DE CONTENIDOS

[COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS DE MODA](#)

[ECODISEÑO & SOSTENIBILIDAD](#)

[ESTRATEGIAS DE ECOINTERIORISMO Y SOSTENIBILIDAD](#)

[ESTUDIOLAB: OFICINA DE CONCURSOS](#)

[HERRAMIENTAS DIGITALES DE DISEÑO 3D](#)

[ILUSTRACIÓN DIGITAL APLICADA AL DISEÑO](#)

[INNOVACIÓN EN DISEÑO Y FABRICACIÓN DE MOBILIARIO](#)

[LABORATORIO DE IMPRESIÓN 3D](#)

[MARKETING ONLINE](#)

[MIPI. MAQUETACIÓN, IMPRESIÓN Y PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE PROYECTOS](#)

[PROYECTOS DE ACTIVIDAD Y APERTURA](#)

[RETOQUE DIGITAL Y PROCESOS FINALES FOTOGRÁFICOS](#)

[TALLER DE CREACIÓN VINTAGE](#)

[TALLER DE ARTE CONTEMPORÁNEO: REFERENTES DE INSPIRACIÓN PARA LOS PROYECTOS](#)

[TALLER DE ILUSTRACIÓN](#)

[TALLER DE VIDEO: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL](#)

[TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL: ANIMACIÓN II](#)

[TIPOGRAFÍA EN MOVIMIENTO](#)

COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS DE MODA

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La creación de complementos (bolsos, joyas, sombreros, gafas, zapatos...) ha adquirido una gran relevancia dentro del contexto moda, un sector cada vez más complejo, diversificado e influyente. No se trata de meros accesorios, sino de elementos que definen el look y la personalidad. Un complemento es el producto moda que mejor comunica el estilo propio, por lo que fácilmente se convierte en el objeto de deseo o de culto de la temporada, con mayor repercusión que las propias colecciones de moda.

Tradicionalmente, la imagen de marca de las grandes firmas de moda se construía en los desfiles de alta costura. La calle es hoy una gigantesca pasarela y, sin lugar a dudas, los complementos son el centro de todas las miradas. Los complementos son herramientas de diferenciación. Pero, además, objetos de lujo, indicadores de estatus, tendencia en sí mismos. Por ello, son cada vez más los diseñadores de moda, las marcas e incluso otras firmas fuera del mercado moda los que están ampliando su gama de productos con colecciones de accesorios, necesitando así un profesional especializado en Diseño de Complementos y Accesorios de Moda.

La asignatura pretende servir de introducción a la creación de complementos como elementos integradores de la moda, participando del concepto volumétrico y enfatizando sus cualidades expresivas.

El diseño de accesorios de moda requiere una formación técnica muy distinta a la de un diseñador de moda. El conocimiento de los distintos materiales, el patronaje, la maquinaria y la ejecución específica son elementos fundamentales para desarrollar un producto con calidad, sea de forma artesanal o a través de procesos industriales.

Se pretende que el/la estudiante adquiera, por un lado, la capacidad de desarrollar líneas de complementos a nivel de volumen, en relación a las características formales del diseño dentro de un contexto dado y teniendo en cuenta las tendencias y, por otro lado, la experimentación en base a criterios de reciclaje y respeto al medio ambiente.

Sobre una mínima base teórica y técnica se desarrollarán nuevos conceptos creativos. El programa de la asignatura incluye, a modo de acercamiento y experimentación formal, material y procedimental, proyectos especializados en las disciplinas más importantes del sector: diseño de bolsos, diseño de zapatos, diseño de tocados/sombreros y diseño de joyas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Sería recomendable que hubiera cursado las asignaturas de los cursos previos, especialmente Diseño Básico, Espacio y Volumen, Historia y Cultura del Diseño de Moda y la Indumentaria, Patronaje y Confección.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Recoger información significativa con respecto al uso a lo largo de la historia de los complementos de moda, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

RA 2. Conocer e identificar los diferentes tipos de accesorios de moda tanto para hombre como para mujer.

RA 3. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño de accesorios de moda teniendo en cuenta la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

RA 4. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica de cada uno de los tipos de complementos y accesorios de moda.

RA 5. Elaborar construcciones volumétricas vinculadas al diseño de accesorios y complementos de moda manejando adecuadamente las propiedades de los materiales (físicas, expresivas, constructivas, etc.) y los recursos técnicos más idóneos al propósito del diseño.

RA 6. Analizar las características formales, estructurales, volumétricas, plásticas y expresivas del complemento de moda en relación a su uso concreto, estilo y tendencia.

RA 7. Investigar, innovar y ampliar los campos de ideación y diseño de complementos y accesorios de moda.

CONTENIDOS:

UD 1: Introducción

- 1.1- Historia de los complementos.
- 1.2- Diseñadores y firmas relevantes.
- 1.3- Accesorios de temporada del vestir (hombre/mujer): vocabulario específico.

UD 2: La percepción de la forma

- 2.1- Análisis de las características formales, estructurales, volumétricas y plásticas del complemento de moda.
- 2.2- Experimentación del volumen a través de materiales y estructuras.

UD 3: Diseño y proyecto

- 3.1- El proceso creativo.
- 3.2- Interpretación de tendencias.
- 3.3- Concepto: forma y función. Aspectos técnicos y estilísticos.
- 3.4- Materiales: características y posibilidades. Texturas.
- 3.5- "Customización"

UD 4: Ideación y elaboración de prototipos

- 4.1- Diseño de calzado.
- 4.2- Diseño de sombreros, adornos y tocados.
- 4.3- Diseño de bolsos.
- 4.4- Diseño de accesorios de indumentaria: cinturones, gafas, guantes, foulards, corbatas...
- 4.5- Diseño de joyas.

ECODISEÑO & SOSTENIBILIDAD

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo de la asignatura se centra en el desarrollo de estrategias para la realización de proyectos de moda sostenible, siguiendo criterios de responsabilidad social y dimensión ética. La aplicación de los conocimientos impartidos, da a conocer al estudiante un importante bloque relativo a materiales textiles sostenibles, análisis del ciclo de vida de una prenda, etiquetado ecológico y certificaciones. Así como todos los conocimientos necesarios para que el alumnado aprenda los elementos técnicos necesarios para la elaboración de un proyecto de moda de impacto positivo con estrategias de comunicación y *branding* con emoción dirigidas al público objetivo. Con estos conocimientos el alumnado será capaz de escoger materiales, gestionar la reducción de residuos y desarrollar prototipos de moda con nuevos productos textiles responsables medioambientalmente.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Se considera recomendable que el alumnado curse paralelamente los estudios que le proporcionen conocimientos complementarios. Los conocimientos de esta asignatura constituirán, además, una base importante para TFT.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Recoger información significativa sobre la sostenibilidad, analizarla, sintetizar y gestionarla.

RA 2. Conocer e identificar tipologías de productos de moda sostenibles

RA 3. Conocer el modelo de producción actual de la industria textil.

RA 4. Estudiar y aplicar los conceptos de Ecodiseño a proyectos de moda

RA 5. Investigar e innovar en el desarrollo de materiales y prototipos sostenibles

RA 6. Organizar una propuesta creativa coherente con los conceptos adquiridos

CONTENIDOS:

UD I: Introducción a la Sostenibilidad

- Conceptos básicos.
- Impactos de la industria textil.
- Materias primas.
- Certificaciones

UD II: Procesos de elaboración

- Diseño sin residuos: Residuos mínimos en el corte y la confección.
- Residuo como producto.
- Gestión del fin de vida de un residuo textil.
- Procesos sostenibles

UD III: Distribución de marca.

- Embalaje.
- Logística.

UD IV: Comunicación

- El diseñador como comunicador.
- El diseñador como activista.
- Comunicación de un proyecto sostenible. *Branding* con emoción

ESTRATEGIAS DE ECOINTERIORISMO Y SOSTENIBILIDAD

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

1. Comprender y concienciar de que la construcción en general y, por tanto, el interiorismo en particular, tiene un importante impacto medioambiental. Definición del problema.
2. Utilizar el conocimiento de los sistemas tradicionales y de las nuevas tecnologías para obtener resultados sostenibles en el diseño contemporáneo de espacios interiores.
3. Seleccionar materiales que contribuyan a lograr un diseño sostenible, sin renunciar por ello a un lenguaje o estilo contemporáneos.
4. Conocer los sistemas de evaluación existentes para alcanzar una certificación oficial de diseño sostenible. La asignatura Bioarquitectura de Interiores proporciona los conocimientos necesarios para que el alumno interprete la bioclimática en el momento de diseñar un espacio, tratando de concienciar sobre la importancia de un diseño sostenible.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

El alumno debe haber cursado previamente las asignaturas de Fundamentos Científicos, Materiales y Estructuras, Instalaciones y Sistemas, y Construcción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

1. Identificar los efectos nocivos para el medioambiente de materiales y aplicaciones en interiorismo.
2. Comparar entre varios materiales su efecto medioambiental.
3. Utilizar ventajosamente las fuentes energéticas naturales en el diseño interior.
4. Diseñar espacios para el bienestar del usuario.
5. Reconocer el impacto medioambiental del propio diseño.
6. Adaptar el diseño al clima y el entorno.
7. Respetar el patrimonio cultural y natural.

CONTENIDOS:

UD1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Definición de los términos “ecología” y “sostenibilidad”.
- 1.2 Metabolismo y balance energético.

