

**OFERTA FORMATIVA** (ciclos medios, superiores y enseñanzas artísticas superiores --- **CONTENIDOS Y CRÉDITOS** ----- **Escuela de Arte de Jerez**



**CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO**

Decoración cerámica.....pág 3

## **CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR**

Animación.....	pág 9
Arquitectura efímera.....	pág 20
Ebanistería artística.....	pág 26
Escultura aplicada al espectáculo.....	pág 45
Fotografía.....	pág 64
Gráfica publicitaria.....	pág 76
Modelismo de indumentaria.....	pág 92
Proyectos y dirección de obras de decoración.....	pág 123

## **ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES**

Diseño de interiores.....	pág 156
Diseño gráfico.....	pág 177

## **CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO**



### **DECORACIÓN CERÁMICA**

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b>	<b>DIBUJO ARTÍSTICO</b>	1 Conceptos básicos de dibujo. La forma bi tridimensional

	<b>(4 horas semanales)</b>	y su representación sobre el plano.
		2 Los materiales del dibujo y sus técnicas. Técnicas húmedas y secas.
		3 El color. Teoría del color. Valores expresivos y descriptivos.
		4 La forma. Forma y estructura. Forma y apariencia exterior (acabados)
		5 El módulo y las estructuras en repetición. Modulaciones y ritmos. Dibujo ornamental
		6 Las formas de la Naturaleza. Análisis de formas. Procesos de abstracción y síntesis.
		7 El claroscuro. Las relaciones de valor en la representación sobre el plano de la forma tridimensional. Valores expresivos de la luz.
		8 Conceptos básicos de composición.
	<b>DIBUJO TÉCNICO (4 horas semanales)</b>	1 Instrumental y materiales específicos de dibujo técnico. Iniciación a los sistemas CAD-CAM.
		2 Geometría plana y espacial. Construcciones fundamentales. Aplicaciones.
		3 Geometría descriptiva. Sistemas de representación: conceptos generales.
		4 Sistemas diédrico y axonométrico. Aplicaciones.
		5 Procedimientos y técnicas de realización de plantillas y planos.
		6 Proporción. Relaciones de proporción y escala. Aplicaciones.
		7 Croquis y dibujo a mano alzada. Medida y acotado.
		8 Normalización. Acotación y rotulación.
	<b>VOLUMEN (4 horas semanales)</b>	1 Materiales, herramientas y utensilios. Clasificación, propiedades, conservación, utilización, mantenimiento y normas de seguridad.
		2 El plano. Relieve bajo, medio y alto. Técnicas y procedimientos. Valores expresivos. Importancia de la iluminación.
		3 Análisis de la forma tridimensional. Abstracción. Síntesis. Estilización. Forma y función.
		4 Técnicas de modelado.
		5 Técnicas de construcción.
	<b>HISTORIA DEL ARTE Y DE LA CERÁMICA (4 horas semanales)</b>	1 Concepto de Cultura, de Arte y de Arte Aplicado. Prehistoria: primeras manifestaciones artísticas y utilitarias: aparición y evolución de las artes cerámicas.
		2 Egipto, Grecia y Roma: características generales.

		Principales manifestaciones artísticas. La cerámica: aspectos formales y técnicos.
		3 Aspectos distintivos del arte y la cerámica en la Alta Edad Media. Valoración de la estética y la ornamentación islámica.
		4 Renovación del lenguaje artístico en el Renacimiento. El Humanismo. La cerámica en el Renacimiento.
		5 Principales características del Barroco. La expresión artística del Rococó. El auge de las artes aplicadas. La cerámica y su evolución. La porcelana. Principales manufacturas europeas.
		6 Liberalismo y sociedad industrial. La industrialización y la cerámica. Renovación artesanal de fin de siglo.
		7 Transformaciones socio-culturales del siglo XX. Los nuevos lenguajes artísticos. La cerámica en los siglos XX y XXI. Evolución y tendencias. La cerámica popular.
	<b>MATERIALES Y TECNOLOGÍA, CERÁMICA (2 horas semanales)</b>	1 Fundamentos de física y química.
		2 Pastas cerámicas. Tipos. Componentes. Preparación.
		3 Propiedades de las pastas: composición, color, plasticidad, granulometría, comportamiento en secado, temperatura de cocción y coeficiente de dilatación.
		4 Determinación de la contracción lineal experimentada por la pasta en su secado y cocción.
		5 Materiales empleados en la fabricación de moldes cerámicos: propiedades y aplicaciones.
		6 Engobes y esmaltes: tipos, componentes y propiedades.
		7 Hornos: tipos y mantenimiento.
		8 Secado y cocción.
		9 Defectos cerámicos y sus causas.
	<b>TALLER DE DECORACIÓN CERÁMICA (8 horas semanales)</b>	1 Organización del taller.
		2 Recepción, almacenamiento y conservación de los materiales.
		3 Preparación, utilización y mantenimiento sistemático de máquinas, los instrumentos, los baños, y los materiales de decoración, propios de su actividad, conforme a la información técnica de los mismos.
		4 Decoración de piezas cerámicas utilizando procedimientos bajo y sobre cubierta cruda.
		5 Acabados superficiales de piezas de barro crudas:

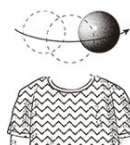
		esgrafiado, raspado, paleteado y bruñido.
		6 Decoración de piezas cerámicas mediante técnicas en relieve.
		7 Decoración seriada por serigrafía manual y mecánica.
		8 Montaje y repasado de piezas.
		9 Procesos de secado y cocción. Carga de hornos y control de temperaturas. Técnicas de cocciones especiales.
		11 Medidas de control de los procesos de realización, resolución los problemas que surjan durante el mismo y adopción de criterios de control de calidad.
		12 Medidas de seguridad, higiene y respeto medioambiental.
<b>2º CURSO</b>	<b>DIBUJO ARTÍSTICO (3 horas semanales)</b>	1 Conceptos básicos de dibujo. La forma bi tridimensional y su representación sobre el plano.
		2 Los materiales del dibujo y sus técnicas. Técnicas húmedas y secas.
		3 El color. Teoría del color. Valores expresivos y descriptivos.
		4 La forma. Forma y estructura. Forma y apariencia exterior (acabados)
		5 El módulo y las estructuras en repetición. Modulaciones y ritmos. Dibujo ornamental
		6 Las formas de la Naturaleza. Análisis de formas. Procesos de abstracción y síntesis.
		7 El claroscuro. Las relaciones de valor en la representación sobre el plano de la forma tridimensional. Valores expresivos de la luz.
		8 Conceptos básicos de composición.
	<b>VOLUMEN (3 horas semanales)</b>	1 Materiales, herramientas y utensilios. Clasificación, propiedades, conservación, utilización, mantenimiento y normas de seguridad.

		2 El plano. Relieve bajo, medio y alto. Técnicas y procedimientos. Valores expresivos. Importancia de la iluminación.
		3 Análisis de la forma tridimensional. Abstracción. Síntesis. Estilización. Forma y función.
		4 Técnicas de modelado.
		5 Técnicas de construcción
	<b>MATERIALES Y TECNOLOGÍA CERÁMICA (3 horas semanales)</b>	1 Fundamentos de física y química.
		2 Pastas cerámicas. Tipos. Componentes. Preparación.
		3 Propiedades de las pastas: composición, color, plasticidad, granulometría, comportamiento en secado, temperatura de cocción y coeficiente de dilatación.
		5 Materiales empleados en la fabricación de moldes cerámicos: propiedades y aplicaciones.
		6 Engobes y esmaltes: tipos, componentes y propiedades.
		7 Hornos: tipos y mantenimiento.
		8 Secado y cocción.
		9 Defectos cerámicos y sus causas.
	<b>TALLER DE DECORACIÓN CERÁMICA (8 horas semanales)</b>	1 Organización del taller.
		2 Recepción, almacenamiento y conservación de los materiales.
		3 Preparación, utilización y mantenimiento sistemático de máquinas, los instrumentos, los baños, y los materiales de decoración, propios de su actividad, conforme a la información técnica de los mismos.
		4 Decoración de piezas cerámicas utilizando procedimientos bajo y sobre cubierta cruda.
		5 Acabados superficiales de piezas de barro crudas: esgrafiado, raspado, paleteado y bruñido.

		6 Decoración de piezas cerámicas mediante técnicas en relieve.
		7 Decoración seriada por serigrafía manual y mecánica.
		8 Montaje y repasado de piezas.
		9 Procesos de secado y cocción. Carga de hornos y control de temperaturas. Técnicas de cocciones especiales.
		11 Medidas de control de los procesos de realización, resolución los problemas que surjan durante el mismo y adopción de criterios de control de calidad.
		12 Medidas de seguridad, higiene y respeto medioambiental.
	<b>OBRA FINAL (76 horas)</b>	1 Metodología básica de proyecto.
		2 Análisis de antecedentes.
		3 Cálculo de consumos de materias primas, herramientas, medios auxiliares, energía y mano de obra.
		4 Elaboración de presupuestos.
		5 La materialización una obra propia de la especialidad en la que se apliquen los conocimientos y destrezas extraídas de su formación. Deberá ir acompañada de la Información gráfica, la ficha técnica de la pieza y del presupuesto.
	<b>FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (50 horas)</b>	1 Normativa para los talleres artesanos: Normativa laboral referida a los trabajadores autónomos como fórmula de autoempleo en los talleres artesanos. Normativa laboral para la contratación de trabajadores por cuenta ajena en talleres artesanos. Normativa fiscal para las micropyme aplicable a los talleres artesanos.
		2 Gestión administrativa y comercial de un taller artesano: Contabilidad de empresa en la gestión de talleres artesanos. Valoración de consumos de materias primas, herramientas, medios auxiliares, energía y mano de obra en un taller artesano. Sistemas de inventario de productos artesanos. Stock de seguridad. Elementos de

		marketing e imagen comercial.
		3 Seguridad e higiene en el trabajo aplicable a la artesanía: Normativa de seguridad e higiene en el trabajo relacionada con los talleres artesanales. Toxicidad y peligrosidad.
		4 Sistemas de acceso al mundo laboral: Técnicas. Organismos e instituciones nacionales y comunitarias que prestan ayuda a la inserción y a la iniciativa empresarial.
		5 Legislación en materia de obras de arte: Propiedad intelectual y propiedad industrial.

## CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR



### ANIMACIÓN

CURSO	MATERIA / HORAS	CONTENIDOS
<b>1º CURSO</b>  <b>60 ECTS</b> <b>(30 horas semanales)</b>	<b>FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y EXPRESIÓN VISUAL</b> <b>ECTS: 9.</b> <b>(4 horas semanales)</b>	1 Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
		2 Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.
		3 Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.
		4 Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia,



		sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.
		5 Valores expresivos y simbólicos del color.
		6 Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.
		7 Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño.
		8 Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
	<b>TEORÍA DE LA IMAGEN</b>	1 La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
	<b>ECTS: 5</b>	
	<b>(2 horas semanales.)</b>	
		2 La comunicación visual. El proceso comunicativo.
		3 La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
		4 Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
		5 Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
		6 El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
		7 Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
		8 Narrativa y secuencia en la imagen fija.
		9 Imagen audiovisual. Medios de comunicación.

	<b>MEDIOS INFORMÁTICOS</b> <b>ECTS: 9.</b> <b>(5 horas semanales.)</b>	1 Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
		2 Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
		3 Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
		4 Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
		5 La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
		6 Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
		7 La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
		8 Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
		9 Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
		10 Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
		11 Tipos de archivos para la distribución y salida.
	<b>FOTOGRAFÍA</b> <b>ETCS:6</b> <b>(8 horas semanales)</b>	1 1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.
		2 Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
		3 La toma fotográfica: Composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad,

		enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.
		4 La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones
		5.El color en fotografía.
		6 Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
		7 Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.
		8 Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
		9 Técnicas de animación a partir de imagen fija.
		10 Los ámbitos fotográficos.
	<b>HISTORIA DE LA ANIMACIÓN ECTS :5 (3 horas semanales)</b>	1 Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
		2 Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. Recorrido histórico, técnico y estético de la imagen gráfica hasta final del siglo XIX.
		3 La imagen gráfica y su relación con las Vanguardias artísticas del siglo XX.
		4 La imagen animada en los medios de comunicación.
		5 Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la animación hasta la Segunda Guerra Mundial.
		6 Autores relevantes desde los años cincuenta. Tendencias actuales en la narración gráfica y la animación.

	<b>DIBUJO APLICADO A LA ANIMACIÓN</b> <b>ECTS: 7.</b> <b>(4 horas semanales)</b>	1 El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
		2 El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
		3 Dibujo de retentiva y de memoria.
		4 El calco, la copia y la interpretación.
		5 La representación de la luz: El claroscuro. La luz en la definición del volumen. El uso de la trama. La iluminación. Luz natural y artificial. Luces, sombras, transparencias y reflejos. El uso expresivo de la silueta. La atmósfera.
		6 La forma y el espacio. Composición y estructura: el espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
		7 Los fondos en animación. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico..
	<b>TÉCNICAS DE ANIMACIÓN</b> <b>ECTS: 6.</b> <b>(3 horas semanales)</b>	1 Principios básicos de la animación. Teoría de la animación.
		2 Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
		3 Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión
	<b>GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA.</b> <b>Duración: 103 horas.</b>	1.º El proceso creativo del guionista.

	<b>ECTS: 6.</b> <b>( 3 horas semanales.)</b>	
		2.º Teorías narrativas. Lenguaje narrativo. Lenguaje secuencial. Estructura y desarrollo de una historia. Elementos narrativos.
		3.º Tipos de guiones. Formatos.
		4.º Elaboración de un guión. Fases: idea. Story line. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes. Escaletas. Documentación. El tratamiento. El guión literario. La biblia y el pitching.
		5.º Técnicas para la escritura de escenas de un guión.
		6.º La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.
		7.º El espacio y el tiempo en el guión. Montaje y ritmo.
		8.º Género y tono en el guión. Recursos narrativo-expresivos del guión audiovisual. Adaptaciones.
		9.º Principales guionistas.
	<b>PROYECTOS DE ANIMACION.</b> <b>Duración: 353 horas.</b> <b>ECTS: 7.</b> <b>(3 horas semanales)</b>	1.º Fases y planificación de un proyecto de animación: story line, sinopsis, guión, story board, layout, art concept, la biblia y otros.
		2.º La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes y fondos.
		3.º Introducción a la producción de un proyecto de animación
<b>2º CURSO</b> <b>60 ECTS</b> <b>(30 horas semanales)</b>	<b>DIBUJO APLICADO A LA ANIMACIÓN</b> <b>Duración: 140 horas.</b> <b>ECTS: 4.</b> <b>( 3 horas semanal)</b>	8.º Anatomía humana y figura animal. Estructura y locomoción animal. La figura humana. Anatomía y movimiento. Giros y creación de personajes. Expresión facial y corporal. Distorsiones.

