

IMPRESO SOLICITUD PARA MODIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad de Navarra		Escuela Técnica Superior de Arquitectura	31006557
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Diseño/Design	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Diseño/ Design por la Universidad de Navarra			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO	
Ingeniería y Arquitectura		No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN	
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
MIGUEL ANGEL ALONSO DEL VAL		Director de la Escuela de Arquitectura	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		16025924F	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
MARIA JOSE SANCHEZ DE MIGUEL		Directora del Servicio de Calidad e Innovación	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		06576768X	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
CARLOS CHOCARRO BUJANDA		Responsable del grado en Diseño/Design	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		33430720J	
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO
Edificio Amigos. Campus Universitario. Universidad de Navarra		31009	Pamplona/Iruña
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
mjsanchez@unav.es		Navarra	617277759
			FAX
			948425626



3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Navarra, AM 27 de noviembre de 2020
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño/ Design por la Universidad de Navarra	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE MENCIONES				
Mención en Diseño de Producto / Product				
Mención en Diseño de Moda / Fashion				
Mención en Diseño de Servicios / Service				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Ingeniería y Arquitectura		Diseño		
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad de Navarra				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
031		Universidad de Navarra		
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
36	126	18
LISTADO DE MENCIONES		
MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS	
Mención en Diseño de Producto / Product	30.	
Mención en Diseño de Moda / Fashion	30.	
Mención en Diseño de Servicios / Service	30.	

1.3. Universidad de Navarra

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
31006557	Escuela Técnica Superior de Arquitectura

1.3.2. Escuela Técnica Superior de Arquitectura

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No



PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
60	60	60
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	
60	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	40.0	60.0
RESTO DE AÑOS	40.0	78.0
TIEMPO PARCIAL		
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	3.0	39.0
RESTO DE AÑOS	3.0	39.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://www.unav.edu/documents/11306/0/Nueva+Normativa+general+de+permanencia+de+grado+y+m%C3%A1ster_Febr+18+%281%29.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.
CG3 - Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT2 - Identificar las cuestiones más relevantes de la existencia humana presentes en las grandes creaciones religiosas, humanísticas y científicas y adoptar una postura personal razonada frente a ellas.
CT3 - Descubrir y enjuiciar los presupuestos antropológicos y las repercusiones éticas de la propia disciplina.
CT1 - Afrontar de manera crítica y reflexiva el estudio de la propia disciplina en su conexión con el resto de los saberes.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE02 - Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.
CE03 - Describir y aplicar al diseño los principios de la mecánica general, la estática, la geometría de masas y los campos vectoriales y tensoriales.
CE01 - Aplicar los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño.
CE04 - Conocer y aplicar al diseño los sistemas de representación espacial.
CE05 - Describir y aplicar al diseño la geometría analítica y diferencial y los métodos algebraicos.
CE06 - Conocer los conceptos y técnicas utilizadas en las artes aplicadas, tradicionales y contemporáneas, y su aplicación al diseño.
CE07 - Conocer la composición, las cualidades plásticas, elásticas y de resistencia de los materiales vinculados al mundo del diseño.
CE08 - Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.
CE09 - Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.
CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.
CE11 - Aplicar creativamente las técnicas informáticas de diseño gráfico y de modelización.
CE12 - Elaborar y organizar programas, actividades y estrategias de comunicación, vinculados al mundo del diseño.
CE13 - Interpretar las principales teorías y producciones artísticas contemporáneas según su impacto en el mundo del diseño.



CE14 - Describir de modo comparado los fundamentos de la historia de las artes, de las artes aplicadas y del diseño.
CE15 - Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.
CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.
CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.
CE18 - Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.
CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.
CE20 - Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.
CE21 - Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.
CE22 - Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.
CE23 - Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.
CE26 - Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.
CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.
CE25 - Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.
CE27 - Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2. Requisitos de acceso y criterios de admisión

Son requisitos básicos necesarios para solicitar la admisión en el Grado, los establecidos por el *Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado.*

Artículo 3. *Acceso a los estudios universitarios oficiales de Grado.*

1. Podrán acceder a los estudios universitarios oficiales de Grado en las Universidades españolas, en las condiciones que para cada caso se determinen en el presente real decreto, quienes reúnan alguno de los siguientes requisitos:
 - a) Estudiantes en posesión del título de Bachiller del Sistema Educativo Español o de otro declarado equivalente.
 - b) Estudiantes en posesión del título de Bachillerato Europeo o del diploma de Bachillerato internacional.
 - c) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.
 - d) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
 - e) Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación Profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
 - f) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.
 - g) Personas mayores de veinticinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
 - h) Personas mayores de cuarenta años con experiencia laboral o profesional en relación con una enseñanza.
 - i) Personas mayores de cuarenta y cinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.



- j) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.
- k) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.
- l) Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad correspondiente les haya reconocido al menos 30 créditos ECTS.
- m) Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.

De acuerdo con los artículos 3.1. h) y 16 de la citada norma, podrán acceder a los estudios universitarios oficiales de grado candidatos mayores de 40 años con experiencia laboral o profesional que tenga relación con la enseñanza que se oferta. En el caso del Grado en Diseño/Design de la Universidad de Navarra, una vez analizada la solicitud, se requerirá la acreditación de una experiencia laboral o profesional de, al menos, diez años en un ámbito que habrá de tener relación directa o indirecta con las materias propias del grado en Diseño/Design. En todo caso, se concertará una entrevista con el candidato a fin de determinar si reúne los requisitos adecuados al perfil de ingreso. La admisión priorizará aquellos profesionales que acrediten más años de experiencia.

Perfil de ingreso recomendado:

Los candidatos al grado en Diseño/Design deberán reunir las siguientes capacidades e intereses:

1. Creatividad e imaginación.
2. Visión espacial y capacidad para usar los recursos gráficos de representación como medio de comunicación.
3. Capacidad organizativa, de trabajo en equipo y de gestión.
4. Capacidad de liderazgo y de asunción de responsabilidad.
5. Inquietud humanística.
6. Nivel de inglés B2 o similar. Los alumnos extranjeros deberán acreditar además del referido nivel de inglés, conocimiento de español equivalente al Diploma de Español Nivel B2 o semejante. En caso de no contar con un título oficial podrá acreditarse el nivel de inglés y/o castellano con una prueba específica oral y escrita en el Instituto de Idiomas de la Universidad de Navarra.

Procedimiento y requisitos de admisión

Para solicitar la admisión al Grado en Diseño/Design el alumno debe registrarse en el portal **miUNAV** (miportal.unav.es). Una vez dentro del portal, el candidato puede solicitar la admisión y adjuntar toda la documentación necesaria a través de un mismo formulario.

Enviada la documentación el alumno recibe un correo electrónico convocándole a la prueba de admisión. La admisión en el Grado en Diseño/Design supone la superación de esta prueba que consta de un test de cultura general en inglés y/o castellano (40% de la calificación) y una prueba práctica en la que se medirá la capacidad creativa de los candidatos (60% de la calificación). Además deberán realizar una entrevista personal que no es objeto de evaluación aunque permite al candidato explicar personalmente su trayectoria e intereses y transmitir la información que considere oportuna. En el caso de los alumnos que residan fuera de España, tanto la prueba como la entrevista, podrán realizarse on line.

El órgano encargado de llevar adelante las pruebas de admisión está compuesto por:

- ~~Director de la Escuela de Arquitectura~~ (como Responsable del Grado en Diseño/Design)
- Dos profesores del grado
- Un responsable del Servicio de Admisión de la Universidad de Navarra

Esta prueba tiene un valor del 60% de la calificación final. El 40% restante de la puntuación corresponde a las notas del expediente académico. Realizada la prueba, el alumno recibirá la resolución de su admisión en el plazo máximo de un mes.

A través de este mismo portal, el candidato puede solicitar un estudio personalizado del coste de los estudios y de las ayudas económicas que ofrece la universidad y otros organismos.

Una vez admitido el alumno se matricula en Oficinas Generales de la Universidad de Navarra. Los trámites de matriculación también pueden realizarse a través del portal **miUNAV**.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

4.3. Apoyo a estudiantes

Desde el momento en que el alumno es admitido en la Universidad de Navarra, recibe información respecto a la realización de la matrícula, becas y ayudas y, en general, de todo aquello que resulta de su interés al comienzo de su etapa universitaria.