1.3 Interacciones entre naturaleza, cultura y tecnología.

UD.2. LA SOSTENIBILIDAD Y LA FUNCIÓN DE LOS DISEÑADORES DE INTERIORES.

2.1 La repercusión del diseño.

2.2 La lección de la arquitectura vernácula.

UD3. EL CLIMA, LA ORIENTACIÓN Y SUS EFECTOS SOBRE LOS MATERIALES Y LAS CONDICIONES DE HABITABILIDAD.

3.1 Interpretación bioclimática.

3.2 Adaptación de la habitabilidad interior al clima.

3.3 La zona de confort.

3.4 Control solar.

3.5 Planificación heliotérmica.

3.6 Ejemplos en diferentes latitudes.

UD4. CUESTIONES CLAVE: ENERGÍA, AGUA Y MATERIALES.

4.1 Repercusiones del consumo.

4.2 Diseño pasivo. Eficiencia.

4.3 Energías renovables.

4.4 Reducción, reutilización y reciclado.

4.5 Evaluación.

UD5. MÉTODOS DE CONSTRUCCIÓN

5.1 La vivienda autosuficiente.

5.2 La limitación de la demanda energética.

5.3 Sistemas de acondicionamiento térmico.

5.4 Estudio de casos.

UD6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

6.1 Situación normativa en España. CTE. RD 235/2013 de Eficiencia Energética.

6.2 Certificación LEED, BREEAM, PASSIVHAUS.

ESTUDIOLAB: OFICINA DE CONCURSOS

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Estamos formando a futuros diseñadores. El mundo profesional en el que van a introducirse les exigirá cualidades que van más allá del desarrollo del contenido curricular. Debemos proporcionarles las herramientas necesarias para que:

- Se adapten a la tecnología
- Tengan motivación por aprender y mejorar continuamente
- Sepan comunicar sus ideas de una forma afectiva
- Entiendan el trabajo en equipo y sepan adaptar sus habilidades al mismo
- Sean flexibles y enfrenten los retos con confianza y método para el éxito

Esta asignatura propone realizar equipos interdisciplinares con los estudiantes de manera que se convierta la clase en un estudio real: trabajarán conjuntamente para alcanzar el reto propuesto, ya sea un enunciado de proyecto, ya sea un concurso real.

Como parte del curso, se propone la visita a diferentes estudios de diseño que por distintas razones sean de interés para la asignatura. Los alumnos identificarán los temas del funcionamiento profesional que puedan adaptar al desarrollo de su proyecto y a su formación como diseñadores en general.

Como objetivos generales, señalaremos:

- Trabajar en equipo interdisciplinar, aprovechando las habilidades y destrezas del resto de compañeros, el reparto de roles dentro del equipo y la organización del tiempo y el esfuerzo de forma efectiva.
- Conocer métodos proyectuales y de gestión de estudios de diseño para elaborar el suyo propio o uno grupal con el que ser más eficaces en el proceso creativo.
- Aprender a desarrollar un proyecto según condicionantes reales materiales, temporales, de infraestructura del equipo y de gestión del peso de trabajo.
- Identificar a los referentes del sector en nuestro marco espacio-temporal.
- Aprender a comunicar ideas a diferentes niveles y adaptar nuestro discurso y formato según requiera la situación.
- Adquirir destrezas en diferentes medios y tecnologías que ayuden a mejorar nuestras propuestas.
- Conocer más a fondo diferentes especialidades de diseño además de la propia del alumno como enriquecimiento continuo del futuro diseñador

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para el buen seguimiento de la asignatura, es recomendable que el alumno haya cursado y aprobado el primer, segundo y tercer curso de los ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO puesto que estas asignaturas ponen en práctica conceptos que deben haber sido adquiridos y asimilados tanto en las asignaturas previas de proyectos como en el resto de las materias impartidas en los cursos anteriores.

Como resumen de conocimientos básicos previos, podríamos enunciar:

- Correcta aplicación de una metodología de proyecto.
- Dominio de las técnicas básicas de cada especialidad: constructivas, compositivas, de conocimiento de materiales.
- Manejo de recursos gráficos a mano alzada y correcta aplicación de los códigos técnicos de representación de dibujos técnicos y los medios gráficos de expresión en arquitectura, diseño de interiores, diseño gráfico y diseño de moda.
- Dominio de herramientas digitales de representación de proyectos y presentación de ideas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Ser capaz de gestionar equipos multidisciplinares.

RA 2. Integrarse en el trabajo de equipo adquiriendo un rol específico con unas determinadas responsabilidades.

RA 3. Resolver problemas en el proceso proyectual.

RA 4. Poner en práctica un método proyectual propio/ adaptado.

RA 5. Ser capaz de resolver adecuadamente un encargo.

RA 6. Ser capaz de presentar adecuadamente un encargo.

RA 7. Dominar las técnicas de representación para la presentación de un proyecto de diseño.

RA 8. Defender públicamente un proyecto con éxito.

CONTENIDOS:

UD I: El proceso proyectual como objeto de investigación

Tema 1: Introducción a la asignatura. La metodología proyectual. Tipos. Ventajas e inconvenientes.

Tema 2: Estudio de casos: los métodos aplicados en los estudios interdisciplinares de hoy.

Tema 3: Cómo organizar un estudio. Gestión de equipos. Reparto de roles y responsabilidades.

UD II: Puesta en marcha de un proyecto

Tema 4: Análisis del proyecto a desarrollar: puntos de partida y retos.

Tema 5: La identificación del equipo multidisciplinar con el trabajo a desarrollar.

Tema 6: Práctica y desarrollo de concursos interdisciplinares en el campo del diseño

UD III: Representación y Defensa de proyectos de diseño ocio, el descanso y la salud.

Tema 7: Técnicas de representación gráfica en proyectos de interiores, gráfico y moda.

Tema 8: Herramientas servidoras del proyecto interdisciplinar.

Tema 9: Defensa pública del proyecto de diseño.

HERRAMIENTAS DIGITALES DE DISEÑO 3D

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano /
Inglés

OBJETIVOS GENERALES:

El diseño de elementos y entornos tridimensionales es hoy una práctica que se extiende a diversas disciplinas del diseño; desde las tradicionales visualizaciones arquitectónicas al diseño de elementos mobiliarios y de promoción, desde la creación de ilustraciones y visualizaciones tipo “mock up” hasta la creación de video juegos, escenografía, etc. Resulta por tanto un valioso complemento al perfil de cualquier profesional en el campo del diseño, independientemente de la especialidad en la que desarrolle su actividad.

Con el objetivo de establecer una base sólida en la formación del estudiante, la asignatura aborda conceptos y procesos fundamentales del trabajo en este medio que permitan, no sólo la inclusión y gestión de elementos disponibles en la red, sino sobre todo, la creación de elementos propios que se adapten específicamente a las necesidades del proyecto.

Desde esta perspectiva, nos centramos en los principios fundamentales del modelado, texturizado y renderizado, así como los procesos estandarizados comunes a todas las herramientas profesionales:

- Particularidades del diseño en 3D, procesos estandarizados y flujo de trabajo.
- Ámbitos de aplicación en la actualidad profesional.
- Uso de la herramienta (3ds Max) con diferentes objetivos adaptados a la especialidad escogida por el estudiante.

Con carácter horizontal, la asignatura provee no solo conocimientos sino espacios y acción tutorial para que el alumnado incorpore los contenidos y procedimientos abordados en otras asignaturas que se cursen simultáneamente, siendo especialmente susceptibles las de proyectos de especialidad.

Objetivos generales:

- Conocer, trabajar y proyectar con el programa 3ds Max.
- Conocer el flujo de trabajo y las diferentes fases pormenorizadas y comunes a todos los programas 3D.
- Experimentar con los diversos métodos de modelado y creación de objetos, así como gestionar con responsabilidad los recursos online disponibles.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

El alumno o alumna deberá estar familiarizado con los gráficos raster: edición, gestión y pormenores de resolución y calidad de la imagen bitmap.

Es recomendable que el alumnado disponga de un equipo informático propio adaptado a las necesidades del software. Los usuarios de máquinas Apple deberán adaptar su equipo al uso de 3ds Max al ser éste un software nativo para sistemas basados en Windows.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Conocer las aplicaciones informáticas para la creación y manipulación de producciones tridimensionales.

RA 2. Identificar distintas fases del flujo de trabajo en 3D.

RA 3. Escoger y evaluar los recursos digitales adecuados para la construcción de entornos 3D.

RA 4. Escoger el procedimiento más adecuado a la hora de enfrentar un proyecto en 3D.

RA 5. Generar modelos tridimensionales de cualquier índole con un nivel adecuado de calidad.

