

GRADO SUPERIOR EN DISEÑO  
ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE ORIHUELA

## FOTOGRAFÍA AUDIOVISUALES DISEÑO CURSO 22/23

### PRIMER CURSO

MATERIA	ASIGNATURA	SEM	TIPO	ECTS	HORAS
Fundamentos del Diseño	DISEÑO BÁSICO	1º	FB	4	100
	PROYECTOS BÁSICOS	2º	FB	6	150
Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	1º	FB	6	150
	ESPACIO Y VOLUMEN	2º	FB	6	150
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	2º	FB	6	150
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	1º	FB	6	150
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	2º	FB	6	150
Ciencia aplicada al Diseño	FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO	1º	FB	4	100
Historia de las artes y el Diseño	FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO	2º	FB	6	150
Gestión del Diseño	DISEÑO Y EMPRESA	1º	FB	4	100
Tipografía	TIPOGRAFÍA	1º	EC	6	150

TOTAL PRIMER CURSO **60 1500**

«ANEXO II

*Plan de estudios del título de grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño*

Especialidad: Diseño de Gráfico  
Itinerario: Fotografía, Audiovisuales y Diseño  
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela

**PRIMER CURSO**

<i>Materia</i>	<i>Asignatura</i>	<i>Competencias</i>	<i>Descriptor/Contenidos</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipo</i>
Fundamentos del diseño	DISEÑO BÁSICO	CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5	Análisis de la forma, composición y percepción. Conocimiento, investigación y experimentación sobre la estructura, forma, color, espacio y volumen en el diseño. Aplicaciones a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
	PROYECTOS BÁSICOS	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5	Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Aplicado a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	ESPACIO Y VOLUMEN	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2	El volumen y el espacio como medios de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales para el análisis, la expresión y la representación del volumen y del espacio aplicadas a la especialidad. Investigación, experimentación y concepción del volumen y del espacio aplicadas al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CT2, CT13, CG2, CG1, CG11, CE3, CE11	La elaboración de croquis como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Herramientas informáticas específicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12	La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica mediante tecnología digital aplicadas a la especialidad. Intercambio de archivos entre programas y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12	Fotografía y medios audiovisuales aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Ciencia aplicada al diseño	FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO	CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8	Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Historia de las artes y el diseño	FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO	CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15	Historia y teorías de las artes, la arquitectura y el diseño aplicadas a la especialidad. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño: evolución tecnológica, tipológica y estilística. Estilos, movimientos, diseñadores y tendencias contemporáneos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Gestión del diseño	DISEÑO Y EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14	Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción). Propiedad intelectual e industrial (introducción). Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Tipografía	TIPOGRAFÍA	CT2, CT3, CG2, CG3, CE7, CE9, CE12, CE3	Escritura y comunicación. Tecnología tipográfica. Historia y evolución. La caligrafía. Ortotipografía y legibilidad. Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE



SEGUNDO CURSO

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores/Contenidos	ECTS	Tipo
Cultura del diseño	CULTURA DEL DISEÑO	CT7, CT12, CG14, CG20, CG21, CG6, CG13, CE9	El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, de la estética, de la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Tecnología aplicada al diseño	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN	CT16, CT4, CG10, CG15, CG16, CE11, CE12	Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Técnicas de impresión. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
	TALLER FOTOGRAFÍA I	CT15, CT13, CG10, CG16, CE2, CE6, CE12	Técnicas y procesos de captura de imágenes. El laboratorio fotográfico tradicional: revelado y positivado de la imagen analógica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	EDICIÓN DIGITAL	CT1, CT3, CT4, CT13, CG1, CG10, CE1, CE11, CE12	Imagen digital. Tecnología digital. Técnicas fotográficas de edición. Postproducción-Flujo de trabajo. Experimentación de estilos y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	TÉCNICAS DIGITALES EN DISEÑO	CT3, CT7, CT10, CG7, CG10, CG16, CE11, CE12	Imagen digital. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	TALLER De ILUSTRACIÓN DIGITAL	CT2, CT3, CT4, CT8, CG2, CG3, CG4, CG18	Conocimiento de los materiales, técnicas y procedimientos de la ilustración. La ilustración para salidas impresas y salidas pantalla. La ilustración como información. Lenguaje mimético, simbólico y expresivo. La ilustración como información sintética y universal. La experimentación de estilos y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
Historia del diseño gráfico	HISTORIA Y CULTURA DE LA IMAGEN	CT17, CG6, CG12, CG19, CG21, CE13, CE15	Conocimiento, análisis y significado histórico de la imagen, de la comunicación audiovisual e interactiva. Diseñadores, movimientos y tendencias contemporáneas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO I	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS DE DISEÑO I	CT3, CT7, CT13, CG1, CG3, CG20, CE2, CE6	El signo identificador. Identificadores primarios y secundarios. Construcción del signo. Semántica y retórica del signo. Definición y realización de proyectos de IVC. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Metodología e investigación el proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. El trabajo en equipo.	6	OE