La ETSA facilita el apoyo y la orientación a los estudiantes de nuevo ingreso, a través de las siguientes actividades:

1. Sesión online de Introducción para futuros alumnos: con todos aquellos estudiantes que han realizado la prematrícula. El objetivo es ofrecerles información sobre su primer año en la Universidad, además, alumnos que han finalizado su primer curso del grado les cuentan su experiencia y dan consejos. De esta forma, se acompaña a los alumnos desde el principio y se resuelven sus dudas antes de que los estudiantes comiencen la Universidad.



2. Sesiones de Introducción Jornada de Bienvenida para alumnos de 1º: tienen lugar el día en que comienza el curso. La ETSA envía una carta a cada alumno comunicándole el nombre de su asesor y adjuntando el programa para esa jornada. El Director, la Subdirectora de alumnos y el Coordinador de 1º curso dan la bienvenida a los alumnos y les informan sobre la ETSA y la Universidad de Navarra; de la estructura, los objetivos y los contenidos del plan de estudios de Diseño y sobre el Asesoramiento académico personal. Ese mismo día tienen lugar las primeras sesiones de asesoramiento, donde los alumnos mantienen un primer encuentro con su asesor.

3. Jornadas de Bienvenida para estudiantes internacionales (Welcoming days). En ellas se ofrece una sesión de bienvenida a los estudiantes internacionales, se les hace entrega de la guía Hello!!!, se les explican los servicios generales de la Universidad y se realizan excursiones por Pamplona y sus alrededores.

4. Mentoring. Programa que ayuda a los estudiantes internacionales en su llegada a Pamplona y en la transición hacia una nueva ciudad. Cada estudiante tiene asignado un mentor, que puede ser nacional o internacional, que ayudará al alumno con cuestiones básicas como el alojamiento y a integrarse en la comunidad universitaria.

5. Sesiones informativas sobre servicios de la Universidad de Navarra: tienen lugar en los primeros días de curso. Se facilita información sobre el Servicio de Deportes, Servicio de Actividades Culturales y Sociales, la agrupación Alumni, los servicios de la Biblioteca y los Servicios Informáticos.

6. Asesoramiento académico personal: El asesoramiento contribuye a la formación integral de los alumnos, objetivo asumido por la Universidad de Navarra desde sus inicios. Una vez que el alumno se ha matriculado en Diseño, y antes de que comience el curso, la Subdirección de alumnos de la Escuela asigna a cada estudiante un asesor, que es además profesor del grado.

Aunque la frecuencia de las entrevistas entre asesor y asesorado depende de lo que el alumno estime conveniente, desde Subdirección de alumnos se aconseja que tengan una periodicidad mensual pues la eficacia del asesoramiento depende de la continuidad con la que éste se lleve a cabo.

El asesor ofrece al alumno información, formación y orientación en los distintos aspectos de la vida universitaria:

1. Mejora de la preparación intelectual y rendimiento académico
2. Desarrollo del perfil profesional y aptitudes profesionales
3. Motivación del alumno en su propio proceso formativo.
4. Fomento de la creatividad, el aprendizaje autónomo y responsabilidad
5. Orientación en la toma de decisiones académicas y profesionales

Está previsto que en primer curso, asesor y alumno trabajen para favorecer la integración del propio alumno en la Universidad, para perfeccionar su método de estudio, ayudarle a ser profesional desde el primer día y animarle a implicarse y participar en la vida social y cultural del campus.

En segundo curso, los objetivos de asesor y alumno son perfeccionar el conocimiento propio de este último y el desarrollo de sus capacidades. Para facilitar la reflexión sobre sus puntos fuertes y puntos débiles, está previsto que al alumno se le facilite un test de competencias profesionales. Además, también se tratan otros aspectos susceptibles de mejora, como la informática o los idiomas.

Durante el tercer curso se trabaja la definición del perfil profesional del alumno a través de la formación en competencias profesionales. El asesor ofrece al alumno, además, orientación en la realización de las prácticas profesionales si las hubiere. Para ello, asesor y alumno reflexionan y trabajan en la definición del perfil profesional. Está previsto que asesor y alumno trabajen durante esta etapa en el desarrollo de competencias profesionales transversales como:

Trabajo en equipo

Resolución de problemas

Capacidad de análisis y de síntesis

Capacidad de organización y planificación

Comunicación oral y escrita

Capacidad de gestión de la información

Toma de decisiones

Adaptación a nuevas situaciones

Desarrollo de razonamiento crítico; aprendizaje autónomo

Liderazgo

Iniciativa y espíritu emprendedor

7. Seminarios de actualización de conocimientos: en varias asignaturas, con el objetivo de apoyar el aprendizaje y mejorar su aprovechamiento.

8. Sesión informativa para padres de alumnos de nuevo ingreso: a mediados del primer trimestre se invita a los padres a una mesa redonda con el Director, Subdirectora de alumnos y Coordinador de primer curso. El objetivo es orientarles sobre las posibles dificultades que pueden encontrar sus hijos en la realización de sus estudios y, en particular, en su primer año. Además, tienen la oportunidad de conocer a sus asesores.



Los alumnos disponen de folletos (con el plan de estudios, de becas y ayudas, Libro de la Promoción, que recoge la relación de los nuevos alumnos de la universidad, profesores y otras informaciones de interés...) así como de la página web <http://www.unav.edu/web/escuela-tecnica-superior-de-arquitectura/alumnos>, donde tienen toda la información que necesitan de manera actualizada.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS EN LOS ESTUDIOS DE GRADO DE LA UNIVERSIDAD DE NAVARRA

I. Reconocimiento de créditos

1. Podrán reconocerse los estudios cursados en otros planes de estudio conducentes a la obtención de titulaciones oficiales de grado, en la Universidad de Navarra o en cualquier otro centro universitario que imparta esas titulaciones, o equivalentes conforme a las siguientes reglas básicas:

- Siempre que el título al que se pretende acceder pertenezca a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento al menos 36 créditos correspondientes a materias de formación básica de dicha rama.
- Serán también objeto de también reconocimiento los créditos obtenidos en otras materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento del título al que se pretende acceder.
- El resto de los créditos podrán ser reconocidos conforme a lo que se indica en el n. 3.

2. También podrán ser objeto de reconocimiento los créditos cursados en otras enseñanzas superiores oficiales o en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

La experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título.

El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente. No obstante lo anterior, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior o en su caso en su totalidad siempre y cuando el correspondiente título propio haya sido extinguido y sustituido por un título oficial. La memoria de verificación de este título oficial deberá recoger tal circunstancia así como la información preceptiva al respecto.

3. En todos los casos, para valorar el reconocimiento se tendrá en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos asociados a las materias o enseñanzas cursadas por el estudiante o bien asociados a una previa experiencia profesional y los previstos en el plan de estudios, o bien que tengan carácter transversal.



4. No podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado.
5. También tienen reconocimiento académico la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, que sean aprobados por el Rectorado o por cada Centro, de al menos 6 créditos, de acuerdo con lo dispuesto por el plan de estudios.
6. Además de las señaladas se reconocen las materias cursadas en otra Universidad, en el marco de un programa de intercambio o convenio suscrito por la Universidad.
7. Estos reconocimientos tendrán reflejo en el expediente académico del alumno y computarán a fin de obtener el título oficial, después de abonar los derechos que en su caso se establezcan.

II. Transferencia de créditos

8. También se incluirán en su expediente académico la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.
9. Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados en cualquier universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título.

III. Procedimiento

10. El alumno deberá presentar su solicitud de reconocimiento en las Oficinas Generales de la universidad para su registro. Junto a la solicitud adjuntará el certificado académico que acredite la superación de los estudios que desea reconocer y el programa de los mismos. Las Oficinas Generales enviarán el expediente de reconocimiento al centro responsable del grado.

La Comisión de reconocimiento del grado evaluará las competencias adquiridas en los estudios previos y emitirá el preceptivo informe de reconocimiento. Visto el informe de reconocimiento el Rectorado emitirá la correspondiente resolución.

Las Oficinas Generales la comunicarán al alumno por correo postal y por correo electrónico.