CONTENIDOS:

Introducción

Diseño 3D: ámbitos de aplicación

Principios básicos del trabajo en tres dimensiones

Organización de archivos asociados

Flujo de trabajo básico

UD 1: Modelado de piezas

Tipos de objetos en 3ds Max

Objetos nativos y Editable Poly

Elementos esenciales del modelo tridimensional

Vértices, aristas, y polígonos

Modelado de piezas con unas dimensiones dadas

Quads, triángulos y ngons

Estrategias de medición

UD 2: Entorno y render

El render como objetivo principal del trabajo en 3D

Luz y entorno: influencia en el resultado

Conceptos de sombras, oclusión ambiental e iluminación global

Materiales básicos

Motores de render: Mental Ray y physical renderer

Formatos y consideraciones de salida

UD 3: Texturizado y mapeado

Conceptos fundamentales

Material: Textura y mapas

Difuse, bump, transparency y normal map

Proyecciones básicas



Coordenadas UVW

UD 4: Iluminación exterior

Importar objetos desde Auto CAD e Illustrator

Global illumination y Sky Portal

Splines

Gestión de recursos externos

Exploración de estéticas de representación

Entorno

UD 5: Aplicación práctica

Proyecto personal

ILUSTRACIÓN DIGITAL APLICADA AL DISEÑO

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo fundamental de esta asignatura optativa es que los estudiantes que la cursen tengan los recursos necesarios para realizar una ilustración digital rica en lenguajes gráficos, aplicada a cualquier soporte digital de diseño (cartelería, medios audiovisuales, diseño web, ilustración en el diseño editorial, imagen corporativa, merchandasing, etc...)

Los estudiantes aplicarán diferentes lenguajes gráficos a la ilustración en diseño gráfico y harán uso de la ilustración digital en la maquetación editorial. El estudiante deberá alcanzar los siguientes objetivos:

- Utilizar los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop como herramientas para la ilustración aplicada al diseño gráfico
- Manejar diferentes lenguajes gráficos en diferentes formatos digitales (imagen vectorizada e imagen mapa de bits)
- Pasar de imagen gráfica manual a imagen digital
- Usar diferentes recursos, lenguajes y aplicaciones (imagen impresa, imagen escaneada, imagen fotográfica e imagen digital) en el diseño de una ilustración digital.
- Crear ilustraciones aplicadas al diseño gráfico.
- Investigar sobre distintos soportes y formatos en donde se formaliza la ilustración digital aplicada al diseño .
- Investigar, analizar y proyectar la ilustración digital en el cuento infantil (Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign)

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

- Saber utilizar las herramientas básicas propias del programa Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign y saberlas aplicar en diferentes ámbitos formales.
- Conocer los distintos formatos, resoluciones y modos de color propios del lenguaje digital.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos y sus distintas aplicaciones en el formato digital.
- Haber cursado la asignatura del primer curso de "Lenguajes y técnicas digitales".

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.

RA 2. Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para maquetar una memoria o manual y su posterior presentación digital.

RA 3. Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.

RA 4. Dominar los formatos, resoluciones y modos de color adecuados tanto para la materialización impresa como digital.

RA 5. Conocer las posibilidades tecnológicas para la maquetación de texto e imágenes, para la impresión y para la presentación interactiva de proyectos.

RA 6. Poseer recursos informáticos suficientes para la elaboración de un proyecto y su presentación de forma profesional.

CONTENIDOS:

UD I: Teoría sobre la ilustración.

- Origen de la ilustración.
- Tipos de ilustración.
- Géneros y medios de la ilustración.
- La ilustración digital.
- La ilustración digital aplicada al diseño gráfico.
- Proceso de trabajo en la ilustración digital.

UD II: Técnicas, lenguajes y estrategias para la ilustración digital.

Interacción entre distintas técnicas, distintos lenguajes y distintos programas de edición de imágenes y texto: adobe illustrator (imagen vectorial) y adobe photoshop (imagen mapa de bits).

- Ilustración técnicas gráficas manuales.
- Ilustración imagen vectorial (Illustrator).
- Ilustración imagen realista mapa de bits (photoshop).
- Ilustración collage digital (photoshop).
- Ilustración técnicas gráficas manuales (dibujo)+ técnicasgráficas digitales (color).
- Ilustración técnicas gráficas manuales o digitales + texturas escaneadas.
- Ilustración fotografía + lenguaje gráfico digital vectorial.
- Ilustración fotografía + dibujo a mano alzada (máscaras con photoshop).

UD III: Soportes y formatos para la ilustración digital aplicada al diseño Gráfico

- Imagen gráfica manual.
- Imagen impresa.
- Imagen escaneada.

- Imagen digital.

UD IV: Expresividad y gestualidad en el diseño de un personaje (dibujo digital).

- Representación de los estados de ánimo a través del rostro.
- Representación del movimiento.

UD V: Imagen y texto en la ilustración digital.

- El cartel. Concurso cartel de Moros y Cristianos de Orihuela.

UD VI: Ilustración digital e imagen corporativa.

- Marca personal basada en un objeto ilustrado.

UD VII: Ilustración digital de una tinta y dos tintas

- Concurso camiseta maratón Cáncer de mama (Serigrafía)

UD VIII: Ilustración digital y animación.

- Postal de Navidad EASDO y GIF animado.

UD IX: Ilustración digital en productos publicitarios.

- Elemento merchandising marca personal.

UD X: Ilustración digital y diseño editorial

- Diseño de ilustraciones para un cuento infantil (DG)

INNOVACIÓN EN DISEÑO Y FABRICACIÓN DE MOBILIARIO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

“El mobiliario es como arquitectura en un microcosmos” Norman Foster.

El diseño de mobiliario es clave en el diseño de interiores: es el complemento perfecto para cerrar la transformación del espacio, objeto del interiorismo. Todo aquello que es móvil puede definirse como mobiliario y, por tanto, no debe confundirse su referencia únicamente con los asientos o con ciertos elementos de zonas de día.

Su importancia radica en las prestaciones que ofrece al proyecto interior y su adaptación a cada ambiente. Esta asignatura tiene por objetivo principal estudiar cómo el binomio diseñador-fabricante ha podido aportar la visión contemporánea del mobiliario como elemento definitorio de un espacio que crea división y recinto y modifica o redefine la circulación. Asimismo, pretende aportar la visión de ambos protagonistas del proceso:

- el diseñador como creador y generador de producto
- el fabricante como creador y productor de género

Finalmente, esta asignatura trata de ser una ampliación de los conocimientos del mueble contemporáneo que los diseñadores de interiores reciben en su formación con carácter obligatorio, profundizando en figuras, elementos, autores, corrientes y fabricantes, que no han visto en ninguna asignatura anterior, tomando como punto de partida los años '90. Se estudiarán las referencias de los diseñadores actuales y el porqué de su relevancia así como su bagaje cultural y la justificación de sus obras.

Se plantean actividades complementarias de visita y estudio de las fábricas más importantes de la Comunidad Valenciana, así como las marcas internacionales con delegaciones en nuestro marco espacial, para cerrar la formación en lo referente a la fabricación y a la localización para el buen desarrollo de un proyecto y la prescripción de productos. Entre otros fabricantes, seleccionamos a Andreu World, Actiu, Capdell, Inclass, Puntmobles, etc.

Como objetivos generales, señalaremos:

- Aumentar el bagaje cultural en diseño de mobiliario del estudiantado.
- Comprender el proceso proyectual en el diseño de mobiliario contemporáneo.
- Identificar conceptos complejos en el mobiliario de diseño actual, referentes de autores y de fabricantes.
- Adecuar el concepto del proyecto interior a todos los niveles, incluyendo el conjunto de mobiliario que lo definirá resultando un conjunto armónico coherente.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Los conocimientos requeridos a los alumnos son los propios adquiridos en la enseñanza de la que proceden.

Para el buen seguimiento de la asignatura, es recomendable que el alumno haya cursado y aprobado el primer y segundo curso de los ESTUDIOS SUPERIORES EN DISEÑO puesto que estas asignaturas ponen en práctica conceptos que deben haber sido adquiridos y asimilados tanto en las asignaturas previas de proyectos como en el resto de las materias impartidas en los cursos anteriores.

Como resumen de conocimientos básicos previos, podríamos enunciar:

- Correcta aplicación de una metodología de proyecto.
- Dominio de las técnicas básicas de cada especialidad: constructivas, compositivas, de conocimiento de materiales.
- Manejo de recursos gráficos a mano alzada y correcta aplicación de los códigos técnicos de representación de dibujos técnicos y los medios gráficos de expresión en arquitectura y diseño de interiores.
- Dominio de herramientas digitales de representación (SketchUp, Autocad 2d, 3Dstudio Max, Photoshop, Illustrator, etc.) y comunicación (Word, Excel, Power-Point, etc.).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Ser capaz de resolver un proyecto de interiores a todas las escalas del diseño.

RA 2. Ser capaz de identificar iconos de diseño interior.

RA 3. Resolver problemas en el proceso de proyecto de amueblamiento.

RA 4. Ser capaz de realizar una investigación compleja sobre mobiliario contemporáneo.

RA 5. Ser capaz de resolver adecuadamente un encargo.

RA 6. Ser capaz de presentar adecuadamente un encargo.

RA 7. Dominar los estilos y conjugarlos en el proyecto de mobiliario en interiorismo.

RA 8. Conocer los referentes de fabricantes y diseñadores de mobiliario contemporáneo y sus piezas más representativas

CONTENIDOS:

UD I: REFERENTES HISTÓRICOS

Tema 1: Elementos de mobiliario de obligado conocimiento para todo interiorista: de la silla a la luminaria pasando por el abrebottellas. Quiénes fueron sus diseñadores y quiénes fueron sus productores.

Tema 2: Los fabricantes de ayer y de hoy. Los iconos que ocupan todo un siglo.

Tema 3: El nuevo concepto de diseñador de interiores como agente del proceso de fabricación: los decoradores e interioristas trabajan para las marcas. Visión actual en Europa y América.

UD II: PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN

Tema 4: El proceso de diseño: lanzamiento de tendencias en el diseño interior.

