

	Conocimientos					Habilidades										Competencias										
	K1	K2	K3	K4	K5	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	
Historia, teoría y crítica del diseño	o		o																				o			
Ética y sostenibilidad en el diseño		o			o																		o		o	
Diseño crítico y social	o	o	o		o																		o	o	o	
Cultura visual y nuevos medios	o	o	o																							
Antropología del diseño		o			o	o																	o	o		
Estética y teoría del arte																							o			
Seminari de historia del arte																							o			
Fundamentos del diseño gráfico							o		o									o								
Taller de forma y composición				o			o		o									o	o							
Taller de color				o			o		o									o	o							
Taller de dibujo									o									o								
Creación fotográfica				o					o										o	o						
Creación de vídeo				o					o										o							
Montaje audiovisual				o					o										o							
Animación	o			o					o										o							
Ilustración	o			o		o			o									o								
Motion graphics	o			o					o										o							
Tipografía			o				o		o									o	o							
Tipografía avanzada			o				o		o									o	o							
Comunicación: Teorías y técnicas					o	o						o	o						o							
Recursos y comunidades digitales				o								o							o	o	o			o		
Storytelling: Recursos narrativos	o				o						o	o							o				o			
Dirección de arte	o			o			o		o		o	o							o	o			o			
Inglés B2.1						o														o						
Inglés B2.2						o														o						
Técnicas de creatividad e innovación	o				o	o	o	o																		
Diseño centrado en las personas	o				o		o	o		o														o		
Gestión del diseño	o				o						o										o				o	
Tendencias de diseño	o							o													o			o		
Diseño de interacción						o	o		o		o	o		o	o				o							
Diseño de interfaces		o				o	o		o		o	o		o	o				o	o			o			
Infografía y visualización					o						o	o		o	o		o									
Programación para el diseño y las artes						o								o	o		o		o	o						
HTML y CSS														o			o		o	o						
Fabricación digital										o			o			o	o			o	o			o	o	
Producción gráfica	o		o		o								o			o			o					o	o	
Producción y publicación digital					o														o					o	o	
Packaging	o																		o					o	o	
Diseño editorial digital	o									o			o	o					o					o		
Proyecto I: Identidad y marca	o				o					o	o	o		o	o				o			o	o	o		
Proyecto II: Diseño editorial	o									o	o	o		o	o				o	o	o	o	o	o	o	
Proyecto III: Espacios inclusivos										o				o			o									
Proyecto IV: Portfolio	o									o		o			o				o	o	o					o
Prácticas	o										o								o	o	o					
Diseño del trabajo final de grado	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
TFG	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

- K1. Identificará los procesos y métodos utilizados en un contexto profesional del diseño.
- K2. Reconocerá el contexto cultural actual y los movimientos sociales relacionados con la cultura digital para imprimir una ética de cultura libre y abierta en la práctica del diseño.
- K3. Identificará los principales elementos relacionados con la práctica del diseño presentes en la historia y la teoría de la cultura visual.
- K4. Identificará las herramientas específicas para la formalización del diseño en entornos tanto analógicos como digitales.
- K5. Interpretará las posibilidades de aplicación del Diseño Universal en los proyectos de diseño
- S1. Será capaz de comprender y producir textos orales y escritos en un contexto académico y profesional demostrando un nivel B2 (Marco europeo común de referencia para las ler
- S2. Aplicará las técnicas de creatividad idóneas para cada proyecto de diseño con el objetivo de resolver problemas de forma innovadora y generar nuevas ideas.
- S3. Analizará las situaciones de diseño para identificar los elementos que intervienen y plantear los problemas y desafíos asociados.
- S4. Utilizará el lenguaje expresivo para propiciar experiencias estéticas de acuerdo con los objetivos de cada proyecto de diseño.
- S5. Aplicará las estrategias, procesos, métodos y técnicas propias del diseño centrado en las personas.
- S6. Realizará propuestas de diseño que resuelvan necesidades empresariales, a través de la aplicación de técnicas de análisis e investigación de manera táctica y estratégica.
- S7. Elaborará mensajes teniendo en cuenta el público al que van dirigidos y las particularidades del encargo, aplicando un pensamiento estratégico y teniendo en cuenta las teorías
- S8. Seleccionará y utilizará los soportes, materiales y dispositivos más adecuados a los casos a resolver.
- S9. Analizará, conceptualizará, diseñará y evaluará procesos de interacción y sus interfaces.
- S10. Extraerá e interpretará datos a partir de diferentes fuentes, tanto analógicas como digitales, para su uso en proyectos de diseño.
- S11. Presentará trabajos de diseño en diferentes contextos, para distintos públicos y en formatos diversos, con argumentaciones y contraargumentaciones sólidas y solventes.
- S12. Integrará el pensamiento computacional en la práctica del diseño, mediante la algorítmica y los lenguajes y entornos de programación.
- S13. Identificará y utilizará las técnicas de expresión gráfica adecuadas a cada proyecto.
- C1. Aplicará las tecnologías digitales en el ámbito académico y profesional.
- C2. Será capaz de integrarse y participar en las comunidades de diseño, trabajando en equipo de forma colaborativa y/o cooperativa en entornos digitales.
- C3. Gestionará proyectos de diseño en los diferentes ámbitos profesionales.
- C4. Actuará de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profe
- C5. Generará soluciones que tengan en cuenta la diversidad cultural y funcional mediante el diseño universal y el diseño inclusivo en la creación de productos.
- C6. Incorporará criterios de desarrollo sostenible y respeto al entorno en la práctica profesional del diseño.
- C7. Definirá de forma crítica y creativa una imagen profesional personal a través de la construcción de un portafolio para mostrar el trabajo propio en la red.