IV. Comisión de reconocimiento

11. Cada grado contará con una comisión de reconocimiento designada por el Centro responsable, que realizará el pertinente estudio de competencias acreditadas para la emisión del informe de reconocimiento.

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

No aplica.



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas		
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas		
Participación en seminarios		
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)		
Participación en tutorías		
Estudio y trabajo personal		
Elaboración y defensa del Trabajo Fin de Grado		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Clases prácticas por proyectos en taller (individual y en grupo)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
Dirección de Trabajo Fin de Grado		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales		
Trabajos prácticos individuales y en equipo		
Defensa oral de los trabajos		
Exámenes (parciales y finales)		
Propuesta y defensa pública del Trabajo Fin de Grado		
5.5 NIVEL 1: Cultura del diseño		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Fundamentos culturales del diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Arte
ECTS NIVEL2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	6	6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia ofrece las claves de lectura necesarias para entender aspectos fundamentales de nuestra cultura y racionalizar nuestra forma de entender el arte y el diseño contemporáneos. Se trata de analizar diferentes problemáticas de cuya interrelación surgen las principales líneas argumentales de la contemporaneidad. Interesa sobre todo trazar una aproximación diacrónica de la Historia para entender el momento actual a la luz de las bases conceptuales que lo han configurado. Esta materia permite una aproximación crítica al arte y la cultura entendidos como el auténtico sustrato que alimenta el mundo del diseño.</p> <p>Está constituida por tres asignaturas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art culture of the last century- (6 ECTS): En esta asignatura se explican los principales movimientos artísticos del siglo XX y su relación con las corrientes políticas, filosóficas e historiográficas que les son contemporáneas. Más que una secuencia cronológica, se pondrá especial atención en trazar los diferentes "itinerarios" conceptuales que ponen en relación las vanguardias históricas de principios del siglo XX, con las de la segunda mitad de ese siglo y principios del siglo XXI. • Creative traditions in history- (6 ECTS): En esta asignatura se explican los mecanismos que han ido configurando nuestro imaginario cultural occidental. La formación de los artistas y diseñadores, la visión del cubismo como el último eslabón del clasicismo europeo, el debate en torno a la integración de las artes en diferentes momentos de la historia son solo algunos ejemplos de los temas y estudios que se pretenden trasladar en esta asignatura. • Tradiciones creativas en la cultura hispana- (6 ECTS): La necesidad de buscar una explicación al boom creativo latinoamericano ha colocado de nuevo en el centro del debate internacional el papel desempeñado por España y Portugal como filtro de la influencia europea en estos territorios. En consecuencia, en los últimos años se ha producido un despertar de discursos contrapuestos, colonialistas e indigenistas. Lo interesante es que desde ambos posicionamientos se reconoce la importancia del mestizaje en la gestación de la particular idiosincrasia cultural del mundo latino. Esta asignatura pretende abundar en la presencia de ese fuerte carácter híbrido como cualidad esencial y específica de las tradiciones creativas del mundo hispano a lo largo de la historia. Un factor clave para entender un medio tan sugestivo como difícil de aprehender si no se aborda desde una perspectiva cultural. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
12 de los 18 ECTS de esta materia se impartirán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Interpretar las principales teorías y producciones artísticas contemporáneas según su impacto en el mundo del diseño.		
CE14 - Describir de modo comparado los fundamentos de la historia de las artes, de las artes aplicadas y del diseño.		
CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.		
CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.		
CE20 - Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.		



5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	120	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	60	100
Participación en seminarios	18	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	120	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	126	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	50.0
NIVEL 2: Fundamentos disciplinares del diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6	6	6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia supone una aproximación disciplinar al mundo del Diseño desde el análisis de las últimas tendencias. Las diferentes opciones o corrientes del diseño son mostradas desde dos ópticas diferentes: En su contexto cultural, como un producto más de un determinado tiempo histórico y destinado a una determinada sociedad y desde su comparación con las técnicas y procesos heredados de las <i>¿artes aplicadas¿</i> codificadas a lo largo de los siglos y en continuo proceso de redefinición. Se analizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las últimas publicaciones sobre teoría del diseño (artículos especializados, monografías y ensayos) - Ediciones recientes de las principales pasarelas nacionales e internacionales de moda - Ferias de diseño de producto especialmente significativas - Eventos y proyectos de diseño de servicios de especial trascendencia y actualidad <p>Se trata de analizar casos especialmente significativos que permitan profundizar en el impacto que el mundo del diseño tiene en la sociedad actual, sus relaciones con la historia del arte y las técnicas tradicionales, la relación directa entre el éxito de un diseño y su respuesta a las necesidades sociales y la necesidad de cuidar los principios de calidad, ecología y ergonomía. Del mismo modo, se incidirá en la relación entre los principios de la percepción visual, el diseño y su difusión. Una realidad donde la representación y la percepción adquieren un papel fundamental pero que no se entiende tampoco sin sus implicaciones sociales, culturales, técnicas y de producción.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
12 de los 18 ECTS de esta materia se impartirán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.		
CE06 - Conocer los conceptos y técnicas utilizadas en las artes aplicadas, tradicionales y contemporáneas, y su aplicación al diseño.		
CE13 - Interpretar las principales teorías y producciones artísticas contemporáneas según su impacto en el mundo del diseño.		
CE14 - Describir de modo comparado los fundamentos de la historia de las artes, de las artes aplicadas y del diseño.		
CE15 - Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.		
CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	120	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	60	100
Participación en seminarios	18	100



Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	120	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	126	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	50.0
NIVEL 2: Core Curriculum		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
6	12	0
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
3	3	3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
3	3	3
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



La materia Core curriculum (18 ECTS) incluye ~~dos asignaturas obligatorias de 6 ECTS~~ cuatro asignaturas obligatorias de 3 ECTS cada una (Antropología y Ética) y dos asignaturas optativas de 3 ECTS que el alumno debe escoger de entre las diferentes que con este fin le ofrece la Universidad. A estas asignaturas optativas se les denomina con el nombre genérico de Claves Culturales.

Las asignaturas del Core Curriculum ofrecen una formación común a todos los grados de la Universidad de Navarra (Ver Competencias transversales). Una información más detallada sobre el Core Curriculum puede consultarse en: <http://www.unav.edu/centro/iae/core-curriculum1>

Desde la perspectiva de la Antropología y la Ética, las asignaturas agrupadas bajo este nombre tienen como objetivo que el estudiante reflexione sobre los referentes fundamentales de nuestra cultura y de la sociedad actual y desarrolle una posición razonada frente a ellos. Tratan temas como la condición humana: identidad, corporalidad, conocimiento y libertad; el logro de la plenitud humana; el despliegue de lo humano en el tiempo: maduración y proyecto vital; el ser humano como ser relacional: familia, sociedad y cultura; la religiosidad como dimensión humana; la persona como ser moral; la realización del bien; el despliegue de la vida moral y la plenitud de la vida moral. La Universidad facilita que estas asignaturas sean cursadas en la lengua materna del alumno.

Las asignaturas optativas agrupadas bajo el nombre de Claves culturales tienen como objetivo que el estudiante reflexione sobre los referentes fundamentales de la cultura y de la sociedad actual y desarrolle una posición razonada frente a ellos. Por ello, sus contenidos tratarán sobre cuestiones como:

- Las principales corrientes de la filosofía moderna.
- Historia política, social y cultural de occidente.
- Movimientos artísticos.
- Los grandes temas humanos en la literatura universal.
- Introducción al cristianismo.
- Grandes retos de la ciencia

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Para las asignaturas optativas de Claves culturales se ofertarán al menos tres asignaturas de 3 ECTS de las que el alumno tendrá que elegir dos.

Las competencias que se adquieren en esta materia son las siguientes:

COP1 Conocer grandes obras de la literatura, del arte, de la ciencia y, en general, del pensamiento humano.

COP2 Conocer los aspectos básicos del cristianismo y su relación con la cultura y el pensamiento actual.

COP3 Argumentar correctamente, el propio punto de vista sobre cuestiones transversales a los diferentes grados como la ecología, la ciudadanía, la familia, la paz, el sufrimiento, las desigualdades sociales, la racionalidad del mundo, o el respeto a la diferencia.