Tema 5: ¿Quién llama a quién? El fabricante como motor de un nuevo interior.

Tema 6: El diseñador de interiores como sello de calidad para la marca.

UD III: LA INNOVACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE MOBILIARIO

Tema 7: Cómo los materiales utilizados en el diseño de interiores marcan las posibilidades de creación. Del tubo de acero y la madera a las resinas sintéticas y el cristal líquido.

Tema 8: Sistemas de producción en fábrica: muebles, revestimientos, luminarias y objetos de decoración.

UD IV: FABRICANTES Y DISEÑADORES EN NUESTRO ÁMBITO DE INFLUENCIA.

Tema 9: Diseñadores en el Mediterráneo. De Francesc Rifé a Yonoh estudio.

Tema 10: Fabricantes en la Comunidad Valenciana y Murcia: Actiu y Andrew world referentes internacionales.

LABORATORIO DE IMPRESIÓN 3D

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo de esta asignatura es plantear estrategias de investigación e innovación en torno a la fabricación asistida por ordenador (CAM), utilizando como tecnología el Modelado por Deposición Fundida (FDM). Con ello se pretende que el alumnado pueda concretar físicamente aquellos proyectos personales creados en otras materias formativas que abordan el diseño asistido por ordenador (CAD), así como generar nuevos diseños donde la impresión 3D pueda ayudar a su desarrollo.

Se completa así un proceso circular donde, el diálogo entre la realidad virtual en tres dimensiones y la presencia material del objeto, establecen un nuevo flujo de trabajo convertido en una eficaz herramienta de creación en manos del diseñador.

El *Laboratorio de impresión 3D* contribuye a la formación de los estudiantes en aquellas áreas que tienen que ver con el conocimiento de los nuevos materiales y tecnologías de fabricación aditiva que se utilizan en el ámbito del diseño, promoviendo su aplicación en las distintas especialidades que se imparten en nuestro centro (moda, interiores y gráfico).

La optativa se propone desde la especialidad de Volumen, con preferencia para su realización durante el 2º semestre con el fin de establecer una continuidad formativa con aquellas materias relacionadas con el diseño asistido por ordenador que se han realizado durante el primer semestre como *Herramientas digitales de diseño 3D* o *Diseñar, documentar y comunicar en 3d con sketchup*.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para desarrollar esta asignatura es recomendable que los estudiantes tengan conocimientos básicos de modelado digital en 3D, independientemente del software empleado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Comprender las diferentes etapas de trabajo que intervienen en el diseño y la fabricación asistida por ordenador (CAD/CAM).

RA 2. Conocer los diferentes sistemas de impresión tridimensional, sus particularidades y condicionantes.

RA 3. Utilizar el Modelado por Deposición Fundida (FDM) y descubrir las posibilidades que ofrece para la creación de maquetas y prototipos.

RA 4. Conocer las propiedades físicas y mecánicas de los materiales termofusibles empleados en la fabricación aditiva.

RA 5. Dominar los parámetros y variables que intervienen en el proceso de impresión para la correcta obtención de modelos físicos.

RA 7. Evaluar y verificar los resultados obtenidos mediante el prototipado físico, así como las posibilidades de mejora en el diseño conceptual y su adecuación productiva.

RA 8. Utilizar la fase de acabado para realizar tratamientos de limpieza, solidificación, lijado, pulido, enmasillado y coloración de la pieza.

CONTENIDOS:

UD I: CONCEPTO DE IMPRESIÓN 3D

Tema 1. Tecnologías de fabricación aditiva.

Tema 2. El modelado por deposición fundida (FDM).

Tema 3. Materiales termofusibles.

UD II: FASE DE MODELADO

Tema 4. Creación del modelo 3D.

Tema 5. El software de laminado y su exportación.

UD III: FASE DE IMPRESIÓN

Tema 6. Tipos de impresoras y sus características.

Tema 7. Manejo de la impresora.

UD IV: FASE DE ACABADO

Tema 8. Procedimientos de lijado, pulido y enmasillado.

Tema 9. Tratamientos cromáticos.

Tema 10. Materiales de protección y envejecimiento.

MARKETING ONLINE

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Internet ha revolucionado el mundo, y muy especialmente el Marketing y la Comunicación.

Las herramientas de Marketing han sufrido una evolución sin precedentes en los últimos años. Las redes sociales, el posicionamiento en buscadores, el comercio electrónico, han cambiado la forma de comunicar, relacionarse con los clientes y ofrecer nuestros productos: bienes o servicios.

En este entorno cambiante, saber comunicar en el mundo digital (marketing online) es una garantía de éxito.

Estos cambios, surgidos por la constante evolución de la tecnología, están provocando una transformación fundamental en las empresas. Ganan más importancia que nunca las capacidades de emprendimiento, la creación de nuevas empresas y la generación de proyectos profesionales ligados a las oportunidades que emergen en un mercado digital global y en constante crecimiento.

Los nuevos medios online (interactivos), desde Internet a las redes sociales, se han convertido tanto en soportes de comunicación como en nuevos canales de comercialización, modificando así el modelo clásico de comunicación y las pautas de comportamiento de compra.

Aparecen nuevos modelos de negocio que nadie podía plantearse hace una década: Google, Youtube, Facebook, Whatsapp, Spotify, Amazon, Ebay, iTunes (Apple), el mundo de las aplicaciones, etc.

Todo diseñador con un proyecto de negocio necesita aprender a integrar los nuevos medios digitales en su estrategia de Marketing y Comunicación.

Los diseñadores han de saber incorporar estos nuevos canales, medios y lenguajes en su estrategia de comunicación, comercial y de relación con el cliente, ya sea en proyectos más tradicionales o concebidos exclusivamente para Internet.

Esta materia aporta al diseñador los conocimientos y herramientas necesarios para afrontar con éxito la gestión de la comunicación digital y el emprendimiento en proyectos basados en la red: ROI en internet, usabilidad, SEO, SEM, analítica web, social media, affiliate marketing, e-mail marketing, mobile marketing, word-of-mouth marketing, marketing de contenidos, Buzz, Viral, marketing de guerrilla, video marketing, blogs, geolocalización, gamificación, etc.

En definitiva, se trata de ayudar al diseñador a desarrollar las habilidades necesarias para crear un Plan de Marketing Online, conocer las plataformas y las herramientas de gestión más importantes, y obtener el conocimiento necesario para emprender y gestionar la marca, la comunicación y la reputación online desde la perspectiva de los medios sociales y del mundo online.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

No precisa, en principio, de otros conocimientos previos específicos, ni es preciso que haya cursado anteriormente asignaturas concretas aunque sería conveniente haber cursado y superado la materia “Marketing y comunicación”.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Identificar las características relevantes en el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

RA2. Utilizar los recursos empresariales (humanos, financieros, técnicos y de conocimiento) necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

RA3. Demostrar habilidades de liderazgo, así como de carácter emprendedor para la organización y planificación de actividades del entorno profesional.

RA4. Dominar la metodología para plantear objetivos viables así como para desarrollar y evaluar planes de actuación para lograrlos.

RA5. Dominar la metodología de toma de decisiones para administrar recursos disponibles escasos y para adaptarse a las demandas del mercado.

RA 6. Conocer los criterios de investigación propia de acuerdo con las necesidades del proyecto

RA 7. Utilizar la metodología para plantear objetivos viables, así como gestionar proyectos de diseño y desarrollar planes de actuación para conseguir los mismos.

RA8. Saber cómo gestionar la marca, la comunicación y la reputación corporativa en el entorno digital.

RA9. Obtener un mapa completo del escenario digital y así conocer todos los medios y herramientas que se pueden integrar en las estrategias de marketing y comunicación: marketing viral, geolocalización, gamificación affiliate marketing, etc.

RA10. Entender cómo crear contenidos alineados con la estrategia de marketing online.

CONTENIDOS:**1.- EMPRENDER EN LA ECONOMÍA DIGITAL.**

1.1-. El entorno emprendedor en internet.

1.2-. El nuevo consumidor: conocer al consumidor digital.

1.3-. Análisis de modelos de negocio. Nuevas tendencias en negocios digitales.

2.- MARKETING: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN ONLINE.

2.1-. El plan de marketing online.

2.2-. Aspectos legales del marketing online.

3.- WEB MARKETING.

3.1-. El usuario: analítica web y usabilidad.

3.2-. Posicionamiento: SEO, SEM.

3.3-. Conversión: landing pages.

3.4.- Publicidad digital: display advertising.

4.- SOCIAL MEDIA MARKETING

4.1-. Redes sociales y marca personal.

4.2-. Blogging.

4.3-. Relaciones públicas 2.0: ORM (Online Reputation Management).

5.- MEDIOS DIGITALES: ACTUALIDAD Y TENDENCIAS

5.1-. Actualidad: E-mail marketing / Affiliate marketing / Branded content / Video marketing...

5.2-. Inbound marketing / Marketing de contenidos.

5.3-. Marketing viral y marketing de guerrilla.

5.4-. Mobile marketing y geolocalización.

5.5-. Nuevas tendencias.

