

GRADOS

(Real Decreto 633/2010)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO

- CT1: Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2: Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3: Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4: Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT5: Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- CT6: Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT7: Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8: Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9: Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10: Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT11: Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT12: Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13: Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14: Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15: Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CT16: Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT17: Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO

- CG1: Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3: Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4: Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG5: Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG6: Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG7: Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG8: Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG9: Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG10: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11: Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG12: Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- CG13: Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14: Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG15: Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG16: Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG17: Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG18: Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG19: Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20: Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21: Dominar la metodología de investigación.

CG22: Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

CE1: Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE2: Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE3: Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE4: Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE5: Establecer estructuras organizativas de la información.

CE6: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE7: Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CE8: Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CE9: Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE10: Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CE11: Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE12: Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CE13: Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CE14: Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CE15: Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

CE1: Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

CE2: Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

CE3: Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

- CE4: Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- CE5: Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- CE6: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CE7: Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- CE8: Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- CE9: Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- CE10: Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
- CE11: Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
- CE12: Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- CE13: Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- CE14: Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- CE15: Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

- CE1: Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- CE2: Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- CE3: Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- CE4: Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- CE5: Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- CE6: Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- CE7: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CE8: Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- CE9: Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- CE10: Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- CE11: Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- CE12: Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
- CE13: Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- CE14: Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- CE15: Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN DISEÑO
EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO**

- CE1: Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- CE2: Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- CE3: Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- CE4: Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- CE5: Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- CE6: Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- CE7: Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- CE8: Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- CE9: Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- CE10: Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- CE11: Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- CE12: Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
- CE13: Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- CE14: Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- CE15: Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

MÁSTERES

(Real Decreto 861/2010)

COMPETENCIAS BÁSICAS MÁSTERES

CBM1: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CBM2: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CBM3: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CBM4: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades;

CBM5: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

MÁSTER EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS EN DISEÑO E INNOVACIÓN DE CALZADO

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB-1.- Que los estudiantes sean capaces de aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas dentro de contextos multidisciplinares del sector del calzado.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios..

CB-3.- Que los estudiantes sepan argumentar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que los sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades..

CB-4.- Que los estudiantes sepan identificar métodos de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo..

CB-5.- Que los estudiantes sepan utilizar correctamente los lenguajes y recursos técnicos de la representación y de la comunicación adecuados al sector del calzado.

CB-6.- Que los estudiantes sepan generar respuestas satisfactorias a las necesidades y demandas profesionales en el sector del calzado, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados de la práctica del diseño de calzado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-1 Desarrollar colecciones de calzado innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado.

CE-2 Definir las características finales de la colección de calzado para así comunicar y presentar de manera eficaz el proyecto.

CE-3 Aplicar la técnica adecuada para la realización de prototipos.

CE-4 Generar recursos formales y estéticos adecuados al proyecto de diseño de calzado.

CE-5 Determinar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño de calzado en función de los objetivos marcados por el brief del proyecto y atendiendo al target específico de la empresa.

CE-6 Conocer los materiales que se utilizan en el proceso de creación de un producto de calzado.

CE-7 Ser capaz de determinar la rentabilidad del producto del calzado desde aspectos de comercialización y distribución.

CE-8 Conocer la historia y su contexto económico, social y cultural del Diseño de Calzado.

CE-9 Manejo adecuado de las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de diseño, realización y presentación del producto de calzado.

MÁSTER EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS EN DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES Y EXPOSITIVOS PARA LA MODA

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Que los estudiantes posean y comprendan conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT-1.- Que los estudiantes sean capaces de analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas y de las prácticas profesionales, y actuar con responsabilidad, asegurando y promoviendo el respeto a las diversas identidades culturales, lingüísticas y de género, a los derechos fundamentales y a la igualdad de oportunidades. Todo ello entendido desde el marco global de desarrollo sostenible.

CT-2.- Que los estudiantes demuestren honestidad científica, y valorando la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-1.- Generar recursos constructivos, estéticos y simbólicos adecuados a requerimientos formales y funcionales concretos en el sector del diseño de espacios para la moda.

CE-2.- Gestionar un proyecto de diseño integral de espacios para la moda desde las posibilidades reales de la empresa-cliente.

CE-3.- Generar diseños de espacios para la moda con criterios que comporten mejora de calidad, mejor uso y consumo de las producciones así como el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

CE-4.- Utilizar correctamente los materiales y tecnologías necesarios en la actividad y sector de la moda en cuanto a exposición y venta de sus productos o eventos.

CE-5.- Emplear las nuevas tecnologías audiovisuales y de la comunicación para la realización y exhibición en el diseño de espacios para la moda.

CE-6.- Analizar la historia y el contexto económico, social y cultural del Diseño Integral de Espacios para la moda, demostrando capacidad crítica.

CE7.- Que los estudiantes sepan generar respuestas satisfactorias a las necesidades y demandas profesionales en el sector del diseño de espacios para la moda, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados de la práctica del diseño en este sector.

MÁSTER EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS EN DISEÑO INTEGRAL DE PACKAGING PARA LA INDUSTRIA ALIMENTARIA Y VITIVINÍCOLA

COMPETENCIAS BÁSICAS (RD 633/2010)

CB 1. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas a entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área de estudio.

CB 2. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB 3. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que los sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB 4. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Que los estudiantes sepan resolver y solucionar problemas complejos, específicos y profesionales de diseño utilizando los lenguajes y recursos técnicos de la representación y de la comunicación.

CB-6.- Que los estudiantes sepan dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas profesionales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados en la práctica del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1.- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos interrelacionando los lenguajes formal y simbólico en el Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria y Vitivinícola.

CE2.- Gestionar un proyecto de Diseño Integral de packaging desde las posibilidades reales de la empresa generando nuevas ideas y descubriendo alternativas en la resolución de un determinado problema.

CE3.- Conocer los materiales que utiliza la industria del packaging, los sistemas de creación del envase, la preimpresión, la impresión, los controles de calidad, y el resto de disciplinas que forman la cadena de valor de la empresa productora de Packaging y su idiosincrasia.

CE4.- Ser capaz de determinar la rentabilidad del producto desde aspectos de producción, comercialización y distribución.

CE5.- Ser capaz de proyectar, integrar, coordinar y gestionar nuevos productos industriales específicos de los sectores alimentario y vitivinícola de manera que se puedan desarrollar proyectos viables.

CE6.- Ser capaz de reflexionar sobre la influencia social del Diseño Integral de Packaging, su incidencia en la calidad de vida y su capacidad para generar identidad, innovación y mejoras en la producción, para generar envases y embalajes más eficientes y sostenibles que promuevan el buen diseño y la óptima utilización de los materiales.

CE7.- Ser capaz de emplear las nuevas tecnologías tanto en la comunicación para el desarrollo, la promoción y difusión del producto, como en el diseño formal y artístico y en el prototipado de productos de packaging para la industria Alimentaria y Vitivinícola.

CE8.- Conocer la historia y su contexto económico, social y cultural del Diseño Integral de packaging y plantear estrategias de investigación demostrando capacidad crítica.

CE9.- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.