6 de los 18 créditos de esta materia se impartirán en inglés.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Identificar las cuestiones más relevantes de la existencia humana presentes en las grandes creaciones religiosas, humanísticas y científicas y adoptar una postura personal razonada frente a ellas.

CT3 - Descubrir y enjuiciar los presupuestos antropológicos y las repercusiones éticas de la propia disciplina.

CT1 - Afrontar de manera crítica y reflexiva el estudio de la propia disciplina en su conexión con el resto de los saberes.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE21 - Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.

CE22 - Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.

CE23 - Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	180	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	90	10
Participación en tutorías	12	100



Estudio y trabajo personal	168	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	20.0	40.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	40.0	60.0
5.5 NIVEL 1: Técnica del diseño		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Fundamentos físicos del diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Física
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
No	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia ofrece las herramientas básicas para una correcta concepción física de los objetos de diseño. Con un marcado carácter reflexivo apoyado en las evidencias de la práctica, la física, la geometría, y el dibujo son mostrados como instrumentos que condicionan la representación y materialización de la realidad.</p> <p>Consta de dos asignaturas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Form and Image (Geometries) -(6 ECTS): aproximación al problema de la forma desde tres aspectos claves, la percepción, la representación y la codificación de la imagen, en sus componentes gráficas (plásticas y vectoriales) y geométricas (analíticas y métricas). 		



- Form and Matter (Properties) -(6 ECTS): aproximación al problema de la forma atendiendo al soporte físico de la misma. En esta asignatura el alumno debe llegar a comprender los fundamentos de la Mecánica newtoniana, manejar adecuadamente los conceptos básicos de la Estática clásica y ser capaz de analizar el equilibrio y esfuerzos internos de los principales sistemas estructurales. También debe llegar a manejar y comprender adecuadamente los conceptos básicos de Calor, Dinámica de Fluidos, Vibraciones, Electricidad y Luz. En definitiva, se pretende que el alumno adquiera los conocimientos básicos de Física que le permitan fundamentar la coherencia formal y material de los proyectos de diseño.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Los 12 ECTS de la materia se impartirán en inglés.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.

CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.

CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE02 - Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.

CE03 - Describir y aplicar al diseño los principios de la mecánica general, la estática, la geometría de masas y los campos vectoriales y tensoriales.

CE01 - Aplicar los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño.

CE04 - Conocer y aplicar al diseño los sistemas de representación espacial.

CE05 - Describir y aplicar al diseño la geometría analítica y diferencial y los métodos algebraicos.

CE07 - Conocer la composición, las cualidades plásticas, elásticas y de resistencia de los materiales vinculados al mundo del diseño.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	60	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	60	100
Participación en seminarios	12	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	60	10
Participación en tutorías	4	100
Estudio y trabajo personal	104	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)

Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)

Sesiones críticas y análisis de los trabajos

Tutorías

Trabajos dirigidos



5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	40.0
NIVEL 2: Fundamentos productivos del diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6	3	3
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>En esta materia se explican los principios que condicionan la generación de productos de diseño. La técnica entendida como el conjunto de destrezas necesarias para dar forma a la materia y los procesos de producción industrial son explicados con carácter general en las asignaturas. La adquisición de estos conocimientos dan paso a una exposición razonada de los fundamentos productivos del diseño aplicados a las tres menciones del grado: Producto, Moda, Servicios.</p> <p>Esta materia está especialmente concebida para lograr el conocimiento de la relación fundamental entre forma e industria y entre procesos creativos y procesos productivos del diseño. El objetivo final es facilitar, desde una aproximación disciplinar a las tres menciones, la elección personal de un perfil propio dentro del mundo del diseño.</p> <p>Entre otros contenidos se prestará especial atención a los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artesanado y producción industrial (tres menciones). Análisis de las principales técnicas de producción pre y post industrial. - Innovación y producción (tres menciones). Aproximación a los resultados en innovación de materiales y sistemas de producción. - Aproximación a las diferentes etapas del proceso de diseño Organización básica del diseño (tres menciones): etapas del proceso y distribución de responsabilidades. Etapa de Investigación. Etapa de definición y generación de conceptos. Etapa de desarrollo. Etapa de producción. Etapa de lanzamiento. - Procesado de materiales (tradicionales y de innovación). Mecanizado (taladrado, torneado, fresado, centros de mecanizado), métodos de unión (soldadura, uniones adhesivas, uniones mecánicas, etc), Rapid prototyping. 		



-Técnicas informáticas de diseño gráfico y de modelización.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
9 de los 18 ECTS de esta materia se darán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE06 - Conocer los conceptos y técnicas utilizadas en las artes aplicadas, tradicionales y contemporáneas, y su aplicación al diseño.		
CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		
CE11 - Aplicar creativamente las técnicas informáticas de diseño gráfico y de modelización.		
CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		
CE27 - Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	90	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	90	100
Participación en seminarios	18	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	120	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	126	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	40.0
5.5 NIVEL 1: Comunicación y empresa		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Gestión de proyectos, emprendimiento e innovación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	3	3
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Los contenidos que aquí se ofrecen se centran en el conocimiento de las estrategias para gestionar los proyectos de diseño y mejorar los niveles de innovación y liderazgo creativo en los equipos de diseñadores. Para esto se han de conocer los principios básicos y las principales teorías que rigen los ámbitos de la empresa, de la gestión de proyectos y el emprendimiento y la innovación para aplicarlos a los proyectos de diseño. Entre otros contenidos esta materia engloba:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las empresas. Definición, objetivo, organigrama, áreas funcionales, tipos de empresas - Costes, personal, hacienda, IVA, contabilidad, costes de producción, herramientas de financiación, frontera de posibilidades de producción - Control de producción, planificación, necesidades, seguimiento - Administración y finanzas, tesorería - Integración del diseño en la empresa. Definición de la gestión del diseño. La figura del director de diseño. - Tendencias en la innovación a través del diseño - Métodos de innovación, dirección de equipos, desarrollo personal y liderazgo <p>En un grado con un claro impacto social como es este Grado en Diseño/Design se hace necesario que las asignaturas de esta materia hagan especial hincapié en aspectos relacionados con la ética profesional/deontología y la responsabilidad social del diseñador.</p>		



Las competencias adquiridas en estas asignaturas forman un perfil de diseñador atento a la importancia de las necesidades sociales, capaz de aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos y sociales. Asimismo, en esta materia se pone de manifiesto la importancia de cuidar las relaciones humanas, en el marco de los entornos profesionales y de evidenciar la trascendencia que los valores éticos tienen en el mundo del diseño.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Los 12 ECTS de esta materia se darán preferentemente en inglés.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.

CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.

CE21 - Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.

CE22 - Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.

CE23 - Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.

CE26 - Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.

CE25 - Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.

CE27 - Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	60	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	60	100
Participación en seminarios	12	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	60	10
Participación en tutorías	4	100
Estudio y trabajo personal	104	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)

Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)

Sesiones críticas y análisis de los trabajos

Tutorías

Trabajos dirigidos



5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
NIVEL 2: Comunicación y mercado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia ofrece al futuro diseñador algunos de los conocimientos necesarios para una óptima inserción de su producción en un mercado globalizado. Aquí se explican las estrategias de comunicación que pueden facilitar el intercambio de productos y/o servicios, la adecuación de los mismos a los diferentes canales de distribución, la definición de un mercado objetivo o los diferentes recursos de la mercadotecnia.</p> <p>En esta materia se analizarán, entre otros, los siguientes temas: Empresa y comunicación, estructura y mercados de la comunicación, comunicación y nuevas tecnologías, la marca. Comunicación impresa y comunicación web. El espacio de trabajo. El espacio de ventas. El espacio expositivo. La escalera del diseño. Intervención del marketing en la formulación de la estrategia de diseño.</p> <p>Una parte del temario se impartirá en inglés: Who does a company communicate with? Identification of stakeholder groups: customers/clients; employees; investors and normative entities; interest groups and general public. What different media, genres and styles are used? Oral communication. Personal Brand. Luxury brands, Low cost brands, Cult brand, Crisis communication, Negotiation, Reputation.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
3 de los 6 ECTS de esta materia se darán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		



CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Elaborar y organizar programas, actividades y estrategias de comunicación, vinculados al mundo del diseño.		
CE26 - Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.		
CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	30	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	30	100
Participación en seminarios	6	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	40	10
Participación en tutorías	2	100
Estudio y trabajo personal	42	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	30.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	40.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: Laboratorios de integración		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Laboratorios de materia y forma		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA



Básica	Ingeniería y Arquitectura	Física
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
No	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Laboratorios de materia y forma ofrece al alumno los recursos necesarios para completar su formación mediante la práctica, la experimentación y, en consecuencia, la comprensión de las posibilidades que ofrece la relación entre materia y forma. Supone un conocimiento directo de los materiales, sus características físicas, su geometría configurante, las posibilidades que ofrece su manipulación y los recursos técnicos más adecuados para la transformación de cada uno de ellos. Es un espacio de carácter claramente experimental en el que el alumno logra, mediante el hacer como método de aprendizaje, desarrollar destrezas y habilidades fundamentales para el futuro diseñador. Estos contenidos están directamente relacionados con la Materia Fundamentos físicos del diseño (perteneciente al Módulo 2, Técnica del Diseño). Se compone de dos asignaturas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprehensive Lab I (Graphics 2D) (6 ECTS): trabajo experimental sobre la forma y la imagen mediante técnicas digitales, gráficas y plásticas en dos dimensiones y su representación (2D). • Comprehensive Lab II (Materials 3D) (6 ECTS): trabajo experimental sobre la materia y la forma mediante técnicas de modelado digital, plásticas, mecánicas y artesanales en tres dimensiones (3D). 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
Los 12 ECTS de esta materia se darán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.		
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		



No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.		
CE03 - Describir y aplicar al diseño los principios de la mecánica general, la estática, la geometría de masas y los campos vectoriales y tensoriales.		
CE01 - Aplicar los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño.		
CE04 - Conocer y aplicar al diseño los sistemas de representación espacial.		
CE07 - Conocer la composición, las cualidades plásticas, elásticas y de resistencia de los materiales vinculados al mundo del diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	12	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	108	100
Participación en seminarios	24	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	90	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	50.0	70.0
Defensa oral de los trabajos	0.0	20.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	10.0
NIVEL 2: Laboratorios de tecnologías y sistemas de producción		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Laboratorios de tecnologías y sistemas de producción es una materia claramente experimental. Sus contenidos están directamente relacionados con las tecnologías y sistemas de producción artesanal y las diferentes industrias vinculadas a las menciones del grado. industrial, con los métodos de trabajo que ha adoptado la industria creativa para incorporar los valores de lo artesanal a las posibilidades de lo mecánico y de la realización individual a la producción colectiva. Al igual que el resto de materias de este módulo, el Laboratorio de tecnologías y sistemas de producción es un espacio de aprendizaje en el que, mediante el hacer, se logra un dominio de las herramientas necesarias para el desarrollo de las habilidades productivas del futuro diseñador, así como la aplicación de los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño. Estos contenidos están relacionados con la materia Fundamentos productivos del diseño (perteneciente al Módulo 2, Técnica del Diseño). Son tres los principales bloques temáticos que se tratan en esta materia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a los Materiales (de manera coordinada con la materia Fundamentos productivos del diseño, perteneciente al Módulo 2, Técnica del Diseño): estructura interna de los materiales, propiedades físicas y propiedades geométricas; de los materiales en diseño (madera, textiles, metales, cerámicas, polímeros, materiales compuestos, vidrio, etc). - Procesado de materiales (tradicionales y de innovación)- Mecanizado (taladrado, torneado, fresado, centros de mecanizado)-, métodos de unión (soldadura, uniones adhesivas, uniones mecánicas, etc)-, Rapid prototyping; - Introducción a los sistemas de producción (producción por proyectos, producción continua, producción por lotes...), sistemas productivos en las empresas prestadoras de servicios (cuasi-manufactura, cliente como participante, cliente como producto. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
6 de los 12 ECTS de esta materia se impartirán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.		
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.		
CE01 - Aplicar los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño.		



CE06 - Conocer los conceptos y técnicas utilizadas en las artes aplicadas, tradicionales y contemporáneas, y su aplicación al diseño.		
CE07 - Conocer la composición, las cualidades plásticas, elásticas y de resistencia de los materiales vinculados al mundo del diseño.		
CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	12	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	108	100
Participación en seminarios	24	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	90	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	50.0	70.0
Defensa oral de los trabajos	0.0	20.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	10.0
NIVEL 2: Laboratorios de técnicas creativas transdisciplinares		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí



FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia del laboratorio de integración es un espacio de aprendizaje transdisciplinar en el que, mediante la visión integrada de distintos modos de hacer, se facilita y promueve la comprensión y la profundización en destrezas y habilidades transversales. Su carácter claramente experimental hace que los contenidos explicados en esta materia se centren en la exploración de las posibilidades que ofrece la combinación de técnicas y procesos productivos. De esta forma, se detectan aquellos recursos comunes a varias ramas del diseño, se superan los límites disciplinares y el alumno es capaz de acometer una revisión personal de las técnicas de diseño y sus sistemas productivos aplicados. La prioridad es la exploración de las posibilidades que ofrece la mezcla de técnicas creativas, siempre a través de la práctica, del hacer como método de aprendizaje.</p> <p>En esta materia se prestará especial atención a las herramientas de la creatividad (el arte de preguntar, la provocación, mapas mentales, catálogos y repertorios,) y se pondrán en práctica métodos creativos como el análisis morfológico, conexiones morfológicas forzadas, relaciones forzadas (palabra al azar), la búsqueda de analogías, biónica, brainstorming, brainswarming, inspiración por colores, etc.</p> <p>Estas herramientas y métodos creativos se pondrán en práctica haciendo uso de las técnicas de producción (tradicionales y de innovación), los materiales y procesos de fabricación inherentes a los distintos ámbitos del diseño, de acuerdo con la tradición artística y las últimas corrientes del diseño. La adquisición de estos conocimientos se vertebra en torno a un proyecto orientado a cada una de las menciones (servicios, moda y producto) y de manera coordinada con los semestres 5 y 6 del Módulo 5 Taller de diseño.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
6 de los 12 ECTS de esta materia se impartirán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.		
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE09 - Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.		
CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		
CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.		
CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	12	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	108	100
Participación en seminarios	24	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	90	10
Participación en tutorías	6	100
Estudio y trabajo personal	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	30.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	50.0	70.0
Defensa oral de los trabajos	0.0	20.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	10.0
5.5 NIVEL 1: Talleres de diseño		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Taller vertical de estrategias y procesos creativos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
	36	18
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
9	9	9
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
9	9	9
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia constituye un mecanismo de integración coordinada de experiencias creativas y de aprendizaje de los alumnos de un mismo curso y, de estos, en la medida de lo posible con los de cursos superiores e inferiores. Bajo la dirección y estímulo de los profesores se fomenta esa espontánea acción coeducadora y el aprendizaje integrado de la teoría y la práctica proyectual del diseño (mediante el empleo de los conocimientos que aporta la historia del arte, el diseño gráfico, la composición, el análisis de formas, la representación 2D y 3D, la realización de prototipos, etc). Sobre un ejercicio de diseño, se genera un marco de actividades y unos objetivos comunes que permiten y favorecen la integración de experiencias. y la proyección de los conocimientos de los alumnos de niveles superiores sobre los alumnos de inferior nivel, sin desconocer el apoyo imaginativo que éstos puedan aportar a aquéllos.</p> <p>En paralelo, Se realizarán trabajos específicos en cada nivel horizontal (semestre), que garanticen la progresiva adquisición de conocimientos y competencias, integrados siempre en el plan formativo de cada curso y del grado en su conjunto.</p> <p>El profesorado del taller fomenta un efecto multiplicador educacional, potenciando las correcciones públicas de los trabajos y la crítica eficaz de los alumnos entre sí, al tiempo que se establece una exigencia y evaluación diferenciadas por niveles (lo que implica plantear cuestiones de trabajo y organización de equipos, coordinación y distribución de tareas, etc.).</p> <p>En esta materia preocupa la actividad creativa, y por ello se propone estimularla ligándola al desarrollo de las técnicas; a la evolución de la sensibilidad de la cambiante realidad cultural; a las necesidades generadoras de la demanda y a la propia interpretación personal de cada alumno, así como también a la integración de las enseñanzas humanísticas y técnicas que se imparten en el conjunto de la carrera. Se tratarán las técnicas tradicionales y de innovación, se utilizarán estudios para la detección de últimas tendencias, se realizará análisis crítico de referentes de la historia del arte y del diseño así como análisis sociológicos, estudios de ergonomía y utilidad, y teorías de ecología y sostenibilidad.</p> <p>En esta materia existen dos asignaturas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design studio I (Design thinking), 9 ECTS: trabajo en taller sobre aspectos gráficos y de representación de los proyectos de diseño, tanto individuales como en grupo, con especial atención al desarrollo de las capacidades intelectivas y gráficas del pensamiento creativo. El enfoque de los trabajos se vertebrará en torno a conceptos como: LIGHT & COLOR, COMPOSITION GRAPHIC, DESIGN & TYPOGRAPHY, DISPLAY & COLLAGE; PATTERNS (RHYTHM SERIES TIME) - Design studio II (Creative examples) 9 ECTS: trabajo en taller sobre aspectos materiales y volumétricos de los proyectos de diseño, tanto individuales como en grupo, con especial atención al análisis de ejemplos creativos relevantes de la historia del diseño como mecanismo de aprendizaje de técnicas y estrategias de creación. El enfoque de los trabajos se vertebrará en torno a conceptos como: MATERIAL & TEXTURE, ESCALE ESPACE, GRAVITY & MOVEMENT, FORM & HUMAN BODY, SUSTAINABILITY & NATURE <p>Durante el tercer curso, la adquisición de estos conocimientos se vertebrará en torno a un proyecto orientado a cada una de las menciones (servicios, moda y producto) y de manera coordinada con la materia 3 Laboratorios de técnicas creativas transdisciplinares del módulo 4 Laboratorios de integración.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
36 de los 54 ECTS de la materia se darán en inglés.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.		
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		



CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.		
CE09 - Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.		
CE15 - Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.		
CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		
CE18 - Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.		
CE20 - Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.		
CE21 - Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.		
CE25 - Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	90	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	360	100
Participación en seminarios	36	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	270	10
Participación en tutorías	12	100
Estudio y trabajo personal	582	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas por proyectos en taller (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Tutorías		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	20.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	50.0	70.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	30.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: Optatividad		



5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Mención en Diseño de Producto / Product		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	30	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
30		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El diseño de un producto (una mercancía, una herramienta, un artículo, un coche o un mueble) significa concebir y articular un todo funcional, física, técnica y estéticamente, así como la comunicación formal, todo ello en relación con el uso y las posibilidades tecnológicas y de la producción. Esta materia aporta a los saberes y destrezas adquiridos en el grado los conocimientos y técnicas básicos para diseñar y desarrollar productos creativos e innovadores de acuerdo a la demanda y a las necesidades de producción. Entre otros, a modo de ejemplo: se abordarán los siguientes: modelado digital, artes aplicadas y prototipado, análisis de la experiencia de los usuarios, design made in Spain, system design for sustainability, strategic brand and licensing, design futures (trends, foresight and intuition), portfolio y presentación del proyecto, mobiliario y ambiente urbano.</p> <p>El alumno que curse esta mención será capaz de diseñar un producto original de acuerdo a sus procesos específicos de fabricación y a las corrientes actuales del diseño.</p> <p>Podrá incluirse en esta materia el reconocimiento de al menos 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, así como por la realización de prácticas profesionales voluntarias.</p> <p>Se prevén dos asignaturas de 3 ECTS cada una en las que el alumno realizará prácticas orientadas y directamente relacionadas con los contenidos de la mención.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>En esta materia se ofertarán al menos 45 ECTS relacionados con los contenidos y competencias propios de la mención en diseño de producto/producto. El alumno que haya elegido esta mención deberá cursar 30 ECTS de los ofertados.</p> <p>Esta materia se impartirá en inglés y en castellano. Está previsto que, de los 30 créditos, sean impartidos en inglés al menos 12 entre 9 y 15 ECTS.</p> <p>Las competencias que se adquieren en esta Materia son las siguientes:</p> <p>COP1: Describir y aplicar al diseño de producto los procesos específicos de fabricación creativa</p>		



COP2: Conocer las tradiciones artísticas y artesanales ligadas al diseño de producto		
COP3: Conocer y aplicar al diseño de producto las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.		
COP4: Conocer e interpretar las tendencias actuales de diseño de producto.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.		
CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.		
CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.		
CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.		
CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.		
CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	150	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	150	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	60	10
Estudio y trabajo personal	390	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)		
Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)		
Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	20.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	40.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	30.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
NIVEL 2: Mención en Diseño de Moda / Fashion		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	30	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
30		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Los alumnos que cursan esta mención adquieren las herramientas y conocimientos culturales, metodológicos y técnicos necesarios para el desarrollo profesional en el campo del Diseño de Moda. El alumno trabajará directamente con los materiales, haciendo un uso consciente, de acuerdo con la tradición cultural en este campo, de las tecnologías propias de la producción de moda. A través de asignaturas teóricas y prácticas, el alumno adquirirá las destrezas para concebir un producto de moda: desde el aprendizaje del patronaje clásico a modelado en 3D y prototipado, las estrategias de comunicación de una marca, tareas de gestión y dirección, fashion and made in Spain, color y percepción, design futures (trends, foresight and intuition), portfolio y presentación del proyecto.</p> <p>Podrá incluirse en esta materia el reconocimiento de al menos 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. así como por la realización de prácticas profesionales voluntarias.</p> <p>Se prevén dos asignaturas de 3 ECTS cada una en las que el alumno realizará prácticas orientadas y directamente relacionadas con los contenidos de la mención.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>En esta materia se ofertarán al menos 45 ECTS relacionados con los contenidos y competencias propios de la mención en diseño de moda/fashion. El alumno que haya elegido esta mención deberá cursar 30 ECTS de los ofertados.</p> <p>Esta materia se impartirá en inglés y en castellano. Está previsto que, de los 30 créditos, sean impartidos en inglés al menos 12 entre 9 y 45 ECTS.</p>		



Las competencias que se adquieren en esta Materia son las siguientes:

COP1: Describir y aplicar al diseño de moda los procesos específicos de esta industria creativa

COP2: Conocer las tradiciones artísticas y artesanales ligadas al diseño de moda

COP3: Conocer y aplicar al diseño de moda las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.

COP4: Conocer e interpretar las tendencias actuales de diseño de moda.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.

CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.

CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.

CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.

CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.

CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.

CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.

CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	150	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	150	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	60	10
Estudio y trabajo personal	390	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)

Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)

Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)

Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)

Sesiones críticas y análisis de los trabajos



Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	0.0	20.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	40.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	30.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
NIVEL 2: Mención en Diseño de Servicios / Service		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	30	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
30		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Esta materia aporta los conocimientos básicos para concebir, desarrollar y ejecutar un servicio que puede ser de naturaleza diversa: un evento, adecuación de un espacio para una determinada función, una exposición, una campaña de imagen, etc.</p> <p>Esto significa planificar recursos y dar respuesta formal y técnica a las necesidades derivadas de un determinado encargo desde el inicio: desde los sistemas de iluminación, mobiliario, arquitectura efímera, publicidad, coordinación y un largo etcétera. Para lograrlo, se utilizan diversas herramientas y técnicas procedentes de varias disciplinas, como la arquitectura, las artes plásticas, la antropología, la psicología o la comunicación (análisis sociológicos y de mercado, gestión, planificación y proyectos, diseño digital, técnicas artísticas, técnicas de montaje, técnicas de iluminación).</p> <p>Entre otros, se abordarán los siguientes contenidos: diseño estratégico, system design for sustainability, user and social innovation, métodos de investigación contextual, design futures (trends, foresight and intuition), artes aplicadas y prototipado, diseño de eventos, escenografía y ambientación espacial, diseño para el cine, light art and design of light, design for healthcare...</p> <p>Podrá incluirse en esta materia el reconocimiento de al menos 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. así como por la realización de prácticas profesionales voluntarias.</p> <p>Se prevén dos asignaturas de 3 ECTS cada una en las que el alumno realizará prácticas orientadas y directamente relacionadas con los contenidos de la mención.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		



En esta materia se ofertarán al menos 45 ECTS relacionados con los contenidos y competencias propios de la mención en diseño de servicios/service. El alumno que haya elegido esta mención deberá cursar 30 ECTS de los ofertados.