MIPI: MAQUETACIÓN, IMPRESIÓN Y PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE PROYECTOS

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo fundamental de esta asignatura optativa es que el estudiante que la curse tenga los recursos necesarios para maquetar un proyecto profesional de diseño impreso o digital y que trabaje con las últimas tecnologías tanto en el proceso de desarrollo del proyecto como en su presentación digital y defensa pública. El estudiante deberá alcanzar los siguientes objetivos:

- Utilizar el programa Adobe InDesign como herramienta para la preparación, maquetación y organización de contenidos de un proyecto de diseño y su posterior impresión.
- Utilizar el programa Adobe InDesign como herramienta para la presentación digital de un proyecto de diseño y su defensa.
- Planificar el proceso de trabajo para la materialización digital e impresa de la parte teórica de un proyecto de diseño (maquetación de memorias, manuales, fichas técnicas, informes, catálogos, etc.).
- Diseñar y utilizar de forma óptima diferentes tipos de retículas para la maquetación de un proyecto de diseño y saber adecuarlas a las características específicas del proyecto.
- Editar imagen, texto, audio y vídeo en InDesign.
- Realizar proyectos de diseño interactivos en InDesign.
- Intercambiar imágenes y texto entre los programas Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign para alcanzar un rendimiento óptimo en el proceso de trabajo de un proyecto de diseño.
- Dominar la edición de imagen y texto en formato impreso, imagen y texto en formato digital e imagen y texto proyectados.
- Saber trabajar con distintos formatos, resoluciones y modos de color adaptados al soporte y al medio a través del cual se presenta el proyecto.
- Conocer otros recursos y aplicaciones tecnológicas para la presentación interactiva y defensa de un proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

- Saber utilizar las herramientas básicas propias del programa Adobe InDesign.
- Conocer los distintos formatos, resoluciones y modos de color propios del lenguaje digital.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos y sus distintas aplicaciones en el formato digital.
- Tener conocimientos previos sobre la edición de imagen y texto.
- Haber cursado la asignatura del primer curso de las tres especialidades, Diseño de Interiores y Diseño de Moda: "Lenguajes y técnicas digitales".

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- RA 1.** Dominar la tecnología digital necesaria para poder tratar imágenes y texto, además de intercambiarlas entre aplicaciones y cambiarlas de formato.
- RA 2.** Ser capaz de integrar eficazmente las herramientas que ofrecen los distintos software para maquetar una memoria o manual y su posterior presentación digital.
- RA 3.** Ser capaz de generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes usando las aplicaciones adecuadas.
- RA 4.** Dominar los formatos, resoluciones y modos de color adecuados tanto para la materialización impresa como digital.
- RA 5.** Conocer las posibilidades tecnológicas para la maquetación de texto e imágenes, para la impresión y para la presentación interactiva de proyectos.
- RA 6.** Poseer recursos informáticos suficientes para la elaboración de un proyecto y su presentación de forma profesional.
- RA 7.** Controlar los distintos soportes de los mensajes y el formato final adecuado para la reproducción industrial en serie (electrónica o impresa).

CONTENIDOS:

UD I: Adobe InDesign. Maquetación de un proyecto de diseño.

- **INTERFAZ DE INDESIGN CC:** Creación de un trabajo nuevo. Creación de objetos. Paleta de herramientas. El color, crear muestra. Insertar imágenes. Manipulación básica de elementos, Reglas y guías. Documentos de varias páginas. Desplazamiento por el documento.
- **LAS HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN:** Las páginas maestras. Modificación y actualización de elementos de maestra. Paleta como navegador. Paginación del documento.
- **EL TRABAJO SOBRE TEXTOS** Insertar texto. Encadenamiento de textos. Distintos modos de inserción de texto. Modos de selección del texto. Formatear un texto. Partición y justificado o separación de palabras. Las tabulaciones: componer columnas con tabuladores. Los filetes de párrafo. Los estilos para textos. Los estilos para párrafo. Contorneo de texto.
- **LAS TABLAS:** Creación y configuración de una tabla. Atributos de celda y tipográficos. Insertar y suprimir filas o columnas; combinar celdas. Atributos de las líneas. Importación de tablas.

UD II: Adobe InDesign. Estructuración del contenido de un proyecto impreso de diseño.

Coordinado con las asignaturas de Proyectos de Interiorismo y Tendencias de Moda.

- Organización y estructuración del contenido en el formato. Creación de maquetas previas.
- Jerarquía visual para el formato impreso.
- Tabla de contenidos (el índice), numeración de páginas, encabezados y pies de página, tablas, listados y enumeraciones en InDesign.
- Fases del proceso de trabajo en un proyecto de diseño (memorias, manuales, catálogos, paneles, etc...). Organización de contenidos, fase de bocetaje, maquetación, introducción de contenidos texto/imagen, impresión, formalización y materialización.
- Proyecto personal de diseño. Maquetación e impresión.

UD III: Adobe InDesign. Presentación digital interactiva y defensa de un proyecto de diseño.
Coordinado con las asignaturas de Proyectos de Interiorismo y Tendencias de Moda.

- **DOCUMENTOS INTERACTIVOS:** Creación de marcadores. Hipervínculos. Botones. Importación de video. Importación de sonido. Exportación a PDF. Exportación a Flash.
- Proceso de trabajo para la presentación y defensa de un proyecto de diseño (recursos tecnológicos, resoluciones, jerarquías y maquetación de contenidos texto/imagen, formalización, materialización, presentación interactiva y estrategias para la defensa del proyecto
- Proyecto personal de diseño. Presentación digital y defensa.

PROYECTOS DE ACTIVIDAD Y APERTURA

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Es cada vez más importante en el mundo del diseño conocer los factores que condicionan tanto la génesis, como el desarrollo y finalización del proyecto de interiorismo. Todos estos factores influyen en el resultado final de los mismos.

El diseñador de interiores debe dominar todos los resortes necesarios, para poder llevar a buen término su proyecto, esto no implica solamente el proyecto desde un punto de vista estético- artístico, sino que el proyecto de interiorismo se debe entender como un todo formado por muchas partes, cada una de las cuales tiene su transcendencia e importancia en el resultado final del todo. Es por ello que se hace cada día más necesario, que el diseñador de interiores deba tener una visión más amplia del proyecto. De nada sirve un proyecto original y creativo, si luego no puede ser llevado a la realidad por defectos de carácter formal, legal, técnico, constructivo, etc. o de cualquier otro tipo. Un proyecto de interiorismo para que sea completo, debe poder llegar hasta el final, es decir, debe de poderse realizar, debe ser viable bajo todos los prismas posibles (económico, artístico, legal, técnico, constructivo, etc.). Por todo ello, el diseñador de interiores debe poseer cada día unos conocimientos más amplios y sólidos para poder realizar su labor de forma correcta, de ahí la necesidad de que estos profesionales dispongan de las herramientas necesarias para cumplir con su cometido.

Los proyectos de actividad dentro del campo del interiorismo, son un claro exponente de lo que acabamos de exponer, dada su estrecha relación con la gran mayoría de los proyectos que se realizan dentro del campo del diseño de interiores, muy especialmente con todos aquellos que tengan relación con el uso comercial, pública concurrencia, administrativo, residencial público, entre otros.

Este es el objetivo fundamental de la asignatura Proyectos de Actividad y para ello y por su estrecha relación con el campo de actuación del diseñador de interiores, es necesario que estos profesionales dispongan de los conocimientos necesarios para poder desempeñar correctamente su función dentro de la sociedad. Con ella el estudiante adquirirá un conjunto de competencias, acordes con los diferentes perfiles profesionales de las distintas especialidades del diseño, que harán de nuestros titulados diseñadores capaces de racionalizar y mejorar los procesos creativos y productivos y de investigar e innovar en busca de soluciones formales más eficaces, más estéticas y más integralmente enriquecedoras para los usuarios. Se pretende profundizar en los conocimientos que requieren los diseñadores de interiores en el proceso edificatorio, en todo lo relacionado con sus instalaciones, tanto en el marco normativo (el Código Técnico de la Edificación y los reglamentos específicos), como en el propiamente técnico (diseño, cálculo, dimensionado, aplicación...).

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta, No precisa, en principio, de otros conocimientos previos específicos, pero si es importante que haya cursado asignaturas de proyectos de primer, segundo y tercer curso de las enseñanzas artísticas superiores de diseño de interior, así como las asignaturas de materiales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Identificar todos los tipos de licencias administrativas, relacionadas con el desarrollo de la profesión del diseñador de interiores.

RA2. Conocer y buscar información sobre la legislación y los procedimientos que deben seguir los distintos expedientes que corresponden a cada licencia administrativa, especialmente las de actividad y construcción.

RA3. Capacidad para aforar establecimientos, diseñar y dimensionar medios evacuación y medidas correctoras contra incendios en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA4. Diseñar y dimensionar espacios y elementos accesibles en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA5. Enumerar los conceptos básicos de acústica y los criterios de diseño para mejorar el acondicionamiento y el aislamiento acústico.

RA6. Diseñar y dimensionar elementos constructivos que cumplan las exigencias acústicas y de protección contra incendios en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA7. Diseñar y dimensionar instalaciones de ventilación e iluminación que cumplan con las exigencias de sostenibilidad y ahorro energético, en los proyectos de interiorismo y de actividad relacionados con el mismo.

RA8. Capacidad para elaborar, redactar y dirigir cualquier proyecto de actividad, dentro del campo de actuación del diseño de interiores.

CONTENIDOS:

UD I: INTRODUCCIÓN

1.1- Legislación.

1.2- Concepto de Licencia administrativa.

1.3- Tipos de licencias:

1.3.1.- Según proceso tramitación administrativa.-

- Obras Mayores.
- Obras Menores.