		9.º Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
		10.º Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual. La textura como valor descriptivo y expresivo.
		11.º Color, forma y superficie en la representación audiovisual. Implicaciones plásticas y narrativas
	<p><b>TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.</b></p> <p><b>Duración: 103 horas.</b></p> <p><b>ECTS: 8.</b></p> <p><b>6 horas semanal.</b></p>	4.º Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional: principios gráficos 3D, modelado de objetos y modelado orgánico.
		5.º Recursos expresivos de las técnicas 2D y 3D y su integración en un proyecto de animación. 6.º La ordenación del espacio escenográfico.
		6.º Texturizado y shaders. Iluminación y renderizado.
		7.º Técnicas de grabación: carta de rodaje, continuidad, iluminación y movimiento-timing.
		8.º La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana: timing y movimiento de personajes, anatomía, objetos y escenarios.
		9.º La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y posproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto..
	<p><b>LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL</b></p>	1.º Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.

	<p><b>Duración: 182 horas.</b> <b>ECTS: 9.</b> <b>(7horas semanal)</b></p>	
		<p>2.º La comunicación audiovisual. La decodificación del mensaje audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual. Principios que fundamentan la articulación del discurso audiovisual.</p>
		<p>3.º Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología vídeo y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. La cámara de vídeo. Sensores de imagen. Señal de vídeo. Soportes para cámaras. Las nuevas tecnologías y los nuevos horizontes audiovisuales. Grabación de vídeo. Formatos.</p>
		<p>4.º El lenguaje audiovisual. El encuadre. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara. Movimientos de cámara. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. Teorías del montaje. Funciones y tipos de montaje. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.</p>
		<p>5.º Otros elementos de la imagen audiovisual. Técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Componentes de la banda sonora. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.</p>
		<p>6.º Fases en la elaboración de un producto audiovisual. La preproducción, el rodaje y la edición, postproducción.</p>
		<p>7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos.</p>
	<p><b>PROYECTOS DE ANIMACIÓN.</b> <b>Duración: 353 horas.</b></p>	<p>4.º La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, captura de audio, carta de rodaje, captura imagen, intercalación, etc.</p>

	<b>ECTS: 16.</b> <b>(10 horas semanal)</b>	
		5.º Interpretación y movimiento: el timing, el humor en la interpretación, gags, estudio de la anatomía, improvisación de acción, la concentración y filmación.
		6.º La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio/ bso, creación de créditos, etc.
		7.º Nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. Softwares de animación, edición y postproducción.
		8.º Cierre de películas: exportar, formatos, aspect-ratios, codecs, formas de exhibición y autorías.
		9.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.
	<b>FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL</b> <b>Duración: 94 horas.</b> <b>ECTS: 5.</b> <b>(4 horas semanal)</b>	1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
		2.º Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Políticas de Igualdad. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. Itinerarios formativos profesionalizadores. La formación permanente.
		3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
		4.º La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales pto básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
		6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de



		trabajo.
		7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
		8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.
		9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.
		10.º Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
		11.º Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
		12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.
	<b>PROYECTO INTEGRADO. Duración: 70 horas. ECTS: 12.</b>	1. º La creación y realización del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.
		2.º Tecnologías digitales aplicadas, dispositivos de registro y salida, técnicas, materiales y recursos formales aplicados a proyectos imagen animada.
		3.º Preproducción, redacción y desarrollo de propuestas e ideas. Investigación. Planificación del proyecto.
		4.º Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
		5.º La comunicación, presentación y defensa del

		proyecto.
	<p><b>Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres. Duración: 150 horas.</b></p> <p><b>ECTS: 6</b></p>	



## ARQUITECTURA EFÍMERA

CURSO	MATERIA / HORAS	CONTENIDOS
<b>1º CURSO</b>	<p><b>HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y DE SU ENTORNO AMBIENTAL.</b></p> <p><b>DURACION: 64 horas.</b></p> <p><b>(2 horas semanal)</b></p>	<p>1. EVOLUCION DE LOS CONCEPTOS Y DE LAS FORMAS DE LA ARQUITECTURA Y DE SU ENTORNO AMBIENTAL. LAS TECNICAS Y LOS MATERIALES Y SU INFLUENCIA EN LOS CAMBIOS FORMALES:</p>
		1.1. El espacio habitable en la prehistoria, en las culturas preindustriales y primitivas.
		1.2. Culturas urbanas. Los elementos definidores de la arquitectura: concepto de espacio arquitectónico y ornamental. Espacios arquitectónicos no occidentales.
		1.3. El espacio arquitectónico clásico: tipologías fundamentales y lenguaje ornamental.
		1.4. Conceptos espaciales y desarrollos arquitectónicos

		paleocristianos y bizantinos.
		1.5. Espacio religioso y espacio natural en la cultura islámica. Programas ornamentales al servicio de la idea religiosa.
		1.6. Sociedad medieval: hábitat público y hábitat privado. Génesis de la ciudad medieval.
		1.7. La perspectiva en el espacio arquitectónico renacentista: lo religioso y lo profano. Conceptos de armonía y proporción. Estudio comparativo de los sistemas ornamentales del quattrocento y del cinquecento. Aportación italiana a las modalidades nacionales.
		1.8. Nuevo concepto de urbanismo y su simbología. Espacios ajardinados. Definición de una cultura de la vivienda y del confort.
		1.9. Espacio eclesiástico y espacio cortesano en el Barroco: dinamismo-estatismo. Integración de las artes para la configuración de un ambiente escenográfico: efectos ornamentales externos e internos.
		1.10. Programas espaciales y decorativos del Rococó: caracterización, influencias y diversificación ambiental. Los grandes diseñadores de los siglos XVII y XVIII. Las Manufacturas reales al servicio de un credo estético. Sistematización urbanística en Europa.
		1.11. Revolución burguesa: su incidencia sobre la funcionalidad de la arquitectura y de la urbanística europea y americana
		1.12. El eclecticismo. De la ciudad tradicional a la urbe industrial: evolución de la vivienda urbana.
		1.13. Nuevas tecnologías aplicadas a la arquitectura: soluciones para las necesidades de la industria y del comercio. Viviendas residenciales, urbanas y casas de campo.
		1.14. El modernismo y su revisión de los conceptos arquitectónicos tradicionales; antecedentes y tendencias nacionales, renovación ornamental y de los elementos accesorios. Nacimiento del diseño industrial.

		1.15. Enunciados ornamentales y ambientales del Art Decó.
		1.16. Nuevos caminos de la arquitectura moderna: estudio racional del hábitat humano. Conceptos sociales y urbanísticos en la nueva arquitectura. Los grandes creadores europeos y americanos.
		1.17. La segunda mitad del siglo XX. Nuevos materiales y nuevas tecnologías.
		1.18. El diseño arquitectónico en la planificación urbanística. Espacios urbanos, residenciales y suburbanos.
		1.19. Planteamientos de la arquitectura industrial, comercial, social, deportiva, religiosa, etc. La vivienda y sus necesidades actuales. La arquitectura popular. La tratadística arquitectónica y el espacio ideal. Influencia de los postulados estéticos del arte actual.
		2. HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y SU ENTORNO AMBIENTAL EN ANDALUCIA:
		2.1. Evolución técnica y formal de la arquitectura y su entorno ambiental en Andalucía. Estilos y realizaciones relevantes.
		2.2. Introducción a la investigación sobre el Patrimonio Artístico en Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones para la investigación sobre la arquitectura y su entorno ambiental
	<b>DIBUJO ARTISTICO.</b>  <b>DURACION: 224 horas.</b>  <b>7 horas semanal</b>	1. TECNICAS Y MATERIALES: 1.1. Instrumentos, materiales, técnicas y procedimientos del dibujo: grafito, lápices, ceras, etc... . Experimentación en técnicas gráficas y pictóricas adecuadas al diseño de interiores: temple -acrílico, vinílico, colas, huevo-, acuarela, tintas, rotuladores, derivados, técnicas mixtas, etc... . Soportes usuales y no usuales, pigmentos, aglutinantes, recetario y comercialización de materiales.
		2. ELEMENTOS DE LA CONFIGURACION: 2.1. Forma y proporción: . Comportamientos formales de la imagen.

		<p>. Percepción de la forma, del espacio y del movimiento. . Dimensión, formato, escala y proporción. . Análisis de la forma: - Las formas construidas o artificiales, nociones de ergonomía y antropometría de utilidad en dibujo: la figura humana y su relación con las formas de su entorno. - Las formas de la Naturaleza, el mundo orgánico, nociones de biónica de utilidad en dibujo: génesis, estructuras y crecimiento de la forma. . Lenguaje gráfico bidimensional. Estructura de la forma bi y tridimensional y su representación sobre el plano. Ilusión de espacio. . La representación: realismo, síntesis, estilización y abstracción como soluciones a propuestas gráficas.</p>
		<p>2.2. La luz: . Las relaciones de valor. El claroscuro. La luz como valor descriptivo, expresivo y simbólico en la imagen gráfica.</p>
		<p>2.3. El color: . Percepción del color. . Nomenclatura, clasificación y codificación de colores. . Aplicación realista, informativa, expresiva y simbólica del color.</p>
		<p>2.4. Texturas: . Utilización de los valores expresivos y descriptivos de la textura visual, del collage, del copy-art, etc...</p>
		<p>2.5. La composición: . Equilibrio, peso, gravedad y movimiento. . Ritmos compositivos. . Armonías y contrastes de composición. . Ordenación expresiva del espacio gráfico</p>
		<p><b>3. ANALISIS, TECNICAS DE REPRESENTACION Y SOLUCIONES GRAFICAS:</b></p>
		<p>3.1. El objeto y las familias de objetos artístico-artesanales. Procesos de análisis del objeto plástico: descripción, función y significado.</p>
		<p>3.2. El dibujo constructivo. Ejercitación sobre el dibujo a mano alzada, el apunte rápido, el boceto, el croquis, el dibujo de retentiva y el dibujo de movimiento.</p>
		<p>3.3. El dibujo creativo. Expresividad y comunicación. Los conceptos y su representación plástica. Simbología.</p>
		<p>3.4. El dibujo en el proceso ordenado de diseño:</p>
		<p>Los procesos de representación de formas bi y tridimensionales. . Análisis del proyecto de diseño: propuesta, prediseño, bocetos, selección. . Evaluación de alternativas técnicas y de materiales y posibilidades interpretativas. . Propuesta de mejoras gráficas. . Presentación.</p>
		<p>3.6. Trabajos en equipo.</p>

		3.7. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
	<b>DIBUJO TECNICO.</b>	1. GEOMETRIA PLANA:
	<b>DURACION: 224 horas.</b>	
	<b>(3 horas semanal)</b>	
		1.1. Análisis de los elementos de geometría plana y espacial. Operaciones topológicas y transformaciones en el plano: igualdad, equivalencia, simetría, traslación y giro.
		1.2. Proporción: . Proporcionalidad entre segmentos. . Escalas numéricas y gráficas. Empleo y aplicación en problemas proyectivos. . Relaciones de proporción históricamente relevantes en arte.
		1.3. Estructura de la forma plana y espacial: . Elementos de simetría: central, axial y especular. . Simetría por rotación, traslación y expansión. . Redes poligonales y modulares: composición modular, el arabesco, etc...
		2. GEOMETRIA DESCRIPTIVA:
		2.1. Sistemas de representación: . Sistema diédrico: - Métodos operativos: abatimientos, giros y cambios de plano. - Superficies: representación y desarrollos. - Intersecciones de superficies: penetraciones; mordeduras. Desarrollos. . Sistema axonométrico: - Perspectiva isométrica. - Perspectiva caballera. . Sistema cónico.
		2.2. Los sistemas de representación y su aplicación práctica: empleo correcto de los sistemas de representación como medio de comunicación.
		3. NORMALIZACION DE APLICACION A LA ESPECIALIDAD:
		3.1. Normas fundamentales. Convencionalismos.
		3.2. El bocetaje: representación simbólica, esquemática o

		figurativa.
		3.3. Croquización normalizada. Vistas.
		3.4. Acotación y rotulación.
		3.5. Cortes, secciones y roturas.
		3.6. Estados superficiales. Signos, símbolos e indicaciones de superficies.
		3.7. Formatos y lista de despiece.
		4. PROYECTACION:
		4.1. Incidencia de los conceptos y contenidos de la geometría descriptiva y los sistemas de representación en la expresión artístico-plástica: . Normas según el proceso de fabricación. . Códigos de representación y documentación proyectual. . Reproducción de planos y documentos. . Presentación de trabajos.
		4.2. Técnicas y materiales: . Comprobación y ampliación del conocimiento del instrumental específico de dibujo técnico. . Reprografía. . Iniciación a los sistemas de CAD/CAM
	<b>PROYECTO FINAL.</b>  <b>Duración mínima: 75 horas.</b>	
	<b>FASE DE FORMACION PRACTICA EN EMPRESAS, ESTUDIOS O TALLERES. Duración mínima: 25 horas</b>	



## EBANISTERÍA ARTÍSTICA

CURSO	MATERIA / HORAS	CONTENIDOS
<b>1º CURSO</b>	<b>DIBUJO ARTÍSTICO.</b> <b>Duración: 200 horas.</b> <b>ECTS: 10.</b> <b>(6 horas semanales)</b>	1. La forma bidimensional y tridimensional y su representación sobre el plano. Dibujo constructivo.  Análisis y representación de formas tridimensionales. Croquis y despieces.
		2. Los materiales de dibujo y sus técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación.
		3. La composición, conceptos básicos. Expresividad en la ordenación del espacio. Elementos y técnicas visuales.
		4. Análisis de forma y estructura. La percepción visual. Dinámica del contraste. Leyes de la Gestalt. Relación de las partes con el todo. Proporción, dimensión y escala. Formas positivas y negativas. El valor del hueco.
		5. Semiótica de la imagen. El signo. Connotación y denotación. Poética visual. Las figuras retóricas como estrategia de creación.
		6. La luz y su representación. Valores expresivos y descriptivos. El claroscuro.
		7. El color. Fundamentos y teoría del color. Valores descriptivos, expresivos y simbólicos.
		8. La realidad como motivo. Las formas de la Naturaleza y



		su interpretación y representación: realismo, síntesis y estilización. Ritmos visuales. El dibujo ornamental.
		9. La figura humana y su relación con las formas de su entorno. Proporciones, expresión y movimiento.
		10. El dibujo aplicado a la realización de proyectos propios de esta especialidad: el diseño de formas tridimensionales de posible realización. Referencias a autores y obras en cuenta los conocimientos adquiridos.
	<p><b>DIBUJO TÉCNICO.</b></p> <p><b>Duración: 133 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b></p> <p><b>4 horas semanales</b></p>	1. Geometría plana y espacial. Construcciones fundamentales
		2. Transformaciones geométricas: aplicaciones a redes poligonales y modulares.
		3. La proporción. Relaciones de proporción relevantes en los campos del diseño y el arte.
		4. Geometría descriptiva. Generalidades. Sistemas de representación. Ampliación, reducción, despiece de masas.
		5. Sistema diédrico. Generalidades. Aplicaciones a trazados prácticos en el sistema de vistas. Desarrollo de volúmenes.
		6. Normalización. Vistas y realización de croquis. Croquis y dibujo a mano alzada. Escalas. Medida y acotado.