Esta materia se impartirá en inglés y en castellano. Está previsto que, de los 30 créditos, sean impartidos en inglés al menos 12 entre 9 y 15 ECTS.

COP1: Describir y aplicar al diseño de servicios sus procesos específicos

COP2: Conocer las tendencias plásticas y las profesiones implicadas en el diseño de servicios

COP3: Conocer y aplicar al diseño de servicios las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.

COP4: Conocer e interpretar las tendencias actuales en diseño de servicios.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.

CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.

CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.

CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.

CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.

CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.

CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.

CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	150	100
Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	150	100
Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos)	60	10
Estudio y trabajo personal	390	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)

Clases magistrales en taller o laboratorio (Master Class)

Clases prácticas (resolución de problemas y casos, debates y controversias)



Actividades experimentales en laboratorio (individual y en grupo)		
Sesiones críticas y análisis de los trabajos		
Trabajos dirigidos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	10.0	20.0
Trabajos prácticos individuales y en equipo	40.0	60.0
Defensa oral de los trabajos	20.0	30.0
Exámenes (parciales y finales)	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: Trabajo Fin de Grado		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo Fin de Grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	18	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Desarrollo, presentación y defensa de un proyecto -práctico, teórico o mixto- orientado a la mención elegida por el alumno.</p> <p>Deberá dar cabida a una interpretación personal, que demuestre un conocimiento interdisciplinar del diseño. Se fomenta y valora especialmente la capacidad para la expresión del conocimiento adquirido y su demostración práctica en un proyecto concreto que puede ser práctico o de carácter más teórico. Este proyecto contará con la asesoría y dirección de un tutor que garantice el seguimiento académico necesario, la orientación del mismo según la mención elegida por el alumno, así como la respuesta adecuada a los objetivos del aprendizaje marcados. Este trabajo podrá realizarse en una empresa o institución adecuada a la mención elegida por el alumno.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		



El TFG podrá realizarse en inglés o castellano para facilitar la integración de los alumnos en las empresas o instituciones que los acogen. Siempre estará orientado a la mención elegida por el alumno. La presentación y defensa del TFG será pública.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.		
CG4 - Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		
CG6 - Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		
CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.		
CE09 - Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.		
CE12 - Elaborar y organizar programas, actividades y estrategias de comunicación, vinculados al mundo del diseño.		
CE15 - Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.		
CE16 - Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		
CE18 - Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.		
CE20 - Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.		
CE22 - Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.		
CE23 - Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.		
CE27 - Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación en seminarios	10	100
Participación en tutorías	20	100
Elaboración y defensa del Trabajo Fin de Grado	420	5
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases expositivas (clases teóricas, seminarios y conferencias)		
Tutorías		
Dirección de Trabajo Fin de Grado		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Propuesta y defensa pública del Trabajo Fin de Grado	100.0	100.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Navarra	Otro personal docente con contrato laboral	22.2	50	50
Universidad de Navarra	Profesor Adjunto	5.6	100	18
Universidad de Navarra	Profesor Titular	13.9	100	22,9
Universidad de Navarra	Profesor Contratado Doctor	19.4	100	50,7
Universidad de Navarra	Ayudante Doctor	33.3	100	70
Universidad de Navarra	Profesor Ordinario o Catedrático	5.6	100	7,2
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
60	15	85
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>8.2. Procedimiento general para valorar el progreso y los resultados</p> <p>El procedimiento general de la Universidad de Navarra para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes es el siguiente:</p> <p>Agentes implicados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profesores y coordinadores - Junta Directiva de la Facultad - Comisión de Garantía de Calidad (GGC) - Alumnos y egresados - Fundación Empresa Universidad de Navarra <p>Métodos y temporalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación habitual llevada a cabo por los profesores (exámenes, preguntas, trabajos, presentaciones orales, tutorías, etc. Trabajos de fin de Grado o Máster. Prácticas externas de los alumnos, en su caso). - Reuniones semestrales o anuales de coordinación y evaluación para valorar si los contenidos y las competencias de las materias son los adecuados y se están impartiendo de una manera eficaz y completa. El responsable del grado en la Junta directiva se reúne con los coordinadores de curso al menos tres veces al año (una a comienzo, en el mes de septiembre, otra a mitad, entre diciembre y enero, y la última a final de curso, en el mes de mayo). El coordinador de curso y los profesores mantienen reuniones de coordinación siempre que es necesario, al menos, una vez cada semes- 		



tre. De estas reuniones se extraen conclusiones y se implantan acciones de mejora. En el caso de que sea necesario, las propuestas se trasladan a la Junta directiva para su aprobación:

-La CGC analiza anualmente:

o Tasa de graduación

o Tasa de abandono

o Tasa de eficiencia

o Duración media de los estudios

o Tasa de rendimiento

o Índice de permanencia

o Satisfacción de los alumnos con el programa formativo

La CGC analiza todos estos datos en la primera reunión del curso (hacia mitad del primer semestre). Estos datos están contenidos en las Memorias de análisis de resultados. Con respecto a los resultados de las encuestas de satisfacción, se analizan detalladamente en la última reunión del curso que mantiene la CGC (en el mes de junio):

-La Junta Directiva conoce y analiza semestralmente los datos relativos a los resultados académicos de los estudiantes, y anualmente el nivel de satisfacción de éstos. Las conclusiones de la Comisión de Garantía de Calidad son remitidas a la Junta Directiva para la toma de decisiones oportuna. Al final de cada semestre (en diciembre y mayo) tienen lugar las Juntas de coordinación en las que se realiza un análisis exhaustivo de los resultados académicos de los alumnos. En esas juntas participan los profesores, el coordinador de cada curso y el responsable del grado de la Junta directiva. Al final de cada semestre, el Coordinador de Calidad elabora un informe con los resultados de las encuestas que traslada a la Junta directiva para su análisis y puesta en marcha de las correspondientes medidas. Esta información también se hace llegar a los profesores implicados a través de los Directores de departamento:

-Encuestas de calidad que se realizan anualmente desde la Universidad a los egresados, en las que se valora:

o Formación teórica

o Adecuación del plan de estudios para adquirir el perfil de egreso

o Metodologías docentes

o Sistemas de evaluación

o Formación práctica

o Formación humana

o Equilibrio entre la formación teórica y la práctica

o Adecuación de la formación a las exigencias del mercado laboral

o Calidad global de la titulación

o Encuestas que valoran la inserción laboral de los egresados

Difusión de resultados:

En la *Memoria Anual de Análisis de Resultados*:

La Universidad de Navarra (UN) considera necesario establecer un Sistema de Garantía Interna de la Calidad (SGIC) de sus títulos oficiales, con el fin de sistematizar la revisión y mejora de los estudios que ofrece. El SGIC contribuye, además, al cumplimiento de los requerimientos normativos de verificación, seguimiento y acreditación de los títulos oficiales.

El SGIC integra de manera sistemática las actividades que hasta ahora han venido desarrollándose en los centros (facultades, escuelas, e institutos) relacionadas con la garantía de calidad de las enseñanzas.

Los objetivos del SGIC son:

- Sistematizar las acciones de revisión y mejora continua de los títulos oficiales.
- Responder a las necesidades y expectativas de sus grupos de interés.
- Asegurar la transparencia exigida en el marco del EEES.
- Facilitar los procesos de verificación, seguimiento y acreditación de los títulos oficiales.



El SGIC es común a todos los centros de la Universidad de Navarra que lo aplican en sus títulos oficiales (Grado, Máster y Doctorado).

En conjunto, el SGIC contempla la planificación de la oferta formativa, la evaluación y revisión de su desarrollo, así como la toma de decisiones para la mejora de la formación.

Estructura orgánica

Servicio de Calidad e Innovación

El Servicio de Calidad e Innovación (SCI) es el servicio dependiente del Vicerrectorado de Ordenación Académica para el desarrollo del SGIC. Sus principales funciones son:

- apoyo a los centros para la implementación de los procesos de calidad.
- seguimiento de los títulos oficiales junto a la Comisión de Garantía de Calidad de cada centro.
- coordinación, planificación y revisión de la documentación de referencia del sistema.