1.3.2.- Según el tipo de actuación.-

- De Acondicionamientos de suelo.
 - Urbanización/Parcelaciones/divisiones/segregaciones/Desmontes/excavaciones/explanaciones/terraplenes/apertura zanjas.
 - Instalación de vallas y carteles.

- De Edificación.
 - Demolición/Nueva planta.
 - Reforma/rehabilitación.
 - Primera Ocupación/Segunda Ocupación.
- De Actividad.
 - Licencia Ambiental Integrada.
 - Licencia Ambiental.
 - Comunicación Ambiental.

UD II: ACCESIBILIDAD Y PROTECCIÓN CONTRA INCENDIOS.

2.1- Documentos de un proyecto de actividad.-

2.1.1.- Memoria.

2.1.2.- Presupuestos.

2.1.3.- Planimetría.

2.2- Protección contra incendios.

2.2.1.- Propagación interior/externo.

2.2.2.- Evacuación.

2.2.3.- Instalaciones protección contra incendios.

2.2.4.- Resistencia al fuego de la estructura.

2.3.- Accesibilidad.-

2.3.1.- Seguridad frente al riesgo de caídas.

- Desniveles, Rampas y Escaleras.
- Condiciones de accesibilidad.
- Dotaciones de espacios accesibles.
- Diseño y dimensionado de espacios accesibles.

UD III: ACONDICIONAMIENTO LUMÍNICO Y VENTILACIÓN.

3.1- Iluminación/Sostenibilidad/Eficiencia energética.

3.2- Instalaciones de ventilación.-

UD IV: ACONDICIONAMIENTO Y AISLAMIENTO ACÚSTICO.

4.1.- El sonido y su percepción. Fenómenos físicos del sonido.

4.2.- Fundamentos de acústica. Condiciones de diseño acústico.

4.3.- Diseño y dimensionado de elementos constructivos con requerimientos acústicos.

UD V: GESTIÓN Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTOS DE ACTIVIDAD

5.1.- Gestión de los proyectos de actividad e interiorismo.

5.2.- Presentación del proyecto de actividad.

RETOQUE DIGITAL Y PROCESOS FINALES FOTOGRÁFICOS

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

El dominio y conocimiento de la edición de la fotografía digital no solo representa un avance en el mundo de la tecnología aplicada al diseño, sino que supone nuevos caminos de expresión y creación.

Entre las infinitas posibilidades se puede llegar a una imagen llena de realismo o saltar la barrera de lo natural en la creación de imágenes con gran impacto visual y de funcionalidad para el mundo profesional del diseño.

La asignatura aborda técnicas fundamentales para obtener imágenes de gran calidad técnica y expresiva con el fin de mejorar los productos y proyectos del diseñador. Por lo tanto tiene una relación muy importante con las con las asignaturas de proyectos y dota al alumno de una gran especialización la producción gráfica y en el diseño de la imagen corporativa.

Por otra parte, la asignatura también plantea un análisis y estudio del proceso final de la fotografía. Es de verdadera utilidad que el alumno conozca qué posibilidades tiene en cuanto soportes y cuál es la problemática que puede encontrarse con la impresión de la copia final, así como las posibles soluciones.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Conocimientos básicos de los fundamentos de la fotografía, como los impartidos en la asignatura de primer curso Fotografía y Medios Audiovisuales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- RA 1. Ser capaces de diferenciar los tipos de archivos
- RA 2. Utilizar las principales herramientas del revelado profesional RAW.
- RA 3. Elaborar proyectos fotográficos desde su ideación hasta la obtención de imágenes finales.
- RA 4. Analizar el mercado actual de los sistemas de impresión y soportes fotográficos
- RA 5. Organizar la preparación de imágenes para el acabado final impreso

CONTENIDOS:

UD I: CONCEPTOS BÁSICOS Fechas previstas

1. Revisión Fundamentos Fotografía

2. Archivos, Ajustes y Gestión

3. Revelado Raw

UD II: RETOQUE FOTOGRAFICO DIGITAL

4. Photoshop como herramienta de retoque Fotográfico

UD III: PROCESOS FINALES FOTOGRAFICOS

5. Sistemas de Impresión. Mercado Actual

TALLER DE CREACIÓN VINTAGE

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La asignatura de **Taller de Creación Vintage** es otra manera de entender la creación de modelos de moda ceñidos en un tiempo, pero con la base adquirida ya en asignaturas de carácter obligatorio como Patronaje de 1º curso y Confección de 2º curso, para dar otro paso más adelante y seguir avanzando para aquellos estudiantes con mayor inquietud en éste área, pero ya de una forma más profunda y específica, gracias a los conocimientos adquiridos anteriormente.

Con un contenido eminentemente práctico, como aspectos de un mismo proceso de aprendizaje. La profundización de la experimentación, como parte de la actividad educativa, permitiendo la profundización en el análisis constructivo de prototipos, su modelización, transformaciones y acabados. Esto juega un papel muy importante en la comunicación precisa de sus modelos que permitan su fabricación. Se recomienda desarrollarla en clases prácticas en grupos reducidos de estudiantes que facilitan la comprensión, la adquisición de habilidades y el conocimiento exhaustivo de la materia.

En definitiva, esta asignatura es fundamental e imprescindible para que se refleje en los proyectos de nuestros estudiantes, caminen hacia la excelencia, tengan un mayor reconocimiento en su profesionalidad y además un prestigio por haber sido formados como Diseñadores de Moda en la EASDO.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta asignatura, el estudiante necesita conocimientos básicos y previos, que han sido adquiridos al superar la asignatura de Patronaje en 1º curso y Confección en 2º curso, para les ha proporcionado un conocimiento global del diseño, el material, el dibujo, el patronaje y la confección; ya que todo ello contribuye a comprender y desarrollar mejor las diferentes dimensiones de la asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Conocer la terminología y nomenclatura referente a la asignatura.

RA 2. Conocer el manejo de los utillajes y máquinas específicas.

RA 3. Conocimiento de marcada y tipos de corte.

RA 4. Conocer los tipos de costuras y las diferentes aplicaciones.

RA 5. Ensamblaje y confección de prototipos completos.

RA 6. Realización de fichas técnica y escandallos.

RA 7. Resolver con autonomía problemas procedimentales derivados de la realización de los prototipos.

CONTENIDOS:

UD I: Introducción

- Introducción y presentación de los ejercicios a realizar.
- Estudio de la Moda Vintage décadas 30, 40 y 50:
- Interpretación y funcionalidad.
- Figurines: búsqueda, análisis e interpretación.

UD II: Técnicas de patronaje de moda vintage

- Toma de medidas del cuerpo humano
- Patrones base: Falda, cuerpo y manga.

UD II: Transformaciones basadas en el concepto de la feminidad vintage.

- Transformación de patrones base de mujer aplicado a:
- Elementos estructurales: cuerpo y falda
- Elementos decorativos

UD III: Creación y confección de un prototipo de imagen vintage: estética y estilo

- Creación de un figurín propio con estilo de la época.
- Patronaje de la prenda.
- Confección de la prenda.
- Acabados de la prenda.

UD IV: Comunicación y Presentación

- Tema 10. Presentación del trabajo final individual: problemas y soluciones.

TALLER DE ARTE CONTEMPORÁNEO: REFERENTES DE INSPIRACIÓN PARA LOS PROYECTOS

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Esta asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer la multiplicidad de las manifestaciones del arte contemporáneo.
- Reconocer la influencia del arte contemporáneo en las manifestaciones del diseño en cualquiera de sus ámbitos.

El arte ha sido referente del diseño desde sus comienzos, de ahí la necesidad de crear nuevos lenguajes para las nuevas formas de producción industrial, así pues, se pasará del lenguaje victoriano, a la funcionalidad del Movimiento Moderno y de ahí la recreación de estilos artísticos con la Postmodernidad, para volver a recolocarse en la neutralidad del postminimalismo, conviviendo clasicismo y postclasicismo de forma paralela.

En todos los ámbitos del diseño se ha bebido reiteradamente de las fuentes artísticas y muchos de los referentes de los que parten los diseñadores y diseñadoras tienen que ver con el lenguaje del arte contemporáneo.

Esta asignatura dotará al estudiante de conocimientos en arte contemporáneo, ampliará los referentes a la hora de abordar un proyecto y, por ende, fomentará la creatividad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Es aconsejable que el estudiante tenga conocimientos relacionados con la asignatura de 1º, Fundamentos históricos del diseño y con la cursada en 2º y 3º Historia y Cultura del Diseño y Estética y Tendencias contemporáneas en sus diferentes especialidades.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Identifica las características de las principales tendencias del Arte contemporáneo.

RA 2. Explica las relaciones entre los movimientos del arte contemporáneo y producciones del diseño.

RA 3. Analiza obras de arte contemporáneo aplicando un método que incluya los elementos formales, comunicativos y simbólicos.

RA 4. Compara las obras de diseño estudiado con las producciones artísticas, estableciendo influencias y fuentes de inspiración.

RA 5. Argumenta los propios conocimientos, ideas y opiniones con precisión y rigor, utilizando una terminología y vocabulario idóneos.

RA 6. Elabora trabajos sobre la obra de diseñadores y artistas relevantes del periodo estudiado, aplicando la metodología de investigación.

CONTENIDOS:

UD I: Clasicismo Contemporáneo/arte conceptual

- Introducción: Diferentes perspectivas del Arte Contemporáneo
- Clasicismo contemporáneo: Minimalismos, Hiperrealismo y Abstracción.