		Secciones, cortes y roturas.
		7. Sistema axonométrico. Perspectiva y dibujo isométrico.  Perspectiva caballera.
		8. Perspectiva cónica. Conceptos fundamentales. Elementos básicos de la percepción espacial y perspectiva. Perspectiva y arte.
		9. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Iniciación a trazados de dibujo técnico asistido por ordenador.
		10. El dibujo técnico y su aplicación a la realización de proyectos propios de esta especialidad.
	<p><b>VOLUMEN.</b></p> <p><b>Duración: 167 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b></p> <p><b>(5 horas semanales)</b></p>	<p>1. Arte y cognición: conceptos básicos. La percepción como principio de la cognición: tacto y visión.</p> <p>Capacidad imaginante. Proyección y empatía. Construcción social de la realidad. Función mediadora de las imágenes y objetos artísticos. Procesos de interpretación, atribución de sentido y resignificación de la realidad y de los objetos artísticos.</p>
		2. Elementos conceptuales y expresivos del lenguaje tridimensional. Puntos focales y nodos. Línea, plano y forma. Forma estructural y forma aparente. Forma positiva y negativa. Masa, hueco y espacio. Equilibrio y dinámica de las formas: la configuración espacial, campos de fuerza y organización de masas. Luz, color y textura en el volumen.
		3. Materiales y herramientas. Clasificación, propiedades, conservación, utilización y mantenimiento.

		Valor descriptivo, expresivo, comunicativo, simbólico, cultural y funcional de los materiales. Experimentación con técnicas y materiales.
		4. Concepto de espacio. La composición; expresividad y semántica en la ordenación del espacio en los procesos de configuración tridimensional: relaciones formales y estructuras compositivas básicas. Módulos y estructuras modulares.
		5. La forma en la representación tridimensional, la forma en el plano: el relieve y la forma exenta.  Interacción de la forma con el sujeto y el contexto: autonomía o integración en un conjunto (arquitectónico, cultural, funcional, ornamental, etc), ubicación, escala, punto de vista (único, preferente, múltiple, 360º, mixto), formas abiertas y cerradas, uso y función.
		6. La realidad como motivo. La forma orgánica. Procesos de análisis y abstracción.
		7. La forma de la naturaleza, nociones de biónica: principios mecánicos y funcionales de las formas vivas. Superficies, estructuras y sistemas naturales.
		8. La figura humana. Proporciones, expresión y movimiento. Canon y modelos estéticos.
		9. Técnicas básicas del volumen. Modelado, talla, construcción, etc. Nuevas tecnologías: prototipado rápido, C.N.C, escaneado y corte láser, etc. Introducción a moldeado y vaciado. Armazones y estructuras.  Anclajes y fijaciones.
		10. Los procedimientos del volumen, su aplicación a la

		realización de proyectos propios de esta especialidad y su interrelación con los distintos talleres y disciplinas.
		11. Métodos de traslación. Sistemas de reproducción, ampliación, reducción y despiece de las masas.  Medidas, equivalencias, relaciones, proporciones y escalas.
		12. Materiales y técnicas básicas de realización de bocetos y modelos. Conceptos básicos de creatividad aplicados a la creación tridimensional
	<b>HISTORIA DEL MUEBLE.</b> <b>Duración: 100 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos</b> <b>ECTS: 8.</b> <b>3 horas semanales</b>	1. Concepto y definición de mueble. Materiales tradicionales y actuales. Elementos estructurales y ornamentales. Carpintería y ebanistería. Primeros vestigios y antecedentes objetos mobiliarios en la Prehistoria.
		2. El mueble en Egipto, Grecia y Roma: aportaciones a la civilización y el arte occidentales.
		3. Las artes de la madera y del mueble en el mundo medieval occidental. La sociedad bajomedieval: mueble religioso y mueble civil. Ambientes señoriales y vivienda burguesa. Conceptos estéticos y ornamentales islámicos. Aportaciones islámicas al tratamiento artístico de la madera. El mueble mudéjar.
		4. El cuero en el mobiliario y la ornamentación. Cordobanes y guadamecés. Evolución artística y técnica.
		5. El Renacimiento: planteamientos estéticos del Humanismo. Mueble y sentido del confort: tipologías nacionales. El empleo de la piel en el mobiliario. Vivienda

		mediterránea y vivienda nórdica.
		6. Lenguaje expresivo del Barroco y Rococó. Realizaciones de la ebanistería artística más importantes en ambos períodos. Las manufacturas reales. El mundo palaciego francés y su estética: difusión de lo “versallesco”.  Grandes mueblistas del estilo Luis XIV. El mueble no cortesano.
		7. La Revolución Francesa y la revolución industrial y su repercusión en el mueble. La estética del nuevo Clasicismo. Historicismo y eclecticismo. Influencias y corrientes renovadoras a finales del XIX. El mueble de serie. La revolución inglesa de los Arts and Crafts. Su influencia en el resto de Europa.
		8. Transformaciones socio-culturales del siglo XX. La Bauhaus. Trascendencia de los conceptos de la Bauhaus para una caracterización estética del siglo XX. El mueble en la Bauhaus. El mueble contemporáneo. El diseño. Los nuevos materiales. El mueble de artesanía.
		9. Producción industrial y diseño mobiliario. La ebanistería artística en el siglo XXI.
		10. Historia y evolución de la conservación y restauración de bienes muebles. Cartas, acuerdos y convenios internacionales.
		11. Concepto de Patrimonio cultural y de Bienes culturales muebles.
		12. Principios y criterios fundamentales en la conservación y restauración de mobiliario artístico.

		13. Evolución técnica y formal del mueble en Andalucía. Estilos y realizaciones relevantes.
		14. Introducción a la investigación sobre el patrimonio artístico de Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Aplicaciones para la investigación sobre el mueble.
	<p><b>TALLER DE EBANISTERÍA.</b></p> <p><b>Duración: 300 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 16</b></p> <p><b>(9 horas semanales)</b></p>	1. El proyecto como análisis previo a la construcción del mueble. Planos de taller. Estudio de materiales. Cubicación.
		2. La madera. Identificación. Propiedades generales y específicas. Tipos de maderas y chapas y su uso en carpintería y en ebanistería. Escuadrías comerciales. Tableros prefabricados.
		3. Herramientas de medición, sujeción, corte y labra del taller de ebanistería. Tipos, características y uso. Piezas auxiliares para prevenir accidentes.
		4. Materiales y elementos de unión, fijación y herrajes. Tipos y características.
		5. Técnicas de lijado, escuadrado y encolado del mueble. Tipos de abrasivos. Herramientas y máquinas eléctricas para el lijado. Herramientas de escuadrado y falso escuadrado. Tipos de adhesivos orgánicos y sintéticos.
		6. Técnicas y procesos manuales de corte y labra.

		7. Técnicas y procesos industriales de corte, cepillado, regruesado y fresado.
		8. Técnicas de ensambles, empalmes, acoplamientos y uniones.
		9. Estudio de la naturaleza y el comportamiento de la madera: estructura y estabilidad constructiva del mueble.
		10. Técnicas de chapeado, marquetería e incrustaciones.
		11. Técnicas y procesos manuales de reproducción de elementos ornamentales en relieve. Plantillas y cuadrículas.
		12. Técnicas y procesos de realización y armado de mobiliario artístico.
		13. Técnicas y procesos de acabados de superficies. Materiales de acabado. Productos ecológicos.
		14. Organización de la actividad profesional de un taller. Criterios ergonómicos, funcionales, productivos, de seguridad e higiene y medioambientales. Normativa de seguridad y prevención de riesgos laborales.
	<p><b>MATERIALES Y TECNOLOGIA DE LA MADERA.</b></p> <p><b>Duración: 100 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 8.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	1. Clasificación de los materiales. Propiedades generales y específicas. Magnitudes, unidades, sistemas de medida y pruebas de ensayo.
		2. La madera. Maderas nobles y comunes. Estructura

		interna y composición. Clasificación. Diferentes cortes de la madera. Propiedades generales y específicas relacionadas con el uso escultórico, ornamental, decorativo y mobiliario. Comportamiento y presentaciones comerciales.
		3. Materiales derivados de la madera. Tableros prefabricados. Clasificación y composición. Procesos de elaboración y propiedades generales y específicas relacionadas con el uso escultórico, ornamental, decorativo y mobiliario.
		4. Nuevos materiales y formas de comercialización de la madera, de productos derivados de la misma y sus aplicaciones posteriores en ebanistería artística.
		5. Herramientas, útiles, equipos, y materiales complementarios y auxiliares relacionados con los procesos de conformado, técnicas de ensamblado y montaje, técnicas de ornamentación en ebanistería, técnicas de repaso, acabado, técnicas de reparación, rehabilitación, restauración y conservación de muebles y de obras escultóricas y ornamentales realizadas en madera como material principal.
		6. Procedimientos de cálculo de dimensiones, de masas y económicos que propicien la optimización del material y de los recursos tecnológicos, asociados con la realización de los proyectos en madera.
		7. Patologías de la madera, agentes de deterioro: hongos, insectos xilófagos, humedades y sistemas de protección, conservación y restauración.
		8. Técnicas de ensambles, empalmes, acoplamientos y uniones.



		9. Métodos de examen y diagnóstico empleados en la conservación y restauración de muebles y de,esculturas en madera.
		10. Materiales complementarios y auxiliares. De sellado, de fijación, de acabado, barnices, pigmentos, materiales alternativos.
		11. Acabados de la madera y materiales relacionados. Aceites, ceras, goma lacas, tintes, barnices, materiales ecológicos alternativos.
		12. Riesgos y medidas de seguridad e higiene laboral relacionadas con este sector laboral.
<b>2ºCURSO</b>	<b>APLICACIONES INFORMÁTICAS. Duración: 104 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 6.  4 horas semanales.</b>	1. Introducción a la informática. Materiales y equipos. Sistemas operativos. Entornos.
		2. Dispositivos de entrada y de salida. Dispositivos de interacción. Dispositivos gráficos. Sistemas de escaneado 2D y 3D.
		3. Internet. Navegadores, correo electrónico, páginas Web. Catálogo digital.
		4. Ofimática básica. Procesadores de texto. Programas de presentación de proyectos.
		5. Introducción al diseño asistido por ordenador. Automatización y control de procesos. Sistemas

		CAD/CAM para los sectores profesionales artísticos relacionados con la realización técnica y artística escultórica.
		6. Software de ilustración y diseño. Imagen digital y analógica. La imagen vectorial. La imagen bitmap. Software específico de dibujo vectorial, software específico de tratamiento de imágenes bitmap, software específico de maquetación editorial. Formatos de archivo de gráficos.
		7. Introducción a la gráfica 3D. Técnicas de modelado. Flujo de trabajo. Visualización de modelos 3D y renderizado.
		8. Aplicaciones de las TIC en el trabajo proyectual de los objetos escultóricos.
		9. Organización y gestión de la información.
	<p><b>PROYECTOS DE EBANISTERÍA.</b></p> <p><b>Duración: 208 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 13</b></p> <p><b>8 horas semanal.</b></p>	1. El diseño. Antecedentes. Definición de Diseño y de Proyecto de Diseño. Características de la actividad de proyectación y de los objetos proyectados. Tipología de problemas. Desarrollo de la Teoría de Diseño, nuevas tendencias. Función estético-formal, indicativo y simbólico del producto. Análisis y críticas de proyectos.
		2. La metodología proyectual. Diferentes tendencias metodológicas. Modelo de proceso de organización del proyecto: el planteamiento y estructuración del problema, la proyectación o desarrollo y la presentación con descripción sintética, ficha técnica y documentación. Los procesos creativos para la generación de ideas.

		Diferentes métodos proyectuales.
		3. El proyecto de ebanistería artística. Método y estructura del proyecto. Crítica, planteamiento, desarrollo y presentaciones de ebanistería artística. Forma y función. Crítica de los aspectos formales, funcionales, ejecutivos y de contexto de proyectos.
		4. Fases del proyecto: definición y desarrollo. Información. Condicionantes formales y funcionales: los materiales y la tecnología como condicionantes del objeto de diseño. Especificaciones según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos, de mercado, formales, de identificación y legales. Documentación gráfica. Métodos y técnicas para la gestión de la creatividad y para la gestión de ideas y proyectos creativos. Toma de datos y análisis. Bocetos. Croquis. Anteproyecto. Maquetas, modelos y prototipos. Presupuestos. Técnicas y normalización.
		5. La materialización del proyecto hasta la obtención del producto acabado en los talleres. Documentación proyectual: memoria, bibliografía y ficha técnica del proyecto de ebanistería artística.
		6. El lenguaje gráfico-plástico y la comunicación visual en la realización y presentación del proyecto. Estructura y maquetación.
		7. Optimización de recursos. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
		8. Conceptos básicos de biónica, antropometría y ergonomía. Herramientas de apoyo fundamentales en su aplicación al diseño. Disciplinas científicas que

		interrelacionan al hombre con su entorno. Aplicación a la ebanistería artística.
		9. La investigación sobre procesos de realización. Nuevos materiales y nuevas tecnologías.
		10. El producto artístico y el producto semindustrial: origen, funciones y demanda sociales. El arte como laboratorio experimental para la creación semindustrial y la artesanía. Metodología e investigación para el diseño de productos que combine lo artístico, artesanal y semindustrial.
	<p><b>TALLER DE RESTAURACIÓN</b></p> <p><b>Duración: 208 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS:11</b></p> <p><b>8 horas semanales.</b></p>	<p>15. La madera en el taller. Clasificación: maderas duras y maderas blandas. Características y propiedades.</p> <p>Patología de la madera.</p>
		16. Herramientas para el trabajo de la especialidad. Tipos, características, usos y cuidados.
		17. Técnicas de afilado. Tipos de piedras y máquinas. Otros materiales para el afilado.
		18. Planificación de técnicas de ebanistería. Análisis de los procesos. Fases de realización.
		19. Máquinas eléctricas manuales e industriales de corte, cepillado, regresado, fresado y torneado de la madera. Tipos, características, usos y normas de seguridad.
		20. Construcción de armazones y estructuras.
		21. Aplicaciones decorativas con otros materiales.