TERCER CURSO

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores/Contenidos	ECTS	Tipo
Historia del diseño gráfico	ESTÉTICA Y TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS DE LA IMAGEN	CT11, CT12, CG6, CG12, CG14 CE13, CE15	Diseñadores, movimientos y últimas tendencias de la imagen. Su estética. Conocimiento, análisis y significado histórico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	OE
Tecnología aplicada al diseño	TALLER DE FOTOGRAFÍA II	CT1, CT3, CG10, CG15, CE11, CE12	Workflow dirigido a los fotomontajes. Planificación. Metodología para adecuar la toma fotográfica al montaje. Selecciones aplicadas al fotomontaje. Composición. Aislamiento de elementos. Tratamiento de sombras. Integración. Atmósfera. Efectos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	ANIMACIÓN 2D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observación y análisis del movimiento. Metodología de trabajo: de la idea a la animación digital. Aplicación de fundamentos de animación tradicional a técnicas digitales. Animación 2D. Control del Timing. Control del desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos softwares y su utilización para un proyecto único 2D. Aplicación en animaciones didácticas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	ANIMACIÓN 3D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observación y análisis del movimiento. Metodología de trabajo: de la idea a la animación digital 3D. Control del Timing. Control del desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos softwares y su utilización para un proyecto único 3D. Aplicación en animaciones didácticas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	DISEÑO EDITORIAL APLICADO AL ITINERARIO	CT3, CT4, CT9 CG1, CG19, CE2, CE7, CE12	Diseño editorial: Tipologías. Elementos estructurales, técnicos y funcionales en diseño editorial. Jerarquización de la información. Planificación y producción de la publicación periódica. Nuevos soportes y lenguajes del diseño editorial. Desarrollo de proyectos de edición. Aplicación de la tecnología digital para la realización, presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL	CT14, CG7, CG11, CG14, CG22, CE1, CE4, CE8	Campañas globales. La comunicación del producto. Los nuevos medios: el Ambient Media (publicidad integrada en el espacio urbano, publicidad de guerrilla. Publicidad online. Publicidad viral. El futuro de la publicidad. Definición y realización de proyectos de comunicación. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Metodología e Investigación: el proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. El trabajo en equipos multidisciplinares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Gestión del diseño gráfico	GESTIÓN DEL DISEÑO Y MARKETING	CT13, CT15, CG7, CG8, CG9, CG11, CG17, CG18, CG20, CG22, CE13, CE14, CE15	Técnicas de análisis de mercado aplicado al diseño gráfico. Comunicación y marketing del diseño gráfico. Propiedad intelectual e industrial aplicado al diseño gráfico. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Optativas	OPTATIVAS			14	EC

**CUARTO CURSO**

<i>Materia</i>	<i>Asignatura</i>	<i>Competencias</i>	<i>Descriptores/Contenidos</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipo</i>
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO	CT13, CG1, CG18, CG22, CG20, CE1, CE4, CE8.	El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO III	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	4	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO IV	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	4	EC
Optativas	OPTATIVAS			16	EC
Prácticas externas	PRÁCTICAS EXTERNAS	CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17	La práctica del diseño en un entorno profesional.	12	OE
Trabajo fin de grado	TRABAJO FIN DE GRADO	CT15, CT16, CG11, CG21, CE1, CE2, CE4, CE10	Proyecto de diseño gráfico que integre las competencias adquiridas, y que acredite capacitación para ejercer la profesión.	18	OE

\* Tipo de asignatura: Formación Básica (FB), Obligatoria de Especialidad (OE), Específica de Centro (EC)

Alicante, 19 de mayo de 2022.– La consellera de Innovación, Universidad, Ciencia y Sociedad Digital: Josefina Antonia Bueno Alonso.