Comisión de Evaluación de la Calidad y Acreditación

La Comisión de Evaluación de la Calidad y Acreditación (CECA) es el órgano de representación de los centros, responsable de la aprobación de la documentación de referencia del SGIC y de la Política General de Calidad de la Universidad. Está integrado por los vicerrectores de Profesorado y Ordenación Académica, el equipo directivo del Servicio de Calidad e Innovación y todos los Coordinadores de calidad de los centros.

Junta Directiva del centro

La Junta Directiva es la responsable de la aplicación del SGIC en su centro para lo que:

- asumirá las responsabilidades que en los diferentes documentos del SGIC se indican.
- establecerá la propuesta de objetivos de calidad del centro.
- propondrá la composición de la Comisión de Garantía de Calidad.
- aprobará el plan de mejora de los títulos oficiales.

Comisión de Garantía de Calidad

La Comisión de Garantía de la Calidad (CGC) es el órgano delegado de la Junta Directiva del centro para el desarrollo de los procesos conforme a los requerimientos del SGIC y para el seguimiento de los objetivos de calidad del centro.

La CGC estará compuesta al menos por:

- el Coordinador de calidad; cuya responsabilidad es asegurarse de que se establecen, implantan y mantienen los procesos del SGIC, informar a la Junta Directiva sobre el desempeño del sistema y promover la toma de conciencia de los requisitos del SGIC en todos los niveles del centro.
- un miembro del Servicio de Calidad e Innovación de la UN.
- un profesor/a representante del claustro de profesores del centro.
- un representante de los alumnos.
- un representante del PAS.
- como secretario actuará, de ordinario, el Gerente del centro.

Procesos

Los procesos que conforman el sistema son:

Procesos estratégicos

Son los procesos que fijan el marco de actuación general de todo el Sistema de Garantía de Calidad:

PE 1. Política General de Calidad: Establece el proceso para la elaboración y la revisión de la Política General de Calidad de la UN y los objetivos de calidad del centro.

PE 2. Plan de mejora: Establece el proceso para que la Junta Directiva del centro elabore el plan anual de mejora.

PE 3. Creación, modificación y extinción de títulos: Establece el proceso previsto para la implantación, modificación y extinción de los títulos oficiales.

Procesos analíticos



Son los procesos que fijan el análisis sistemático de los títulos oficiales:

PA 1. Información general del título: Establece el proceso para el análisis de cinco áreas generales de la titulación: perfil de ingreso, tasas académicas generales, resultados de las encuestas de satisfacción general con el programa formativo, reconocimiento de estudios previos y revisión de las cuestiones indicadas por en los informes de los procesos oficiales de verificación, seguimiento y acreditación.

PA 2. Plan de estudios y su coordinación: Establece el proceso para el análisis de las asignaturas del plan de estudios y su coordinación.

PA 3. Asesoramiento: Establece el proceso para el análisis del asesoramiento de los profesores a los alumnos del título.

PA 4. Movilidad: Establece el proceso para el análisis de la movilidad tanto interna como externa.

PA 5. Prácticas académicas externas: Establece el proceso para el análisis de las prácticas curriculares y extracurriculares.

PA 6. Perfil de egreso: Establece el proceso para el análisis de la inserción laboral de los titulados, de la adecuación de su perfil de egreso y de la satisfacción de egresados y empleadores.

PA 7. Recursos humanos: Establece el proceso para el análisis de los recursos humanos (personal docente y PAS) al servicio de los títulos.

PA 8. Recursos materiales y servicios: Establece el proceso para el análisis de los recursos materiales y servicios necesarios para el desarrollo de los títulos.

Procesos soporte

Son los procesos que proporcionan la información, el soporte documental y la rendición de cuentas para los procesos analíticos.

PS 1. Documentación: Establece el proceso para la gestión documental del sistema.

PS 2. Encuestas e indicadores: Establece el proceso para la realización de encuestas y el cálculo de indicadores.

PS 3. Quejas y sugerencias: Establece el proceso para la recogida sistemática de las quejas y sugerencias de los grupos de interés.

PS 4. Información pública y rendición de cuentas: Establece el proceso para la información pública y rendición de cuentas del SGIC.

Desarrollo general del sistema

Toda la sistemática que establece el SGIC apunta al establecimiento de un plan anual de mejora del centro (PE2) de todos sus títulos oficiales implantados conforme al PE3, atendiendo a la memoria anual de análisis de resultados que recoge el informe analítico de cada uno de los 8 procesos de análisis (PE2). Estos procesos de análisis se nutren de la información que les proporcionan los procesos de soporte.

El Coordinador de calidad es el responsable de la coordinación de los procesos conforme a lo establecido en el SGIC. La CGC podrá designar otras personas como responsables específicos de ellos.

De ordinario, la Comisión de Garantía de Calidad se reunirá al menos dos veces al año para tratar los siguientes asuntos:

1. primer trimestre: estudio y aprobación de los informes de análisis y de la memoria anual de análisis de resultados.
2. último trimestre:

- seguimiento de las propuestas de mejora aprobadas en anteriores planes de mejora.

- revisión del funcionamiento de los procesos del SGIC del curso.

- planificación de la elaboración de los informes de análisis.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	https://www.unav.edu/web/grado-en-diseno/calidad
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2016
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No aplica.	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD



11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
33430720J	CARLOS	CHOCARRO	BUJANDA
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Escuela de Arquitectura. Campus Universitario.	31009	Navarra	Pamplona/Iruña
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
carcho@unav.es	655811634	948425626	Responsable del grado en Diseño/Design
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
06576768X	MARIA JOSE	SANCHEZ	DE MIGUEL
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Edificio Amigos. Campus Universitario. Universidad de Navarra	31009	Navarra	Pamplona/Iruña
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
mjsanchez@unav.es	617277759	948425626	Directora del Servicio de Calidad e Innovación
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
16025924F	MIGUEL ANGEL	ALONSO	DEL VAL
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Edificio Amigos. Campus Universitario s/nº	31009	Navarra	Pamplona/Iruña
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
adeval@unav.es	670443915	948425626	Director de la Escuela de Arquitectura



Apartado 2: Anexo 1

Nombre :Punto 2 con alegaciones.pdf

HASH SHA1 :C198C256872096A6C09AAF AFC83BB0656C8DF8C3

Código CSV :411631093568685785277440

Ver Fichero: Punto 2 con alegaciones.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :Punto 4.1.pdf

HASH SHA1 :164127120648FE9B0673C4A4E0AEDAB35B20EC89

Código CSV :402985636960022786881077

Ver Fichero: Punto 4.1.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :Punto 5.1.pdf

HASH SHA1 :2169021B6FBE39082E96254089F44B0B87175E6D

Código CSV :411631813533668505131217

Ver Fichero: Punto 5.1.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :Punto 6.1.pdf

HASH SHA1 :A7C73BD04D9C0C100F976F16307462A7AB18512C

Código CSV :411633086415781222386652

Ver Fichero: Punto 6.1.pdf



Apartado 6: Anexo 2

Nombre :Punto 6.2.pdf

HASH SHA1 :C879D4E8994C7FFD370F1EE84AB09E8748564036

Código CSV :411633476536804214539870

Ver Fichero: Punto 6.2.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :Punto 7.pdf

HASH SHA1 :BB650A6C4EDDC59116307EA7192E77629BF5602D

Código CSV :411634155668532531559862

Ver Fichero: Punto 7.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :Punto 8.1.pdf

HASH SHA1 :96FDD4DC1693D02883098F9D22F0814AAE673138

Código CSV :402962516173072963513833

Ver Fichero: Punto 8.1.pdf



Apartado 10: Anexo 1

Nombre :Punto 10.pdf

HASH SHA1 :25D5E6D00E5BD634C0032E3F46B1972C067736B7

Código CSV :402963288097144618327464

Ver Fichero: Punto 10.pdf



Apartado 11: Anexo 1

Nombre :Delegación firma.pdf

HASH SHA1 :19B408599EF3AD9F54F2242F8535FD2CB4B71541

Código CSV :402923111190745193152819

Ver Fichero: Delegación firma.pdf