		Materiales de origen animal, vegetal, mineral, sintéticos. Características y técnicas de aplicación al mueble.
		22. Técnicas de torneado de la madera.
		23. Técnicas de curvado de la madera.
		24. Técnicas y procesos de realización de talla.
		25. Técnicas y materiales de acabado tradicionales y actuales. Alternativas ecológicas a los productos tóxicos.
		26. Organización de la actividad profesional de un taller. Criterios ergonómicos, funcionales, productivos, de seguridad e higiene y medioambientales. Normativa de seguridad y prevención de riesgos laborales. Reciclaje de materiales.
	<b>TALLER DE TÉCNICAS DE RESTAURACIÓN DE EBANISTERÍA.</b>  <b>Duración: 182 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 8.</b>  <b>7 horas semanales.</b>	1. Conservación y restauración: análisis, metodología, diagnóstico e intervención.
		2. Detección e identificación de daños en mobiliario de madera: causas físicas, químicas y biológicas de degradación. Hongos y xilófagos.
		3. Identificación y detención de daños producidos durante la elaboración, transporte y colocación del mobiliario.
		4. Tratamientos de limpieza, desinsectación, protección y

		consolidación. Productos y métodos que no alteren las propiedades físico-químicas del mueble. Reversibilidad de los materiales.
		5. Anatomía del mueble. Reparaciones estructurales. Encolado de piezas rotas. Ensamblajes.
		6. Procedimientos y criterios de sustitución. Materiales adecuados y compatibilidad entre distintos materiales.
		7. Procedimientos y criterios de reintegración: estucado y reintegración de faltas, lagunas y partes dañadas. Incorporación de piezas.
		8. Procedimientos de restauración de tallas, chapeados, taraceas e incrustaciones.
		9. Procedimientos de corrección de la deformación de la madera. Desalabeos.
		10. Conservación preventiva del mueble finalizada la intervención.
		11. Fases del proceso de restauración con apoyo gráfico. Elaboración de memoria y ficha técnica.
		12. Organización de la actividad profesional de un taller. Criterios ergonómicos, funcionales, productivos, de seguridad e higiene y medioambientales. Normativa de seguridad y prevención de riesgos laborales.
	<p><b>FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.</b></p> <p><b>Duración: 78 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b></p>	<p>1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica.</p> <p>Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.</p>

	<b>3 horas semanales</b>	
		2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
		3. El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
		4. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
		5. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
		6. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral.  Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
		7. La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
		8. Representación de los trabajadores y trabajadoras. Negociación colectiva y conflictos laborales.
		9. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.

		10. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
		11. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
		12. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.
	<b>PROYECTO INTEGRADO.</b> <b>Duración: 155 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 12.</b>	1. La creación de obra original de ebanistería artística. Fases de un proyecto. Condicionantes.  Especificaciones. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.
		2. La materialización del proyecto hasta la obtención de la obra acabada. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
		3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.
	<b>FASE DE FORMACIÓN EN PRACTICAS EN EMPRESAS ESTUDIOS Y TALLERES.</b>  <b>Duración: 65 horas.</b>  <b>Equivalencia en créditos</b>	



	<b>ECTS: 4</b>	
--	----------------	--



## ESCULTURA APLICADA AL ESPECTÁCULO

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b>	<b>DIBUJO ARTÍSTICO.</b> <b>Duración: 167 horas.</b> <b>ECTS: 9.</b> <b>(5 horas semanales)</b>	1. La forma bidimensional y tridimensional y su representación sobre el plano. Dibujo constructivo.  Análisis y representación de formas tridimensionales. Croquis y despieces.
		2. Los materiales de dibujo y sus técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Uso de nuevas tecnologías.  Experimentación.
		3. La composición, conceptos básicos. Expresividad en la ordenación del espacio. Elementos y técnicas visuales.
		4. Análisis de forma y estructura. La percepción visual. Dinámica del contraste. Leyes de la Gestalt. Relación de las partes con el todo. Proporción, dimensión y escala.

		Formas positivas y negativas. El valor del hueco.
		5. Semiótica de la imagen. El signo. Connotación y denotación. Poética visual. Las figuras retóricas como estrategia de creación.
		6. La luz y su representación. Valores expresivos y descriptivos. El claroscuro. Aplicación a proyectos relacionados con la especialidad.
		7. El color. Fundamentos y teoría del color. Valores descriptivos, expresivos y simbólicos. Aplicación a proyectos relacionados con la especialidad.
		8. La realidad como motivo. Las formas de la Naturaleza y su interpretación y representación: realismo, síntesis y estilización. Interacción de la forma con los factores espacio-temporales.
		9. La figura humana y su relación con las formas de su entorno. Proporciones, expresión y movimiento.
		10. El dibujo aplicado a la realización de proyectos propios de esta especialidad: el diseño de formas tridimensionales de posible realización para teatro, cine, danza y música.
		11. El dibujo en la obra de los grandes escultores, y aplicado a instalaciones y proyectos artísticos relacionados con esta especialidad.
	<b>DIBUJO TECNICO.</b> <b>Duración: 100 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 7.</b> <b>3 horas semanales</b>	1. Geometría plana y espacial. Construcciones fundamentales.
		2. Transformaciones geométricas: aplicaciones a redes poligonales y modulares.
		3. La proporción. Relaciones de proporción relevantes en los campos del diseño y el arte.

		4. Geometría descriptiva. Generalidades. Sistemas de representación. Ampliación, reducción, despiece de masas.
		5. Sistema diédrico. Generalidades. Aplicaciones a trazados prácticos en el sistema de vistas. Desarrollo de volúmenes.
		6. Normalización. Vistas y realización de croquis. Croquis y dibujo a mano alzada. Escalas. Medida y acotado. Secciones, cortes y roturas.
		7. Sistema axonométrico. Perspectiva y dibujo isométrico. Perspectiva caballera.
		8. Perspectiva cónica. Conceptos fundamentales. Elementos básicos de la percepción espacial y perspectiva. Perspectiva y arte.
		9. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Iniciación a trazados de dibujo técnico asistido por ordenador.
		10. El dibujo técnico y su aplicación a la realización de proyectos propios de esta especialidad.
	<p><b>VOLUMEN.</b></p> <p><b>Duración: 200 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 12.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	<p>1. Arte y cognición: conceptos básicos. La percepción como principio de la cognición: tacto y visión.</p> <p>Capacidad imaginante. Proyección y empatía. Construcción social de la realidad. Función mediadora de las imágenes y objetos artísticos. Procesos de interpretación, atribución de sentido y resignificación de la realidad y de los objetos artísticos.</p>
		2. Elementos conceptuales y expresivos del lenguaje tridimensional. Puntos focales y nodos. Línea, plano y forma. Forma estructural y forma aparente. Forma positiva y negativa. Masa, hueco y espacio. Equilibrio y dinámica de las formas: la configuración espacial, campos de fuerza y organización de masas. Luz, color y textura en el volumen.
		3. Materiales y herramientas. Clasificación, propiedades, conservación, utilización y mantenimiento.

		<p>Valor descriptivo, expresivo, comunicativo, simbólico, cultural y funcional de los materiales. Experimentación con técnicas y materiales. La escultura teatral y escenográfica.</p> <p>4. Concepto de espacio. Claves para representar el espacio: superposición, tamaño, definición, textura, volumen y detalle; ubicación, perspectiva, color, paralaje, etc. La composición. Expresividad y semántica en la ordenación del espacio en los procesos de configuración tridimensional: relaciones formales y estructuras compositivas básicas. Módulos y estructuras modulares.</p>
		<p>5. La forma en la representación tridimensional, la forma en el plano: el relieve y la forma exenta.</p> <p>Interacción de la forma con el sujeto y el contexto: autonomía o integración en un conjunto (arquitectónico, cultural, funcional, ornamental, etc), ubicación, escala, punto de vista (único, preferente, múltiple, 360º, mixto), formas abiertas y cerradas, uso y función.</p>
		<p>6. La realidad como motivo. La forma orgánica. Procesos de análisis y abstracción. Conocimientos básicos sobre grados de figuración y modos de expresión: mimesis, realismo, naturalismo, idealismo, expresionismo, síntesis, esquematismo, etc.</p>
		<p>7. La forma de la naturaleza, nociones de biónica: principios mecánicos y funcionales de las formas vivas. Superficies, estructuras y sistemas naturales.</p>
		<p>8. La figura humana. Proporciones, expresión y movimiento. Canon y modelos estéticos.</p>
		<p>9. Técnicas básicas del volumen. Modelado, talla, construcción, etc. Nuevas tecnologías: prototipado rápido, C.N.C, escaneado y corte láser, etc. Armazones y estructuras. Anclajes y fijaciones.</p>
		<p>10. Los procedimientos del volumen, su aplicación a la realización de proyectos propios de esta especialidad y su interrelación con los distintos talleres y disciplinas.</p>

		<p>11. Métodos de traslación. Sistemas de reproducción, ampliación, reducción y despiece de las masas.</p> <p>Medidas, equivalencias, relaciones, proporciones y escalas.</p>
		<p>12. Materiales y técnicas básicas de realización de bocetos y modelos. Conceptos básicos de creatividad aplicados a la creación tridimensional.</p>
	<p><b>MATERIALES Y TECNOLOGÍA DE LA ESCULTURA APLICADA AL ESPECTACULO.</b></p> <p><b>Duración: 100 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 8.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p>1. Fundamentos científicos: luz, color, forma y espacio.</p>
		<p>2. Clasificación de los materiales. Propiedades generales y específicas. Características físicas y químicas. Magnitudes, unidades, sistemas de medida y pruebas de ensayo.</p>
		<p>3. Materiales de uso escultórico (maderas, metales, materiales sintéticos...). Materiales moldeables y modelables. Materiales desmoldeantes. Materiales poliméricos (poliestireno). Yesos, escayolas y derivados de los mismos. Soportes naturales y soportes artificiales. Clasificación y composición. Propiedades generales y específicas relacionadas con el uso escultórico, ornamental y decorativo. Procesos de elaboración y manipulación.</p>
		<p>4. Materiales auxiliares y complementarios, (colorantes, materiales de carga, papeles, plásticos, adhesivos, pigmentos, colas, tejidos y otros materiales alternativos: acelerantes, retardadores, endurecedores, etc.). Acabados, pátinas y policromías: aglutinantes, disolventes, lacas y barnices. Clasificación, tipos, propiedades y características. Diferentes materiales de fijación de piezas, tipos de ensamblajes, sellado, sistemas de sujeción, entre otros.</p>

		5. Nuevos materiales y propuestas de comercialización relacionadas con esta especialidad y sus aplicaciones posteriores en el uso escultórico, ornamental y decorativo.
		6. Procesos, técnicas y equipos de conformado relacionados con cada tipo de material escultórico propio de esta especialidad.
		7. Tipos de estructuras, materiales empleados, cálculo y realización de las mismas.
		8. Herramientas, útiles, equipos y materiales complementarios y auxiliares relacionados con los procesos de conformado, montaje e instalación de obras de ambientación escenográfica, ornamentales, decorativas o escultóricas, en diferentes materiales, para uso en cualquier tipo de espectáculo permanentes y efímeros.
		9. Procedimientos de cálculo de dimensiones, de masas y económicos que propicien la optimización del material y de los recursos tecnológicos, asociados con la realización de los proyectos escultóricos y ornamentales propios de esta especialidad.
		10. Riesgos y medidas de seguridad e higiene relacionadas con el uso y la manipulación de los materiales de uso en este sector artístico.
	<p><b>HISTORIA DE LA ESCULTURA.</b></p> <p><b>Duración: 100 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 8.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p>1. El arte tridimensional y sus diferentes manifestaciones. Bulto redondo y relieve. Materiales y técnicas artísticas de las obras tridimensionales. Valor expresivo y terminología básica de la escultura y sus diversas artes aplicadas.</p>
		2. La escultura en el mundo antiguo: orígenes paleolíticos, magia simpática y nacimiento de la estética. Del Neolítico al hierro, significación del mundo celta.

		3. El próximo oriente y su plástica escultórica. Trascendencia de la imagen en Egipto y su pervivencia en la Europa grecorromana.
		4. La proporción y el equilibrio como base de la imagen del Clasicismo griego, las conquistas del siglo IV y la plenitud del siglo V. Evolución técnica y estética de la escultura en Grecia: mármoles, bronce y terracotas.  Evolución de la escultura romana: aspectos formales, técnicos y materiales. El retrato. El relieve histórico.
		5. Conceptos estéticos y ornamentales del mundo islámico. Programas ornamentales islámicos: su repercusión sobre las artes plásticas.
		6. La escultura en la Edad Media. Dios como fuente iconográfica. El pecado y el infierno en la plástica del Románico. La influencia de San Francisco de Asís en la escultura y las artes del Gótico.
		7. El Renacimiento: recuperación de los valores clásicos. Humanismo y religión, iconografía de la Contrarreforma. Italia y España. Imaginería policromada española. El grutesco y su repercusión ornamental.
		8. Barroco y Rococó, el sentimiento y el drama como bases de la escultura. Imaginería policromada española.
		9. Del retablo del Gótico al Neoclasicismo.
		10. Evolución de la rejería española desde el gótico al neoclasicismo. Maestros rejeros andaluces
		11. La revolución industrial y su influencia en las artes decorativas, Neoclasicismo e Historicismo. El Romanticismo y la vuelta a los estilos históricos. La escultura como recuperación del ideal grecorromano.
		12. Del Modernismo a las Vanguardias, cambios ideológicos y plásticos. Nuevos materiales y nuevos temas en la escultura. Postulados de la "Bauhaus" y repercusión de los mismos en el panorama artístico europeo y americano.

		13. La escultura y el diseño en España durante el siglo XX. Tendencias plásticas posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Técnica y estética de la escultura contemporánea, principales representantes. El siglo XXI camino abierto.
		14. Principales manifestaciones de la escultura fuera de Europa: Extremo Oriente, África, Centroamérica y Oceanía.
		15. Manifestaciones culturales de la escultura aplicada al espectáculo en diferentes contextos históricos y geográficos.
		16. Evolución técnica y formal de las artes aplicadas de la escultura en Andalucía. De los orígenes a nuestros días
		17. Introducción a la investigación del patrimonio artístico en Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones en la investigación sobre las artes aplicadas de la escultura.
	<p><b>TALLER DE VACIADO Y MODELADO.</b></p> <p><b>Duración: 200 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 10.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	1. Organización del taller de vaciado y moldeado. Seguridad e higiene en las actividades desarrolladas en el mismo.
		2. El vaciado y moldeado, conceptos fundamentales y posibilidades técnicas en la construcción y reproducción de piezas para espectáculo.
		3. Moldes y reproducciones. Clasificación general de los moldes atendiendo a los distintos materiales y técnicas. Preparación y cuidado de herramienta, útiles e instalaciones.
		4. Reproducciones en materiales blandos y flexibles. Coloraciones y efectos.
		5. Prototipos, moldes y series.



		6. Construcción de elementos de soporte y contención para moldes no convencionales.
		7. Los materiales de baja densidad. Utilización del cartón fallero en moldes y recubrimientos.
		8. Reproducciones en materiales apropiados para al ámbito del espectáculo atendiendo a las características de resistencia, ligereza y calidad.
		9. Construcción y reproducción de elementos de atrezzo para espectáculos y eventos.
		10. Construcción de terrajas para molduras rectas y de revolución. Moldes apropiados y reproducción en materiales ligeros.
		11. Materiales flexibles. Incidencia y uso para la obtención de moldes y reproducciones.
		12. Realización de vaciados del natural en los moldes de vida con productos como alginato, barro, gelatina, escayola, silicona, entre otros. Procesos y materiales de moldeo que posibiliten la obtención de prótesis, adornos y dispositivos de aplicación en espectáculos que requieren efectos especiales.
		13. Interpretación de proyectos de vaciado y moldeado. Técnicas aplicadas a la elaboración del material gráfico. Sistemas de representación. Documentación y fuentes de información.
	<p><b>TALLER DE ESTRUCTURAS Y MONTAJES</b></p> <p><b>Duración: 133 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	1. Planificación de la construcción de estructuras en metal. Fase de realización. Análisis de los procesos materiales, técnicas, herramientas y maquinaria.
		2. Materiales, útiles, herramientas y maquinaria propios en la construcción de estructuras en metal.