UD II: Arte procesual/Activismo artístico

- Formas de arte procesual: *Body art* y el *Land Art*.
- Activismo artístico: Multiculturalidad y defensa de las minorías, defensa del Medio Ambiente, Arte y género: Feminismo, no género, homosexualidad, transexualidad.

UD III: Análisis de ejemplos de referentes de arte contemporáneo en la práctica del diseño

- Aplicación práctica de metodologías de análisis de la obra de arte contemporáneo
- Estudio de referentes artísticos contemporáneos en el diseño en cualquiera de sus disciplinas
- Estudio de casos prácticos de instituciones artísticas. El sistema del Arte. Circuitos comerciales e institucionales. Los centros de producción y difusión del arte. Museos, Galerías, Revistas. El Papel de la crítica y del Comisariado

TALLER DE ILUSTRACIÓN

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

La ilustración consiste en contar historias a través de la comunicación visual, ésta acompaña, o incluso sustituye, al texto. Cuenta con la ventaja de ser la imagen un potente instrumento de comunicación universal. Además, la ilustración es un medio privilegiado de expresión artística, por lo cual el estudiante tiene la oportunidad y el reto de desarrollar un lenguaje gráfico y expresivo personal.

Las aplicaciones de la ilustración son diversas en los medios de comunicación visual contemporáneos, por ello en la asignatura se exploran y experimentan algunos de los ámbitos más frecuentes donde se ejerce esta disciplina. La asignatura pretende dotar de las herramientas básicas para abordar proyectos de ilustración, y ampliar las habilidades proyectuales con ella relacionadas. El objetivo general de la asignatura es realizar un acercamiento hacia las técnicas de ilustración para desarrollar esta faceta y contribuir así a formar profesionales con un perfil más artístico, sin perder de vista el objetivo de comunicación presente en toda ilustración.

La ilustración resulta imprescindible para cualquiera de las tres especialidades de los estudios superiores: gráfico, interiores y moda, ya que es una forma original de abordar los diferentes proyectos

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Es necesario el conocimiento de algunas técnicas gráficas que sirvan como punto de partida para enfocar la asignatura. Y es conveniente que tenga aprobado Diseño básico de 1º y Dibujo y Técnicas gráficas de 1º, así como Dibujo proyectual de 2º de DG.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA 1. Demuestra las habilidades necesarias para pensar gráficamente por medio de dibujos, esquemas y diagramas.

RA 2. Domina el proceso lógico de la creación de imágenes y dibujos que permitan contestar al ¿cómo?. Controla los procesos creativos desde su inicio hasta su finalización y comunicación. Valora este proceso de creación dando el mismo rango al desarrollo que a la finalización de un proyecto de ilustración.

RA 3. Selecciona y utiliza los canales que sirven de soporte a la comunicación visual conforme a los objetivos comunicacionales planteados en proyectos de ilustración.

RA 4. Vincula el campo del diseño gráfico con la ilustración. Este enfoque otorga una formación complementaria al diseñador.

RA 5. Aplica las diferentes tipologías de ilustración.

RA 6. Aplica las técnicas gráficas más adecuadas para los objetivos y funciones previstos. Controla las relaciones y conoce las especificaciones de las técnicas tradicionales y los procesos digitales.

CONTENIDOS:

UD I: INTRODUCCIÓN

Tema 1. LA ILUSTRACIÓN. GÉNEROS.

Tema 2. LA ILUSTRACIÓN Y SUS APLICACIONES EN DISEÑO.

Tema 3. TÉCNICAS.

UD II: CREACIÓN DEL PERSONAJE

Tema 4. CÁNONES ARTÍSTICOS.

Tema 5. PERSONALIDAD Y BIOTIPOS.

UD III: COMPOSICIÓN

Tema 6. LENGUAJE Y TÉCNICAS VISUALES.

Tema 7. COMPOSICIÓN DE LA ESCENA. ESPACIO Y PERSONAJE.

TALLER DE VIDEO: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

ECTS: 4

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Los contenidos impartidos en la asignatura de Taller de vídeo dotan al alumnado de las competencias transversales, generales y específicas necesarias a nivel conceptual y metodológico que abarcan los aspectos fundamentales para la realización de productos audiovisuales de cualquier tipo. La revisión de ejemplos cinematográficos es uno de los instrumentos que mejor sirven en clase para mostrar a los estudiantes el desglose de todas las etapas necesarias para confeccionar una pieza que combine imagen en movimiento con sonido.

La adquisición de estas competencias permite al alumnado tener el conocimiento básico para diseñar sus propios productos audiovisuales mediante la práctica de cada una de las fases que organizan la planificación de proyectos de este tipo. Las 3 principales son la preproducción, la producción y la postproducción.

Por otra parte esta materia subraya la importancia del trabajo en grupo, que es fundamental para abarcar el volumen de trabajo que supone la realización de audiovisuales de buena calidad temática y técnica.

De esta manera los estudiantes van ir superando pruebas de escritura de guiones, planteamientos narrativos, aspectos de composición, aprendizaje de manejo de cámaras, manipulación de imágenes de vídeo y del sonido mediante su edición, así como algunas maneras de hacer difusión de su proyecto.

Los contenidos impartidos favorecerán a los estudiantes de grados de diseño en relación a los siguientes perfiles profesionales que necesiten hacer uso de redes sociales o publicidad por ejemplo.

Para los estudiantes de diseño gráfico concretamente favorecerá a estos perfiles :

- Identidad corporativa y visual
- Dirección de arte en publicidad
- Diseño audiovisual.
- Grafismo en televisión
- Diseño multimedia

Para los estudiantes de diseño de interiores concretamente favorecerá a estos perfiles :

- Diseño de espacios efímeros.
- Paisajismo y diseño de espacios públicos
- Gestión empresarial de actividades creativas
- Investigación y docencia

Para los estudiantes de diseño de moda concretamente favorecerá a estos perfiles :

- Diseño de moda e indumentaria
- Estilismo

- Dirección artística
- Vestuario teatral y cinematográfico
- Diseño y gestión de imagen corporativa
- Gestión empresarial de actividades creativas
- Diseños personalizados o corporativos
- Diseño de moda e indumentaria para actividades específicas
- Figurines
- Investigación y docencia

Constituirán base formativa para las asignaturas de cuarto curso sobre Taller de presentación y comunicación del proyecto, y también para la de Gestión de la comunicación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta asignatura se recomienda que el alumno haya superado Fotografía y Medios Audiovisuales de 1º curso. Si el alumnado lo requiriese, se repasarían conceptos básicos del lenguaje audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- RA 1. Domina los procesos y técnicas empleados en la creación de un proyecto audiovisual.
- RA 2. Identifica las principales convenciones narratológicas del lenguaje audiovisual.
- RA 3. Analiza relatos audiovisuales y es capaz de narrar imágenes y sonido a partir de determinado material.
- RA 4. Domina los procesos y técnicas usados en la fases de preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual.
- RA 5. Investiga y reflexiona sobre la creación audiovisual.
- RA 6. Utiliza adecuadamente los lenguajes propios de la fase de montaje/edición audiovisual.
- RA 7. Sabe utilizar el material técnico básico de una producción audiovisual (cámaras, equipo de iluminación y sonorización, software de edición...).

CONTENIDOS:

BLOQUE 1: DE LA IDEA AL GUION

Tema 1. PREPRODUCCIÓN

- Concepción y desarrollo de la idea.
- El guion y sus fases.
- Equipo de trabajo.
- Lenguaje audiovisual.

Tema 2. LA PRODUCCIÓN

- Organización y planificación para el rodaje.

BLOQUE 2: FASE DE EDICIÓN

Tema 3. LA POSTPRODUCCIÓN

- El montaje
- Técnicas y teorías del montaje audiovisual.
- Continuidad y raccord
- Sonorización
- Exportación
- El croma

BLOQUE 3: EDICIÓN NO LINEAL/EDICIÓN DIGITAL

Tema 4. EDICIÓN NO LINEAL EN LA ERA DIGITAL

- La edición lineal y la edición no lineal.
- Herramientas de edición no lineal.
- Digitalización y organización del material a editar.
- La metodología.
- Edición.
- La línea de tiempo.
- Efectos y transiciones.
- El keyframe.
- La tituladora.
- El sonido

BLOQUE 4: GÉNEROS EN VÍDEO Y TELEVISIÓN

Tema 5. GÉNEROS DE FICCIÓN Y NO FICCIÓN

- a. Ficción: Webseries, Fashion Films, Cortometrajes
 - b. No ficción: noticia, reportaje y documental
- ### Tema 6. PUBLICIDAD Y REDES SOCIALES

- 5.1. Estudio y aplicación de diferentes técnicas

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL: ANIMACIÓN II

ECTS: 4

SEMESTRE: 2º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:**Presentación de la asignatura**

Técnicas de Producción y Edición Digitales II: Animación es una asignatura optativa de la materia de **Tecnología Aplicada al Diseño** que se imparte durante el segundo cuatrimestre del tercer curso del Grado Superior en Diseño en la especialidad de Diseño, adaptando las necesidades de los alumnos al conocimiento de programas y procedimientos abordados en esta disciplina. Su finalidad fundamental es reforzar los contenidos de la primera parte y ampliar los conocimientos en materia audiovisual. En esta asignatura, coordinada con el taller de vídeo, que se imparte paralelamente, se realiza una pequeña biblia de producción y se comienza a resolver el proyecto digitalmente. Supone una aportación de 4 créditos ECTS.