		Tipos, características, uso, mantenimiento y normas de seguridad e higiene.
		3. Sistemas manuales de calentamiento de materiales. Tipos, características, uso, mantenimiento y normas de seguridad e higiene.
		4. Técnicas de conformado en frío: doblado, curvado, plegado y batido. Características y valores expresivos.
		5. Carpintería metálica. Tipos, características, uso, mantenimiento y normas de seguridad e higiene.
		6. Herramientas, útiles y plantillas de medición. Tipos, características y uso.
		7. Sistemas manuales e industriales de corte. Tipos, características, mantenimiento y normas de seguridad e higiene.
		8. Sistemas manuales e industriales de unión y montaje. Tipos, características, uso, mantenimiento y normas de seguridad e higiene.  9. Experimentación con nuevos materiales para la construcción de estructuras, procedimientos técnicos y tecnológicos no tradicionales.
		10. Técnicas de acabados, pátinas y elementos protectores. Sistemas de recubrimientos industriales.  Tipos, características y uso.
		11. Organización del taller de acuerdo con los requisitos ergonómicos y funcionales de la maquinaria, las instalaciones, el espacio y el usuario, teniendo en cuenta las normativas que regulan la actividad laboral y la seguridad e higiene en el trabajo. Reciclaje y medidas de conservación del medio ambiente.
<b>2º CURSO</b>	<b>APLICACIONES INFORMÁTICAS. Duración: 104 horas. Equivalencia en créditos</b>	1. Introducción a la informática. Materiales y equipos. Sistemas operativos. Entornos.

	<b>ECTS: 6.</b>  <b>4 horas semanales.</b>	
		2. Dispositivos de entrada y de salida. Dispositivos de interacción. Dispositivos gráficos.
		3. Internet. Navegadores, correo electrónico, páginas Web. Catálogo digital.
		4. Ofimática básica. Procesadores de texto. Programas de presentación de proyectos.
		5. Introducción al diseño asistido por ordenador. Automatización y control de procesos. Sistemas CAD/CAM para los sectores profesionales artísticos relacionados con la realización técnica y artística escultórica.
		6. Software de ilustración y diseño. Imagen digital y analógica. La imagen vectorial. La imagen bitmap. Software específico de dibujo vectorial, software específico de tratamiento de imágenes bitmap, software específico de maquetación editorial. Formatos de archivo de gráficos.
		7. Introducción a la gráfica 3D. Técnicas de modelado. Flujo de trabajo. Visualización de modelos 3D y renderizado.
		8. Aplicaciones de las TIC en el trabajo proyectual de los objetos escultóricos. Introducción a las artes visuales y a la tecnología multimedia.
		9. Organización y gestión de la información.
	<b>PROYECTOS DE ESCULTURA APLICADA AL ESPECTÁCULO.</b> <b>Duración: 182 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 12.</b>	1. El diseño. Antecedentes. Definición de Diseño y de Proyecto de Diseño. Características de la actividad de proyectación. Características de los objetos proyectados. Tipología de problemas. Desarrollo de la Teoría de Diseño. Función estético-formal, indicativo y simbólico del producto. Nuevas tendencias en Teoría del Diseño.  Análisis y críticas de proyectos.

	<b>7 horas semanales.</b>	
		2. La metodología proyectual. Diferentes tendencias metodológicas. Modelo de proceso de organización del proyecto: el planteamiento y estructuración del problema, la proyectación o desarrollo y la presentación con descripción sintética, ficha técnica y documentación. Los procesos creativos para la generación de ideas.
		3. El proyecto de escultura aplicada al espectáculo. Método y estructura del proyecto. Crítica ,planteamiento, desarrollo y presentaciones de escultura aplicada al espectáculo.
		4. Fases del proyecto: definición y desarrollo. Información. Condicionantes formales y funcionales: los materiales y la tecnología como condicionantes del objeto de diseño. Especificaciones según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos, de mercado, formales, de identificación y legales. Documentación. Métodos y técnicas para la gestión de la creatividad y para la gestión de ideas y proyectos creativos. Toma de datos y análisis. Bocetos. Croquis. Anteproyecto. Maquetas. Prototipos. Presupuestos.  Técnicas y normalización.
		5. Tipos de espectáculos. Características y condicionantes. Aplicaciones escultóricas.
		6. La materialización del proyecto hasta la obtención del producto acabado en los talleres. Documentación proyectual: memoria, bibliografía y ficha técnica del proyecto de escultura aplicada al espectáculo.
		7. Forma y función: aspectos formales, funcionales y ejecutivos en la definición y desarrollo de proyectos dados.
		8. El lenguaje gráfico-plástico y la comunicación visual en la realización y presentación del proyecto.  Defensa del proyecto. Composición y estructura. Imagen

		y texto.
		9. Conceptos básicos de biónica, antropometría y ergonomía. Aplicación práctica sobre los proyectos.
		10. Concepto de escala y proporción. Aplicación práctica sobre los proyectos.
		11. Investigación sobre procesos de realización. Nuevos materiales y nuevas tecnologías.
		12. Optimización de recursos.
		13. La organización del trabajo en equipo.
	<b>ESCULTURA EFÍMERA.</b> <b>Duración: 208 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos</b> <b>ECTS: 10.8 horas</b> <b>semanales.</b>	1. Conceptos creativos de talla y construcción de piezas tridimensionales de escultura efímera, bien sea de originales de propia ideación o copia de modelos propuestos atendiendo principalmente a sus valores artísticos.
		2. Las formas orgánicas y las artificiales aplicadas a configuraciones volumétricas. Crecimiento, madurez, envejecimiento.
		3. Estudio de la figura humana: proporciones, el fragmento y la representación de las partes del cuerpo humano.
		4. El retrato: la expresión del rostro.
		5. Procesos escultóricos fundamentales: adición, sustracción, construcción y técnicas mixtas aplicados al ámbito de la especialidad.
		6. Materiales propios de la especialidad de fácil transformación y configuración escultórica: poliestireno expandido, resina de poliéster, goma espuma, látex, espuma de poliuretano, PVC espumado, papel maché, cartón fallero, entre otros.
		7. Métodos de traslación de modelos: reproducción, ampliación, reducción y despiece de masas.
		Implicaciones del cambio de escala de la obra escultórica.

		8. Posibilidades de transformación de la apariencia visual, táctil y cromática de materiales aparentemente pobres.
		9. Relación del espacio de ubicación de la obra en relación con los elementos volumétricos.
		10. Procedimientos, herramientas y maquinaria. Nuevas tecnologías específicas en relación con la escultura de carácter efímero. Iluminación, vídeo, informática, sonido.
		11. Texturas y acabados superficiales. Pátinas.
		12. Medidas de seguridad, higiene y salud en el trabajo.
		13. Combinación de vídeo, música y elementos tecnológicos en los espacios escenográficos.
	<p><b>TALLER DE ESCULTURA MÓVIL Y ESTRUCTURAS PORTÁTILES</b></p> <p><b>Duración: 104 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	1. La escultura móvil y los escenarios. Fundamentos, principios y tipos.
		2. La tradición de la escultura móvil en Andalucía: escultura religiosa articulada, autómatas y títeres.
		3. El movimiento en la forma bidimensional y tridimensional. Estatismo y dinamismo. El equilibrio. El peso y su distribución.
		4. La escultura articulada y la escultura manipulada.
		5. Técnicas de movimiento manuales. Uniones, ejes, poleas, articulaciones y comunicaciones.
		6. Técnicas de movimiento mecánicas. Motores y engranajes.
		7. La luz, el color y el movimiento.

		8. Materiales tradicionales: la madera. La madera tallada, la madera ensamblada, la madera transformada y su aplicación a la escultura móvil.
		9. Materiales contemporáneos: materiales rígidos, flexibles, opacos y translúcidos.
		10. Maquinaria y herramientas de corte y transformación: uso y mantenimiento.
		11. Estructuras portátiles: de soporte y traslación. Uso de materiales rígidos y flexibles, permanentes y efímeros.
		12. Interpretación de proyectos artísticos para escultura móvil. Técnicas gráficas aplicadas a la elaboración del material gráfico. Sistemas de representación. Documentación y fuentes de información.
	<p><b>TALLER DE ACABADOS POLÍCROMOS.</b></p> <p><b>Duración: 104 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	1. Planificación de la obra de policromía. Análisis de procesos. Fases de realización.
		2. Conceptos básicos del color. Mezclas, propiedades y simbología.
		3. Pigmentos y materias primas. Aglutinantes y disolventes.
		4. Imprimaciones, pinturas, lacas y barnices. Colas.
		5. Técnicas tradicionales de policromía y dorado.
		6. Técnicas de acabados policromos grasos, magros, al alcohol y mixtos.
		7. Técnicas de imitación de materiales y pátinas.
		8. Técnicas decorativas ornamentales.

		9. Otros acabados: papeles, textiles, plásticos, sistemas de fijación entre elementos mecánicos y adhesivos.
		10. Pruebas de color para definir la preparación y aplicación de los acabados policromos.
		11. Herramientas de utillaje teniendo en cuenta su mantenimiento y conservación.
		12. Proceso de imitación de materiales en acabados policromos ya sean mármoles, metales, maderas, marfil, terracota, piedra entre otros a realizar.
		13. Medidas de seguridad, higiene y salud en el trabajo.
		14. Cuidado del medio ambiente. Eliminación de residuos.
	<p><b>FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.</b>  <b>Duración: 78 horas.</b>  <b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b>  <b>3 horas semanales.</b></p>	<p>1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica.  Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.</p>
		2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
		3. El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
		4. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
		5. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de calidad.
		6. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo.



		Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
		7. La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
		8. Representación de los trabajadores y trabajadoras. Negociación colectiva y conflictos laborales.
		9. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
		10. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
		11. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
		12. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.
	<b>PROYECO INTEGRADO. Duración: 155 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 12.</b>	1. La creación de obra original escultórica aplicada. Fases de un proyecto. Condicionantes.  Especificaciones. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.
		2. La materialización del proyecto hasta la obtención de la obra acabada. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
		3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

	<p><b>FASE DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN EMPRESAS , ESTUDIOS O TALLERES.</b></p> <p><b>Duración: 65 horas.</b></p>	
--	---	--



**FOTOGRAFÍA**

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b>	<b>FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL.</b> <b>Duración: 140 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b> <b>(4 Horas semanal)</b>	1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
		2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.
		3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.
		4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.
		5.º Valores expresivos y simbólicos del color.
		6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.
		7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
		8.º Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual.
	<b>TEORÍA DE LA IMAGEN.</b>	1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

	<p><b>Duración: 70 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>2 Horas semanal</b></p>	
		2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.
		3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
		4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
		5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
		6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
		7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
		8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija. La imagen fotográfica y sus especificidades.
	<p><b>MEDIOS INFORMÁTICOS.</b> <b>Duración: 165 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b></p> <p><b>5 Horas semanal</b></p>	1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
		2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
		3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

		4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
		6.º Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
		7.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
		8.º Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
		9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
		10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
		11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.
	<b>HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA. Duración: 102 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 5. 3 Horas semanal</b>	1.º Orígenes y expansión de la fotografía. Su relación con otras manifestaciones artísticas.
		2.º Los géneros fotográficos y su evolución. La fotografía en relación al contexto histórico-artístico.
		3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la fotografía hasta la primera guerra mundial.
		4.º La fotografía y su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.
		5.º Principales tendencias de la fotografía española desde los orígenes, hasta la Transición democrática.
		6.º La fotografía después de la Segunda Guerra Mundial. Manifestaciones más significativas. Tendencias, géneros y autores más relevantes.

		7.º La fotografía en los medios de comunicación. Influencia y aplicaciones tecnológicas.
		8.º Historia de la fotografía en España a partir de la transición democrática. Principales creadores andaluces.
		9.º La fotografía actual. Escuelas, géneros y autores actuales.
	<b>TEORÍA FOTOGRÁFICA.</b> <b>Duración: 102 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b>  <b>3 Horas semanal</b>	1.º La imagen fotográfica. Concepto y evolución de las teorías fotográficas.
		2.º Los contextos de la imagen, sus usos y funciones.
		3.º El valor del referente. La clasificación en géneros.
		4.º Los elementos de representación espacial en la fotografía. El punto de vista.
		5.º La representación del tiempo y el movimiento. La secuencia fotográfica. La narrativa de la imagen fija o secuencial.
		6.º La luz en la fotografía. Iluminación natural y artificial: criterios estéticos y funcionales.
		7.º El color en fotografía. Evolución y usos expresivos.
	<b>TÉCNICA FOTOGRÁFICA.</b> <b>Duración 209 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b>  <b>6h semanal</b>	1.º Principios físicos. La Luz y la óptica.
		2.º Leyes que intervienen directamente en el hecho

		fotográfico.
		3.º Las cámaras y equipos fotográficos. Tipos y aplicaciones. Especificaciones técnicas, utilización y mantenimiento
		4.º Fotometría.La exposición. Fotómetros y exposímetros.
		5.º Sistemas, equipos y técnicas de iluminación I. Fuentes luminosas y sus propiedades fotográficas. La iluminación artificial. Temperatura de color. El flash de cámara. Equipo de iluminación artificial de estudio. El flash de estudio.
		6.º El control técnico en la toma.
		7.º El procesado fotográfico fotoquímico y digital. Técnicas y equipos. Retoque y manipulación. Correcciones de tono y brillo. Corrección de problemas de color. Técnicas de laboratorio digital.
		8º Gestión y tratamientos especiales de B/N
		9º La materialización de la imagen fotográfica, su reproducción y edición. El escáner
	<p><b>LENGUAJE Y TECNOLOGIA AUDIO VISUAL</b></p> <p><b>Duración: 102 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b></p> <p><b>3 horas semanal</b></p>	1.º Control técnico de los equipos de toma y posproducción. La señal de vídeo y la formación de la imagen videográfica. Los dispositivos de registro de imagen y sonido.
		2.º El guión. La narrativa visual. Estructura fílmica narrativa: la idea y el conflicto, los puntos de trama. Fases previas al guión literario. El argumento. La sinopsis.
		3.º Los elementos del lenguaje audiovisual. La imagen como representación de la realidad. Elementos de retórica audiovisual. Lectura de la imagen, parámetros de

		análisis de las estructuras formales.
	<p><b>PROYECTOS DE FOTOGRAFÍA.</b></p> <p><b>Duración 140 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 10.</b></p> <p><b>4 horas semanal</b></p>	1.º El proyecto fotográfico. Metodología general.
		2.º La toma fotográfica: variables del control técnico y expresivo. La nitidez de la imagen y el enfoque selectivo.
		3.º La medición de la luz y determinación de la exposición.
		4.º Uso expresivo de la luz: La iluminación natural, artificial y mixta. Luz continua y flash. Filtraje y polarización.
		5.º La sintaxis de la imagen fotográfica, composición: el formato, el encuadre, punto de vista, tipos y usos de planos, reglas de composición y lenguaje visual
		6.º, La representación del tiempo y movimiento en la fotografía.
		7.º Laboratorio digital: Optimización básica de la imagen, manipulación digital. El fotomontaje, gestión y organización de archivos, el negativo digital.
		8.º Manejo y uso de los diferentes programas de edición de fotografía,
<b>2º CURSO</b>	<p><b>TEORÍA FOTOGRAFICA.</b></p> <p><b>Duración: 94 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>4 horas semanal</b></p>	8.º La fotografía y otros medios de expresión: artes plásticas, cine, literatura.
		9.º Fotografía, registro y documento. La objetividad



		fotográfica.
		10.º Teorías estéticas y artísticas. Del análisis historiográfico a la retórica visual.
		11.º Fotografía y diseño. La influencia de la imagen fotográfica en el campo de la manipulación.
		12.º Conceptos artísticos contemporáneos. Interacciones con la fotografía.
	<p><b>TÉCNICAS FOTGRÁFICAS.</b> Duración 130 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 7.  5 horas semanal</p>	10.º Las cámaras fotográficas de gran formato. Estructura y funcionamiento.
		11.º Sistemas, equipos y técnicas de iluminación II. Técnicas de iluminación aplicadas a diferentes superficies: metodología de iluminación.
		12.º El flash portátil electrónico
		13.º Gestión y tratamientos especiales de color. Transferencia de color.
		14.º Tecnologías de reproducción e impresión: Sistemas Computer to Print, Computer to Plate, Computer to Film.
		15.º Sistemas de impresión de alta calidad. Sistemas de Gestión de Color.
		16.º Condicionamientos técnicos, artísticos y comunicativos de la práctica fotográfica en los diferentes géneros.
	<p><b>LENQUAJE Y TECNOLOGÍA</b> Duración: 182 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 11.  7 horas semanal</p>	4.º La ordenación del espacio representado. El encuadre. Dimensiones y forma de la imagen. Formatos.  El espacio en campo y el espacio fuera de campo. Escala de planos. El punto de vista de la cámara: ángulos.  Movimientos de cámara.

		5.º La ordenación del tiempo representado. La elipsis y sus causas. Duración del plano. Escena, secuencia y plano secuencia.
		6.º El montaje. Introducción al concepto de montaje. Funciones. Evolución. Articulaciones espaciotemporales.  La transición entre planos. La continuidad visual. Las leyes del montaje y la libertad formal. El ritmo. La edición no lineal: concepto, modos y funciones. Los efectos visuales en posproducción. Aplicaciones de edición no lineal.
		7.º La elaboración del producto audiovisual. La preproducción. Rodaje: producción, funciones en rodaje de cada departamento. Fase de posproducción de vídeo y audio.
		8.º Escenografía, actores e iluminación. Fundamentos de la dirección escénica. La construcción del personaje. Caracterización. La puesta en escena como proceso creativo. Planificación de la puesta en escena.  Técnicas básicas de iluminación Tipos de focos y soportes para iluminación.
		9.º El sonido. Tipos de sonido. Planos sonoros. Componentes de la banda sonora. Técnicas de grabación y edición de audio. Efectos de sonido.
		10.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes.  Géneros y formatos.
	<p><b>PROYECTOS DE FOTOGRAFÍA.</b></p> <p><b>Duración 250 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 14.</b></p> <p><b>10horas semanal.</b></p>	9.º El proyecto fotográfico, metodología específica.

		10.º Los ámbitos de la fotografía. Géneros. El retrato en todos sus ámbitos, el desnudo. El bodegón creativo y publicitario. Fotografía de moda. El paisaje, fotografía de arquitectura. Fotografía documental, el reportaje, fotoperiodismo. Fotografía industrial y editorial. Otros géneros de actualidad.
		11.º Fotografía de creación. Fotografía escenificada. Fotografía abstracta.
		12.º La cámara técnica. Aplicaciones en los géneros fotográficos: manejo y uso creativo. Película y respaldo digital.
		13.º Gestión de archivos. Metadatos. Técnica de archivos, indexación y recuperación de documentos fotográficos.
		14.º Revelado del negativo digital. Técnicas de ajuste tonal y tratamiento de imagen. Optimización.
		15.º Procedimiento de retoque. Corrección de color.
		16.º Control de la perspectiva y la forma de la imagen.
		17.º La edición. Selección y organización de imágenes.
		18.º Acabado y presentación. Montaje y exposición.
		19.º Normativa de aplicación en la especialidad.
		20.º La memoria y la comunicación del proyecto.
	<b>FORMACION Y ORIENTACIÓN LABORAL. Duración: 94 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 5.  4 horas semanal</b>	1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
		2.º Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Políticas de Igualdad. Iniciativas para el

		trabajo por cuenta propia. Itinerarios formativos profesionalizadores. La formación permanente.
		3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
		4.º La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
		5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
		6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
		7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
		8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.
		9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.
		10.º Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
		11.º Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
		12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

	<p><b>PROYECTO INTEGRADO.</b> <b>Duración: 70 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b></p>	<p>1.º La creación y realización del proyecto de fotografía. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Presupuesto, cálculo económico y normativa legal para proyectos de Fotografía.</p>
		<p>2.º Materialización del proyecto de fotografía hasta la obtención del producto acabado. Recopilación de datos, análisis, creatividad, experimentación con materiales y técnicas, consecución de modelos. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.</p>
		<p>3.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Métodos de presentación audiovisual, organización de contenidos. Terminología específica en fotografía. Discurso oral y valoración crítica.</p>
	<p><b>FASE DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN EMPRESAS , ESTUDIOS O TALLERES.</b> <b>Duración: 150 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b></p>	



## GRÁFICA PUBLICITARIA

CURSO	MATERIA / HORAS	CONTENIDOS
<b>1º CURSO</b>	<p><b>FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL.</b> <b>Duración: 140 horas.</b></p>	<p>1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.</p>

	<p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b></p> <p><b>4 horas semanales</b></p>	
		<p>2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.</p>
		<p>3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.</p>
		<p>4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.</p>
		<p>5.º Valores expresivos y simbólicos del color.</p>
		<p>6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.</p>
		<p>7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.</p>
	<p><b>TEORÍA DE LA IMAGEN.</b></p> <p><b>Duración: 70 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>2 horas semanales</b></p>	<p>1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.</p>

		2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo. La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.
		3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
		4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
		5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
		6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
		7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
		8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija.
		9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.
	<b>MEDIOS INFORMÁTICOS. Duración: 165 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 9. 5 horas semanales</b>	1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario
		2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
		3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
		4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
		5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
		6.º Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

		7.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
		8.º Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
		9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
		10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
		11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información
	<b>FOTOGRAFÍA.</b>  <b>Duración: 65 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 3.</b>  <b>2 horas semanales.</b>	1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.
		2.º Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
		3.º La toma fotográfica: Composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Exposición correcta, ley de reciprocidad. Enfoque y profundidad de campo. Longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.
		4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz. Temperatura de color. Diferentes direcciones de la luz. Medición de la luz. Luz incidente y luz reflejada.
		5.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
		6.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.



	<p><b>HISTORIA DE LA IMAGEN PUBLICITARIA.</b></p> <p><b>Duración: 100 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>3horas semanales</b></p>	<p>1.º El signo, la comunicación y el lenguaje. La imagen gráfica. La fotografía y la imagen audiovisual. Características de cada medio.</p>
		<p>2.º Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. Recorrido histórico, técnico y estético de la imagen gráfica hasta final del siglo XIX. Su relación con las Vanguardias del siglo XX.</p>
		<p>3.º La imagen persuasiva. El fenómeno publicitario y su relación con la imagen. Los medios de comunicación y la publicidad. La imagen gráfica, la fotografía y los medios audiovisuales en su relación con la publicidad. El diseño gráfico publicitario.</p>
		<p>4.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la imagen gráfica publicitaria hasta mediados del siglo XX. Imagen publicitaria y movimientos artísticos. Publicidad impresa en España y Andalucía hasta la Guerra Civil.</p>
		<p>5.º La gráfica publicitaria desde mediados del siglo XX. Obras, tendencias y autores relevantes. La publicidad impresa en España y Andalucía desde la Guerra Civil. La imagen publicitaria en la actualidad.</p>
		<p>6.º La imagen audiovisual y el mensaje publicitario: recorrido por la evolución histórica y técnica. Obras y tendencias más relevantes de la publicidad audiovisual y multimedia.</p>
	<p><b>TIPOGRAFÍA.</b></p> <p><b>Duración: 140 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos</b></p>	<p>1.º La evolución gráfica de la comunicación. Historia de la tipografía en la publicidad.</p>

	<b>ECTS: 8.</b>  <b>4 horas semanales</b>	
		2.º La forma del carácter. Anatomía del signo tipográfico. Estructura.
		3.º La unidad y el todo. El carácter y el abecedario tipográfico. Las familias de caracteres tipográficos. Clasificaciones.
		4.º Tipometría tipográfica y su entorno tecnológico.
		5.º Condiciones de legibilidad y ergonomía.
		6.º Conceptos de composición tipográfica. Macro y microtipografía.
		7.º Reticulas y maquetación.
		8.º Aspectos técnicos, estéticos, semánticos y funcionales para la selección tipográfica en publicidad.
		9.º El valor comunicativo y expresivo del mensaje tipográfico y las posibilidades persuasivas de los signos visuales en la publicidad. Tipogramas y tipografía expresiva.
	<b>FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.</b> <b>Duración: 140 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 8.</b>  <b>4 horas semanales.</b>	1.º Arte, diseño y comunicación. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones y sus particularidades. Métodos de diseño.
		2.º La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos.
		3.º Análisis formal y comercial de marcas, identidades y

		campañas publicitarias.
		4.º Los elementos visuales aplicados al diseño de marcas. Recursos retóricos.
		4.º Los elementos visuales aplicados al diseño de marcas. Recursos retóricos.
		5.º Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas de los elementos visuales en función del mensaje y del soporte utilizado.
		6.º Tendencias gráficas actuales en comunicación persuasiva, informativa e identificativa. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.
		7.º Relaciones con el cliente, con los proveedores y con colaboradores: especificaciones, plazo y presentación. Portafolios.
		8.º El medio y el soporte del mensaje publicitario: publicidad exterior, en prensa escrita, publicidad directa, etc. Soportes alternativos y publicidad de guerrilla. Aspectos significativos. Particularidades. Condicionamientos formales y técnicos.
	<p><b>LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL.</b></p> <p><b>Duración: 70 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 4.</b></p> <p><b>2 horas semanales</b></p>	1.º Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación. Evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo. Transmisión de señales.
		2.º Los procesos de la comunicación audiovisual. La decodificación del mensaje audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual. Principios que fundamentan la articulación del discurso audiovisual.
		3.º Fundamentos tecnológicos de los medios

		audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. La cámara de vídeo. Sensores de imagen. Señal de vídeo. Soportes para cámaras. Las nuevas tecnologías y los nuevos horizontes audiovisuales. Grabación de vídeo.
	<p><b>PROYECTOS DE GRÁFICA PUBLICITARIA.</b></p> <p><b>Duración: 140 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 9.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	1.º La gráfica publicitaria y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones.
		2.º La acción y el mensaje persuasivo. Comunicación persuasiva y manipulación. Recursos persuasivos: técnicas reglas y procedimientos. La persuasión ideológica o propaganda. La persuasión comercial o publicidad.
		3.º Los procedimientos retóricos. Semiótica publicitaria. Imagen publicitaria y la imagen artística. Imagen y realidad. Imagen persuasiva. Credibilidad.
		4.º Arquitectura gráfica. Jerarquías informativas del mensaje. Coherencia formal y funcional. 5.º El diseño editorial y sus objetivos. Anatomía de una publicación. Retícula tipográfica. Tipos de retícula. El funcionamiento del texto. Diseñar sin retícula. Tipos de publicaciones.
		6.º Identidad visual corporativa. Realización de la investigación. Brief y briefing. Identidad e Imagen Corporativa. El logotipo y la marca gráfica. Definición de la Imagen de empresa. Identidad de productos. Identidad de empresa.
		7.º La comunicación de la marca en sus diferentes aplicaciones. Packaging.
		8.º La arquitectura de marca. Implementación de una marca.
		9.º El manual de identidad visual corporativo. Signos de Identidad de la Empresa. Principios de la Identidad Visual

		Corporativa. Funciones de la Identidad Visual Corporativa. El manual de Identidad Visual Corporativo. El Anagrama. El slogan.
<b>2ºCURSO</b>	<b>FOTOGRAFÍA. Duración: 98 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 4. 4 horas semanales.</b>	7.º El estudio fotográfico. Esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.
		8.º El color en fotografía.
		9.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
		10.º Técnicas de animación a partir de imagen fija.
		11.º Géneros fotográficos. Usos y aplicaciones en los diferentes ámbitos fotográficos.
		12.º Publicidad y Fotografía. La fotografía como seducción: fotografía de moda, el retrato publicitario, el bodegón publicitario, el desnudo en publicidad, la fotografía y la portada editorial, fotoproducción.
		13.º Fotografía creativa: el fotomontaje, fotocollage digital.
	<b>TIPOGRAFÍA. Duración: 98 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 5. 4 horas semanales</b>	10.º Fundamentos de la caligrafía y la rotulación aplicados a la publicidad.
		11.º Los formatos de archivos tipográficos. Tecnologías asociadas a la tipografía digital.
		12.º Procesos de digitalización de fuentes tipográficas. El dibujo en Post-Script. Efectos ópticos.
		13.º Creación de fuentes digitales. Grupos de caracteres. Remates. Espaciado entre caracteres.