La asignatura contribuye a la **formación digital** del estudiante, proporcionando los conocimientos, herramientas y actitudes que le permitan llevar a buen fin soluciones eficaces para las necesidades, tanto creativas como comunicativas, que puedan surgir en su experiencia futura tanto académica como profesional en el campo del diseño relativo a la animación y la participación del diseñador en las labores de producción audiovisual.

El diseño gráfico se incorpora a los medios audiovisuales, desarrollando su capacidad en la creación y comunicación de identidad visual y corporativa. Las herramientas digitales de edición y composición por capas permiten la integración de medios gráficos y su animación para generar anuncios, cabeceras y títulos de crédito. La animación 2d y 3d se retoman como parte de una disciplina que desarrolla esta asignatura, un campo clásico y en constante renovación del Diseño Gráfico, de gran importancia tanto en la industria audiovisual, como en la televisión, cine o internet.

El objetivo general de la asignatura es reforzar y completar el aprendizaje en cuanto a la producción y edición de animación se refiere, como parte fundamental del diseño, en el caso de la especialidad de diseño gráfico llevando la teoría aprendida a la verdadera aplicación. Se planificarán y estudiarán los procesos de animación de diferentes técnicas para conseguir la sensación de movimiento de imágenes, dibujos o cualquier tipo de objetos. Se superarán los conocimientos de los principios de la animación para lograr una perfecta ilusión óptica de movimiento dibujando, pintando o fotografiando minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad.

El objetivo último de esta materia es complementar la asignatura de animación, "técnicas de producción y edición de animación", del curso anterior, reforzar los conocimientos aprendidos y elaborar una pequeña producción publicitaria o artística para completar el currículum de una forma más profesional.

Observa, además la adquisición de rutinas y actitudes que favorezcan un uso correcto y responsable de los dispositivos y aplicaciones, así como la gestión y organización eficiente de la información digital que les permita abordar con garantía algunas de las fases en el diseño gráfico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Se recomienda que el alumno tenga un nivel básico de informática, manejar sin dificultad el sistema operativo de un ordenador, así como los dispositivos básicos de entrada y salida de información.

Haber cursado el Taller de Animación I.

También se recomienda haber cursado Fotografía y medios audiovisuales (1º).

La asignatura constituye una base muy importante para posteriores asignaturas como la optativa de Tipografía en Movimiento (3º), Proyectos de Diseño Gráfico Interactivo y Proyectos de Diseño Gráfico Audiovisual (3º).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

R 1. Conocer el software de animación necesario para resolver las ideas planteadas.

R 2. Conocer los procesos de la producción, postproducción y edición digital para poder desarrollar proyectos complejos con distintos niveles y grupos de trabajo.

R 3. Generar, desarrollar y materializar ideas complejas.

R 4. Desarrollar proyectos complejos con equipos multidisciplinares.

R 5. Estar informado para poder detectar, entender los cambios tecnológicos y asimilarlos.

R 6. Entender cuáles son las fórmulas más eficaces para desarrollar proyectos ambientalmente sostenibles.

R 7. Dominar los distintos software de animación para elaborar proyectos que se ajusten a éstos de manera idónea.

CONTENIDOS:**UD I: PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN Y TENDENCIAS.**

- Rutinas productivas 2d y 3d, juegos, animaciones, y entornos.
- Corrientes y estéticas actuales animadas.
- Elección y adecuación al producto.

UD II: BÍBLIA, STORYBOARD Y ANIMÁTICA.

- Biblia 2d para un spot animado. Personajes, escenarios y props.
- Storyboard y Animática.
- Planos para la animación partiendo del storyboard: encuadres, BGS, OLS, niveles de animación.

UD III: ANIMACIÓN DE PERSONAJES.

- Animación de personajes: poses clave, intercalaciones, aplicación de los principios de la animación (modo tradicional / modo vectorial).
- Casos concretos de animación de personajes: la caminata, las reacciones o "takes", la sincro labial o lipsync, las expresiones, etc.
- La animación FX: agua, fuego, humo...

UD IV: MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

- Movimientos de cámara: panorámicas, track-in, track-out, panorámicas de fondo, fondo de repetición, etc.

UD V: PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN.

- Profundización en la preproducción y producción de la animación tradicional y vectorial a través de un caso práctico profesional (spot publicitario).
- Los elementos 3d en animación.
- Configuración de los distintos modelos para ser animados en el programa.
- Aplicación de los principios de animación 3D.
- Diferenciación de los keys principales de los breakdowns.
- Las herramientas del programa.
- Realización y montaje de las escenas finales.
- Manejo de las curvas de animación.
- Refinado de las escenas y render final.

UD VI: PROYECTO FINAL.

- PROYECTO PERSONAL.

TIPOGRAFÍA EN MOVIMIENTO

ECTS: 6

SEMESTRE: 1º

IDIOMA: Castellano

OBJETIVOS GENERALES:

Esta asignatura tiene como objetivo capacitar a los alumnos para hacer un uso interpretativo y expresivo de la tipografía en los diferentes medios audiovisuales.

La tipografía animada puede ser empleada en una variedad de aplicaciones, que abarcarían, entre otras: títulos de créditos para cine y televisión, cabeceras de programas televisivos, animaciones de avances cinematográficos y televisivos, spots publicitarios, videoclips, kioscos de información, programas multimedia, sitios web, y presentaciones de empresa.

La aplicación de la dimensión espacio-tiempo al diseño, otorgará al diseñador gráfico la posibilidad de incorporar movimiento y sonido a la tipografía, con fines semánticos, expresivos y persuasivos, pudiendo utilizar cambios de escala y de posición, giros, desplazamientos, distorsiones, metamorfosis, transiciones, efectos visuales y sonoros, entre otras opciones.

Los alumnos podrán desarrollar animaciones haciendo uso de la tipografía cinética, con el objetivo de resaltar su forma visual y su significado, para potenciar el mensaje y enriquecer la comunicación.

Esta asignatura complementa y amplía los conocimientos ofrecidos por la asignatura de Tipografía, y la asignatura de Proyectos de Diseño Gráfico de 3º curso, en sus 3 itinerarios: genérico, audiovisual e interactivo, capacitando al alumno para utilizar con criterio el potencial expresivo y persuasivo de la tipografía cinética, empleada en soportes audiovisuales o interactivos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS ACONSEJABLES O REQUERIDOS:

Para cursar esta asignatura, el alumno debe cumplir con los requisitos académicos obligatorios exigidos para el acceso al Grado en Diseño.

Es recomendable tener aprobadas las asignaturas "Tipografía", "Lenguaje y Técnicas Digitales" y "Fotografía y Medios Audiovisuales" de 1º curso, también tener nociones básicas en el manejo de programas informáticos de animación, postproducción y gráficos 3D, tales como Adobe Flash, Adobe After Effects, y Cinema 4D o Blender 3D.

Por otra parte, esta asignatura no conlleva la obligación de cursar determinadas asignaturas en un futuro.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Conocer y poner en práctica las diferentes técnicas de animación tipográfica.

RA2. Comprender y saber utilizar de manera eficaz el valor expresivo de la tipografía cinética, para reforzar el carácter semántico y persuasivo de los mensajes audiovisuales.

RA3. Conocer cuáles son los factores y las características específicas del medio audiovisual que afectan a la legibilidad de los textos en pantalla.

RA4. Planificar y secuenciar la animación tipográfica teniendo en cuenta los factores espaciales, el tipo de movimiento, el ritmo de la acción y el tiempo de lectura, en función de unos objetivos comunicacionales.

RA5. Conocer cuáles son los distintos tipos de movimiento que se pueden utilizar en la animación de textos, y saber cuáles son las funciones específicas de cada uno de ellos.

RA6. Dominar las diferentes técnicas y recursos para conseguir la integración entre el texto y la imagen en pantalla.

RA7. Investigar e innovar sobre las formas de generar textos en movimiento.

CONTENIDOS:

UD 1: La tipografía en pantalla. Legibilidad, composición 2D / 3D.

- 1.1- Resolución, formato y tamaños de pantalla.
- 1.2- Zonas de seguridad para títulos y para la acción.
- 1.3- La legibilidad de la tipografía en pantalla.
- 1.4- El espacio y la composición de los textos en 2D y 3D.

UD 2: El movimiento aplicado a la tipografía. Tipos de movimiento, funciones. El Ritmo.

- 2.1- Tipos de movimiento.
- 2.2- Funciones del movimiento.
- 2.3- Secuencialización de la acción.
- 2.4- Velocidad, fluidez y tiempo de lectura.
- 2.5- Entrada y salida del texto en pantalla (efectos).

UD 3: El valor expresivo de la tipografía. Factores y recursos expresivos.

- 3.1- Expresividad de la forma, el color y el movimiento.
- 3.2- Los recursos expresivos de apoyo (sonidos, iconos, formas y grafismos).

UD 4: Técnicas de integración y de animación. Relación imagen-texto. Tipos de animación.

- 4.1- Técnicas de animación tipográfica.
- 4.2- Animación analógica.
- 4.3- Animación digital (2D y 3D).
- 4.4- Animación experimental programada.

UD 5: Áreas de aplicación de la tipografía cinética . Tipos de soportes y formatos audiovisuales.

- 5.1- Soportes on-line.
- 5.2- Soportes off-line.