		14.º Programación de archivos tipográficos. Caracteres alternativos, ligaduras, versalitas, numerales, fraccionales y series tipográficas.
		15.º Edición y distribución de tipografías. La propiedad industrial. Modelos de negocio.
	<p><b>TEORÍA DE LA PUBLICIDAD Y MARKETING.</b></p> <p><b>Duración: 130 horas.</b> <b>Equivalencia en créditos ECTS: 7.</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	1.º El proceso de la comunicación. Definición y corrientes teóricas. Elementos, canales. La comunicación persuasiva, objetivos, funciones, ámbitos. Variables de la persuasión.
		2.º Concepto de Información y Teoría de la Comunicación. Comunicación corporativa: comunicación interna, comunicación corporativa externa, la comunicación corporativa de la gestión de crisis, comunicación visual corporativa.
		3.º La comunicación corporativa externa en las relaciones de prensa, y redes sociales, Community Manager.
		4.º Comunicación corporativa externa del patrocinio y mecenazgo.
		5.º La publicidad como forma de persuasión. Definición, objetivos globales, funciones, tipología. Los modelos de actuación publicitaria y su influencia sobre el consumidor. Estilos publicitarios según el contenido, el uso y la duración del mensaje.
		6.º El mensaje publicitario, semiología. Dimensión lingüística e icónica. Componentes, características y formatos de presentación del mensaje en los diferentes medios. Metodología para la creación del mensaje publicitario. La imagen publicitaria y su poder de evocación.
		7.º Estructura global del discurso publicitario. Los constituyentes del discurso publicitario. El significant

		icónico, el significante lingüístico (la marca, el eslogan, lo redaccional), el logotipo, verbalización de lo icónico, iconización de lo verbal.
		8.º Recorridos de lecturas y argumentación. El texto publicitario.
		9.º Retórica de la argumentación publicitaria. Géneros retóricos del discurso. Argumentación icónica. La imagen publicitaria
		10.º Los enfoques semióticos. De la semiótica a la elocuencia de las imágenes.
		11.º El brief creativo.
		12.º Publicidad Above the line. Los medios de comunicación de masas y la publicidad. Particularidades del mensaje publicitario y su formato en los medios gráficos y audiovisuales. Los medios de comunicación impresos. El cine. Radio y televisión. Publicidad interactiva/online.
		13.º La eficacia publicitaria. Concepto y factores para la evaluación. Audiencias.
		14.º Las agencias de publicidad, funciones, organización y servicios que prestan. Principales agencias del mundo y España. Campañas significativas.
		15.º La regulación normativa y las normas de autorregulación publicitaria.
		16.º El marketing: concepto, naturaleza y funciones del marketing. Publicidad Below the line. Tipos de marketing (Cybermarketing/marketing digital, de Guerrilla, Viral, Mix, Directo, Ecológico, Neuromarketing, etc.). Psicología y publicidad. Comportamiento del consumidor, proceso de toma de decisiones.
		18.º La investigación de mercados. Procesos y técnicas.
		19.º El producto: concepto y tipos. Ciclos de vida del producto. Etapas de desarrollo de un nuevo producto.

		20.º La distribución: Concepto, funciones y sistemas de distribución. Los canales de distribución: Mayoristas y minoristas. Las nuevas formas de distribución comercial. Los costes.
	<p><b>LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL.</b> Duración: 130 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 7.  5 horas semanales</p>	4.º El lenguaje audiovisual. El encuadre. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara. Movimientos de cámara. Retórica narrativa y retórica visual. El guión. La narrativa visual. Estructura fílmica narrativa: La idea y el conflicto, los puntos de trama. Fases previas al guión literario. El argumento. La sinopsis. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Articulaciones espacio-temporales. Introducción al concepto de montaje. Transición y continuidad. La edición: concepto, modos y funciones. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.
		5.º Otros elementos de la imagen audiovisual: técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.
		6.º Fases en la elaboración de un producto audiovisual. La preproducción. Rodaje: producción, funciones en rodaje de cada departamento, postproducción.
		7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos. Los géneros audiovisuales. Los estilos audiovisuales. Modas y tendencias culturales.
	<p><b>PROYECTOS DE GRÁFICA PUBLICITARIA.</b> Duración: 196 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 14.  8 horas semanales.</p>	10.º Metodologías de proyectación, enfoques creativos. Definición de creatividad. La creación del mensaje publicitario. El eje publicitario. Fases del proceso creativo. Metodología creativa. Estilos publicitarios.
		11.º El proyecto de gráfica publicitaria.



		Interdisciplinariedad. Especificaciones y definición del mensaje.
		12.º Estrategias de comunicación.
		13.º Publicidad y comunicación. La publicidad como proceso comunicativo. Elementos de la comunicación publicitaria. La función persuasora: racional, deductiva, inductiva, retórica, analógica, emotiva, subliminal. Técnicas visuales y estrategias de comunicación. Recursos de intencionalidad comunicativa.
		14.º Planificación y realización gráfica.
		15.º Campaña Publicitaria. Definiendo objetivos mediante Marketing. La copy strategy. Condicionantes del proyecto. Explicación descriptiva de las fases de una campaña publicitaria. Creación del Mensaje Publicitario.
		16.º Medios y soportes publicitarios. Especificaciones. Soportes atípicos. Publicidad directa, encubierta. Publicidad en Prensa. Publicidad Exterior. La publicidad Directa. Publicidad en puntos de venta. Publicidad en televisión, radio y cine. Publicidad en la World Wide Web. Nuevos formatos publicitarios.
		17.º Las agencias publicitarias. Las agencias de publicidad. Generalidades. Evolución de las agencias. Tipos de agencias Esquema de organización de una gran agencia.
		18.º Control de calidad. Aspectos económicos de rentabilidad y sostenibilidad.
		19.º Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
		20.º Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica publicitaria. Preparación de artes finales para los diferentes sistemas de impresión.
		21.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.
	<b>FORMACION Y ORIENTACIÓN LABORAL.</b>	1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones

	<p><b>Duración: 98 horas.</b></p> <p><b>Equivalencia en créditos ECTS: 5.</b></p> <p><b>4 horas semanales</b></p>	de la seguridad social y desempleo.
		2.º Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Políticas de Igualdad. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. Itinerarios formativos profesionalizadores. La formación permanente.
		3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
		4.º La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
		5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
		6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
		7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
		8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.
		9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.
		10.º Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y

		procedimiento registral.
		11.º Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
		12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica.
	<b>PROYECTO INTEGRADO. Duración: 70 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 12.</b>	1.º La creación y realización del proyecto de gráfica publicitaria. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
		2.º Materialización del proyecto de gráfica publicitaria hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
		3.º La comunicación, presentación tanto analógica como digitalmente y defensa del proyecto. 4.º Realización de soluciones representadas bidimensionalmente y tridimensionalmente a problemas gráficos propuestos.
		5.º Utilización equilibrada de los aspectos técnicos, económicos, estéticos y sociales de un proyecto.
	<b>FASE DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN EMPRESAS, ESTUDIOS O TALLERES.  Duración: 150 horas. Equivalencia en créditos ECTS: 6.</b>	



## MODELISMO DE INDUMENTARIA

CURSO	MATERIA / HORAS	CONTENIDOS
<b>1º CURSO</b>	<b>HISTORIA DE LA INDUMENTARIA.</b>  <b>DURACIÓN: 128 HORAS.</b> <b>4 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. Evolución de los conceptos y de las formas de la indumentaria. las técnicas y los materiales y su influencia en los cambios formales.</b>
		1.1 El traje como manifestación cultural y artística: factores funcionales, climatológicos, sociales y estratégicos que lo configuran. Significado expresivo de materiales, formas, colores y complementos. Concepto de moda y su trascendencia histórica social y económica. Fuentes iconográficas.
		1.2 Orígenes del vestir. El vestido en las culturas primitivas y no occidentales. El traje de las civilizaciones antiguas: tipologías fundamentales. Sencillez griega y suntuosidad romana. El adorno personal en la antigüedad.
		1.3 El indumento europeo de la Alta Edad Media: modalidades occidentales y orientales; influencias asiáticas y musulmanas. La Baja Edad Media: el traje y las clases sociales. Definición del concepto de moda.
		1.4 El Renacimiento: búsqueda de un ideal de belleza armónica. Las industrias del lujo. Difusión de la moda española. Variantes nacionales. El grabado como medio

		informativo de tendencias.
		1.5 La estética del Barroco y Rococó: tendencia del gusto. Repercusiones de la moda francesa y holandesa. Publicaciones de moda. La sociedad y el vestir en el siglo de la Ilustración: aceleración de las modas. Revistas especializadas y creadoras de moda. Influencia inglesa.
		1.6 Consecuencias de la Revolución industrial en la indumentaria. Cambios políticos y económicos y sus repercusiones sobre la forma de vestir. De la silueta imperio al gusto romántico: ámbitos de influencia de Francia e Inglaterra. Aparición del fenómeno de la confección internacionalización de la moda. La alta costura y la consagración de lo francés.
		1.7 Del fin del siglo a la primera guerra mundial: tendencias influencias. Moda industrial y artesanal. La sociedad de la Belle Epoque: hacia la libertad en el vestir. Consecuencias de la guerra de 1914 sobre el traje y las formas de vida. Variantes del periodo de entreguerras.
		1.8 Moda posterior a la Segunda Guerra Mundial: línea de creación y de confección. Nuevos materiales textiles y de adorno. Cambio del concepto de elegancia. Tendencias de los años 50 60 70 y 80 punto la moda actual. Influencia de los planteamientos estéticos contemporáneos.
		1.9 Formas de vestir especializadas. Moda profesional: militar religiosa teatral etcétera punto fórmulas sociales: popular, de luto, infantil, etc...Evolución histórica de los tipos fundamentales.
		1.10 Aparición y evolución en la historia de las artes aplicadas de la indumentaria de los distintos materiales empleados en las mismas. Principales materias en el diseño materiales en la confección y en los complementos.
		1.11 Aparición y evolución en la historia de las artes aplicadas de la indumentaria de las técnicas empleadas en las mismas. Técnicas gráficas históricas e informáticas en el diseño técnicas en el patronaje confección y ornamentación en los complementos.

		<b>2. Historia de la indumentaria en Andalucía:</b>
		2.1 Evolución técnica y formal de las artes aplicadas de la indumentaria en Andalucía. Principales realizaciones.
		2.2 Investigación del patrimonio artístico de Andalucía. Estrategias para la documentación y la recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones a la especialidad.
	<b>DIBUJO NATURAL Y SU APLICACIÓN EN LA INDUMENTARIA.</b>  <b>DURACIÓN: 320 HORAS.</b> <b>10 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. Técnicas y materiales:</b>
		1.1 Instrumentos materiales técnicas y procedimientos del dibujo:  -Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas: temples (acrílico, vinílico,colas, huevo), acuarela, tintas, rotuladores, derivados, técnicas mixtas etc...  -Soportes usuales y no usuales, pigmentos, aglutinantes, recetario y comercialización de materiales.
		<b>2. Elementos de la configuración:</b>
		2.1 Análisis de la forma:  -Anatomía básica de aplicación en el dibujo del desnudo:  -La figura femenina masculina infantil: características diferenciadoras.  -Línea de equilibrio y movimiento estático.  -Proporciones del cuerpo humano: nociones de antropometría. Estudios de la proporción y expresividad de la cara, manos, piernas, pies y peinados.  -El canon. Aplicación al diseño del figurín.

		<p>-Funciones utilitarias: nociones de ergonomía.</p> <p>-Actividades sociales y profesionales del individuo.</p> <p>-Dinámica del cuerpo humano: la figura humana andando corriendo saltando etc...</p> <p>-Estudio de textiles y complementos: peso caída de las telas las telas en movimiento los materiales y formas de los complementos del vestir.</p> <p>-Modelo vestido sobre maniquí: arrugas básicas y creación de alternativas.</p> <p>-Lenguaje gráfico bidimensional estructura de la forma y tridimensional y su representación sobre el plano punto la forma en el espacio. Espacio ilusorio y perspectiva aérea</p> <p>-La representación: realismo, síntesis, estilización, y abstracción como soluciones a propuestas gráficas. Aplicaciones a la indumentaria.</p>
		<p>2.2 La luz:</p> <p>-Las relaciones de valor como plasmación sobre plano de la forma tridimensional. El claroscuro.</p> <p>-Utilización de la luz y la sombra como valores descriptivos expresivos y simbólicos en la imagen gráfica.</p> <p>2.3. El color:</p> <p>-Nomenclatura clasificación y codificación de colores.</p> <p>-Utilización realista informativa expresiva y simbólica del color.</p>
		<p>2.4 La textura:</p> <p>-Texturas visuales y táctiles.</p> <p>-Representación gráfica de tejidos lisos y estampados y de sus cualidades táctiles.</p>

		<p>2.5. La composición:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Equilibrio peso gravedad y movimiento.</li> <li>-Ritmos compositivos armonías y contrastes.</li> <li>-Ordenación expresiva del espacio gráfico.</li> </ul>
		<p><b>3. Análisis técnicas de representación y soluciones gráficas:</b></p>
		<p>3.1 Análisis del dibujo del vestido a través del tiempo.</p>
		<p>3.2 El dibujo constructivo. Ejercitación sobre el apunte rápido, el boceto, el croquis, el dibujo de retentiva y el dibujo de movimiento.</p>
		<p>3.3 El dibujo creativo. Expresividad y comunicación. Los conceptos y su representación gráfica. Simbología. El gesto y la expresividad del trazo.</p>
		<p>3.4 La ilustración de moda. El dibujo en el proceso ordenado de diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los procesos de representación de formas bi y tridimensionales.</li> <li>-Análisis del proyecto de diseño: propuesta, pre diseños, bocetos, selección.</li> <li>-Evaluación de alternativas técnicas y de materiales y posibilidades interpretativas.</li> <li>-Propuesta de mejoras gráficas.</li> <li>-Presentación.</li> </ul>



		3.5 Trabajos en equipo.
		3.6 Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
	<b>DIBUJO TÉCNICO.</b>  <b>DURACIÓN: 64 HORAS. 2 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. Geometría plana:</b>
		1.1 Análisis de los elementos de geometría plana y espacial. Operaciones topológicas y transformaciones en el plano: igualdad equivalencia simetría traslación y giro.
		1.2 Proporción:  -Proporcionalidad entre segmentos.  -Escala numérica y gráfica punto empleo y aplicación en problemas proyectivos.  -Relaciones de proporción de histórica mente relevantes en arte.
		1.3 Estructura de la forma plana y espacial:  -Elementos de simetría central axial y especular.  -Simetría por rotación traslación y expansión.  -Redes poligonales y modulares: composición modular, el arabesco, etc...
		<b>2. Geometría descriptiva:</b>

		<p>2.1 Sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sistema diédrico <ul style="list-style-type: none"> <li>-Métodos operativos: abatimientos giros y cambios de plano.</li> <li>-Superficies: representación y desarrollos.</li> <li>-Intersecciones de superficies dos puntos penetraciones mordeduras. - Desarrollos.</li> </ul> </li> <li>-Sistema axonométrico: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Perspectiva isométrica.</li> <li>-Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>-Sistema cónico.</li> </ul> <p>2.2 Los sistemas de representación y su aplicación práctica: empleo correcto de los sistemas de representación como medio de comunicación.</p>
		<b>3. Normalización de aplicación a la especialidad:</b>
		3.1 Normas fundamentales. Convencionalismos.
		3.2 El bocetaje: representación simbólica esquemática o figurativa.
		3.3 Croquización normalizada. Vistas.
		3.4 Acotación y rotulación.

		3.5 Cortes secciones y roturas.
		3.6 Estados superficiales. Signos símbolos e indicaciones de superficies.
		3.7 Formatos y lista de despiece.
		<b>4. Proyección:</b>
		4.1. Incidencia de los conceptos y contenidos de la geometría descriptiva y los sistemas de representación en la expresión artístico-plástica:  -Normas según el proceso de fabricación.  -Códigos de representación y documentación proyectual.  -Reproducción de planos y documentos.  -Presentación de trabajos.
		4.2. Técnicas y materiales:  -Comprobación y ampliación del conocimiento del instrumental específico de dibujo técnico.  -Reprografía.  -Iniciación a los sistemas de CAD/CAM.
	<b>MARKETING.</b>  <b>DURACIÓN: 96 HORAS.</b> <b>3 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. El marketing:</b>

		1.1 Concepto, naturaleza y funciones.
		1.2 Técnicas y estrategias.
		1.3 Consumidor y comprador. Los intermediarios.
		<b>2. La investigación de mercados:</b>
		2.1 Datos estadísticos: interpretación y utilización.
		2.2 Procesos y técnicas.  -Objetivos, planificación, fuentes de información, métodos, presupuestos informe final.
		<b>3. El producto:</b>
		3.1 Concepto y tipos.
		3.2 Ciclos de vida de un producto.
		3.3 Los nuevos productos. Desarrollo y lanzamiento.
		3.4 Los productos de moda.

		3.5 Determinación de los requisitos del producto:  -Influencias personales y socioculturales en el comportamiento de compra.  -Estudio de las motivaciones. Las necesidades: teoría de Maslow.  <b>4. Planificación y planes de venta:</b>
		4.1 Fijación de precios punto cálculo de costes y del beneficio.
		4.2 Descuentos y diferenciales: clases.
		4.3 Métodos de venta. Las argumentaciones:  -Fases, planificación, tipología del cliente y rebatimiento de objeciones.
		4.4 Elaboración de presupuestos.
		4.5 La recogida de información sobre la demanda o pedido. Cierre de la venta.
		4.6 Las ventas a detallistas.
		<b>5. Promoción de ventas:</b>
		5.1 Técnicas y estrategias:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Promoción orientada al cliente.</li> <li>-Promoción orientada al sector y a los comerciantes.</li> <li>-Promoción en el punto de venta y fuera.</li> </ul>
		<p>5.2 La publicidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Clases objetivos y dimensión de los presupuestos.</li> <li>-Importancia del mensaje.</li> <li>-Los medios de difusión: clases.</li> <li>-Evaluación y resultados.</li> </ul>
		<b>6. La distribución:</b>
		6.1 Concepto funciones y sistemas de distribución.
		6.2 Canales de distribución: mayoristas y minoristas.
		6.3 Asociaciones e integración.
		6.4 Nuevas formas de distribución comercial.
		6.5 Los costes de distribución.
		<b>7. Servicio del producto. La calidad:</b>

		7.1 análisis de la satisfacción y del normal resultado de los productos.
		7.2 atención al cliente:  -El servicio post venta.
	<b>VOLUMEN.  DURACIÓN: 128 HORAS. 4 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. Técnicas y materiales:</b>
		1.1 Experimentación con técnicas y materiales en el proceso de configuración espacial del volumen. Modelado, talla y construcción. Valores descriptivos expresivos comunicativos y simbólicos de los materiales y calidades superficiales.
		1.2 Sistemas y procesos de reproducción: técnicas del vaciado, repujado en cuero grabado y fundido de metales adecuadas a la creación de complementos de moda.
		1.3 Materiales, herramientas y procedimientos y técnicas de maquetado y prototipado.
		1.4 Materiales para la confección y elaboración de complementos y técnicas sencillas de creación y construcción
		<b>2. Elementos de la configuración:</b>  2.1 Forma y proporción:

		<p>-Percepción de la forma tridimensional.</p> <p>-Dimensión escala y proporción del volumen.</p> <p>-Procesos de análisis de formas tridimensionales:</p> <p style="padding-left: 40px;">-Las formas de la naturaleza nociones de biónica de utilidad para la expresión volumétrica principios mecánicos y funcionales de las formas vivas superficies estructuras y sistemas naturales de la forma orgánica.</p> <p style="padding-left: 40px;">-Las formas construidas o artificiales nociones de ergonomía y antropometría de utilidad para la expresión volumétrica la figura humana y su relación con las formas de su entorno.</p> <p>-Estructura de la forma tridimensional y su derivación a la indumentaria. Corrección de proporciones y efectos visuales.</p> <p>-La representación: elementos expresivos del lenguaje tridimensional. Realismo síntesis estilización y abstracción como soluciones a propuestas de volumen.</p>
		<p>2.2 La composición:</p> <p>-Equilibrio peso gravedad y movimiento.</p> <p>-Ritmos compositivos. El módulo: elementos modulares en la creación de complementos.</p> <p>-Armonías y contrastes.</p> <p>-Ornamentación. Unidades y ritmos ornamentales.</p>
		<p>2.3 Trabajos en equipo.</p>
		<p>2.4 Nuevos lenguajes artísticos del volumen y del espacio.</p>



		<b>3. El volumen en el proceso ordenado de diseño:</b>
		<p>3.1 Análisis del objeto plástico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El objeto y las familias de objetos artístico-artesanales. Descripción, significado y función.</li> <li>-Forma, función y estructura: aspectos formales funcionales y estructurales en la concepción y desarrollo de objetos utilitarios de carácter artístico.</li> </ul>
		<p>3.2 Modelismo y maquetismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciación a la maquetación como estudios volumétricos previos. Concepto, características y objetivos.</li> <li>-Escalas.</li> <li>-Técnicas rápidas de construcción de prototipos</li> <li>-Maqueta, modelo y prototipo.</li> <li>-Uso expresivo de materiales idóneos.</li> <li>-Procesos de realización. Desarrollo de maquetas y prototipos de complementos de moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Zapatos, bolsos cinturones, botonaduras, hebillas, joyas, sombreros, abanicos, paraguas, bastones, guantes, etcétera.</li> <li>-Otros complementos de la línea de moda: línea cosmética y diseño de sus elementos, expositores, etc...</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>MODELISMO.</b></p> <p><b>DURACIÓN: 192 HORAS.</b></p> <p><b>6 HORAS SEMANALES.</b></p>	<b>1. Materiales herramientas y maquinaria:</b>

		1.1 Tipos, composiciones, características y aplicaciones de los principales materiales y productos en la configuración, y reparación y restauración de modelos.
		1.2 Instrumentos, herramientas y maquinaria específica.
		<b>2. Organización y generalidades:</b>
		2.1 El taller:  -Organización de las zonas del taller.  -Distribución de maquinaria y de las tareas.  -Mantenimiento y seguridad.
		2.2 Antropometría aplicada.
		2.3 Los patrones base punto modistería y lencería:  -Cuerpo: delantero, espalda y manga.  -Falda : recta y capa.  -Pantalón.  -Lencería y corsetería.
		2.4 Transformaciones: traje introducido, traje drapeado o flotante y traje cosido y cerrado.
		2.5 Sistemas de marcada:  -Estudio de tejidos. Composición y etiquetaje.

		-Cálculo y distribución en el tejido.
		2.6 El adorno aplicado al traje:  -Estudio de materiales base y su comportamiento en la superposición.  -Posibilidades y alternativas en el adorno.
		<b>3. Técnicas:</b>
		3.1 Técnicas de confección a mano y a máquina.
		3.2 Confección de elementos de adorno.
		3.3 Interpretación de proyectos de diseño: observación, análisis y ejecución.  3.4 Técnicas de elaboración del prototipo:  -Realización del patrón adecuado.  -Corte y preparación a prueba.  -Observación de errores.  -Ajuste y modelado de la prenda.  -Afinado e industrialización.
		3.5 escalado de tallas.

<b>2º CURSO</b>	<b>DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR.</b>  <b>DURACIÓN: 208 HORAS. 8 HORAS SEMANALES.</b>	<b>1. Introducción a la informática:</b>
		1.1 Los materiales y equipos informáticos.
		1.2 Sistemas operativos y dispositivos de entrada y salida:  -MS DOS.  -Windows.  1.3 Automatización y control de procesos.  1.4 Imagen digital y analógica.
		<b>2 .Uso de la tecnología informática del patrón:</b>  2.1 Los sistemas de representación y su adecuación a las técnicas de las artes aplicadas de la indumentaria y a la creación de moda.
		2.2 Normalización y croquización normalizada.
		2.3 Despiece y acotación. Vistas.
		2.4 Signos símbolos e indicaciones de superficies.
		<b>3. Aplicaciones informáticas:</b>
		3.1 Sistemas CAD CAM

		<p>3.2 Software de ilustración y diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Paleta gráfica.</li> <li>-Máscaras.</li> <li>-Texturas.</li> <li>-Brillos.</li> <li>-Iluminación....</li> </ul>
		3.3 Software de animación 2D y 3D: nociones de animática, roboscopia, etc...
		3.4 Software específico: uso de la tecnología informática del patrón tecnología informática aplicada al corte y a la confección industrial.
		3.5 Procesamiento y archivo de imágenes.
		3.6 Ofimática.
		<b>4. Técnicas adicionales:</b>
		4.1 La imagen fija y la imagen en movimiento: su interrelación con los medios informáticos.
	<p><b>MODELISMO: MODA.</b></p> <p><b>DURACIÓN: 312 HORAS.</b></p> <p><b>12 HORAS SEMANALES.</b></p>	<p><b>1. El patrón: aplicaciones y diferencias entre hombre mujer y niño.</b></p>
		1.1 Antropometría por edad y sexo. Educación a las

		actividades del sujeto. Configuraciones.
		1.2 Aplicación práctica y desarrollo de un proyecto de diseño.
		1.3 Estudio de realización del patrón base.
		<b>2. Sastrería y lencería:</b>
		2.1 Transformaciones: montaje y escalado.
		2.2 Sastrería: trajes, abrigos, capas, etcétera...
		2.3 Lencería: baño, interior, hogar, etcétera...
		2.4 Proyecto realización de fichas técnicas.
		2.5 Escalado de prendas transformadas.
		<b>3 .Sistemas:</b>
		3.1 Diferenciación de patrones en los distintos sistemas de sastrería y modistería.
		3.2 Comparación de sistemas:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trazados comunes.</li> <li>-Trazados alternativos.</li> <li>-Conclusiones.</li> </ul>
		3.3 Teoría del desarrollo técnico del patrón según sistemas.
		3.4 Ejecución de proyectos de sastrería. Tendencias y tipología: traje drapeado o flotante, de novia, fantasía, noche, de espectáculo, etc...
	<p><b>PROYECTOS DE MODA.</b></p> <p><b>DURACIÓN: 64 HORAS.</b></p> <p><b>5 HORAS SEMANALES.</b></p>	<b>1. Teoría de proyectación y diseño:</b>
		<p>1.1 Introducción a la proyectación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición de diseño y de proyecto de diseño.</li> <li>-Características de la actividad de proyectación.</li> <li>-Características de los productos proyectados.</li> <li>-Tipología de problemas.</li> </ul>
		<p>1.2 Introducción a la teoría del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo de la teoría del diseño.</li> <li>-La teoría disciplinar del diseño.</li> <li>-La definición de las funciones del producto: estético-formales, indicativas y simbólicas.</li> <li>-Nuevas tendencias en teoría del diseño.</li> <li>-Análisis de la definición y desarrollo de productos de moda:</li> </ul>

		<p>-Concepto de diseño de moda: subclases y factores que lo determinan.</p> <p>-El método y la estructura del proyecto: crítica de planteamientos, desarrollos y presentaciones de proyectos de moda.</p> <p>-Análisis y crítica de los aspectos formales, funcionales, ejecutivos y de contexto de proyectos, grupos de objetos y objetos dados.</p> <p>-Rediseño en artes aplicadas a la indumentaria.</p>
		<b>2. Metodología básica del proyecto:</b>
		<p>2.1 Modelo del proceso de proyectación:</p> <p>-Planteamiento y estructuración del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Análisis de condiciones o antecedentes.</li> <li>-Definición del problema y del objetivo.</li> </ul> <p>-Proyectación o desarrollo del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaboración de alternativas.</li> <li>-Valoración, decisión y selección.</li> <li>-Plantación del proyecto:</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción sintética.</li> <li>-Ficha técnica.</li> <li>-Documentación.</li> </ul> </ul>
		2.2 Nuevas tendencias metodológicas.



		3.1 Aplicación de métodos de proyectación adecuados a propuestas de proyectos de moda.
		<p>3.2 Condicionantes formales funcionales y ambientales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El material. Estructura y propiedades. Texturas. Calidades y acabado.</li> <li>-La luz y el color punto influencia de las fuentes de luz y el color en los objetos de moda.</li> <li>-Biónica aplicada: las formas de la naturaleza y su relación con los objetos de arte.</li> <li>-Antropometría y ergonomía aplicadas. La función utilitaria de los objetos de moda. Actividades básicas del sujeto.</li> <li>-El lenguaje del traje. El traje como lenguaje simbólico.</li> <li>-La línea estética como recurso de significación expresiva de un mensaje. El estilo.</li> <li>-Sociología y moda. Factores sociológicos de configuración de las tendencias de moda.</li> <li>-Publicidad y moda.</li> </ul>
		3.3 Requerimientos específicos según criterios de uso, defunción, estructurales, técnico-productivos, económicos, de mercado, formales, de identificación y legales.
		<p>3.4 Elaboración de alternativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Métodos y técnicas para el desarrollo de la creatividad en la generación de proyectos.</li> <li>-La documentación gráfica de los proyectos de moda; técnicas de normalización; lenguaje gráfico del proyecto. Materiales, técnicas y procedimientos</li> </ul>

		<p>tradicionales y no tradicionales de realización de croquis y bocetos gráficos y de representación de trabajos.</p> <p>-El diseño asistido por ordenador como técnica de gestión y comunicación en el proceso creativo y productivo del proyecto.</p> <p>-Programas de diseño asistido adecuados: experimentación con sistemas gráficos y de modelado en 2D 3D, animación, ofimática y de archivo de la imagen.</p> <p>-La imagen fija y la imagen en movimiento como herramientas del proyectista de moda. Los medios audiovisuales: uso y aplicación en lenguaje publicitario.</p> <p>-La representación volumétrica de los proyectos de moda: experimentación y realización de maquetas y modelos.</p> <p>-Documentación proyectual: memoria, bibliografía y ficha técnica del proyecto de moda.</p>
		<b>4. Organización y gestión del trabajo en equipo:</b>
		4.1 Distribución de tareas.
		4.2 Planificación: fases y temporalización.
		4.3 Subgrupos de trabajo y liderazgo.
	<p><b>FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.</b></p> <p><b>DURACIÓN: 104 HORAS.</b></p> <p><b>4 HORAS SEMANALES.</b></p>	<p><b>1. Marco jurídico de las relaciones laborales y profesionales:</b></p>

		<p>1.1 Derecho laboral nacional y comunitario:</p> <p>-Normas fundamentales: Estatuto de los trabajadores.</p>
		<p>1.2 Reglamentación y normativa específica del sector:</p> <p>-Ámbito profesional: dimensiones, elementos y relaciones.</p> <p>-Aspectos jurídicos, administrativo, fiscales, mercantiles. Documentación.</p>
		1.3 Seguridad social y otras prestaciones.
		1.4 Representación y negociación colectiva.
		<b>2. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo:</b>
		2.1 Condiciones de trabajo y seguridad.
		2.2 Factores de riesgo junto medidas de prevención y protección.
		2.3 Organización segura del trabajo: técnicas generales de prevención y protección personal.
		2.4 Protección del medio ambiente. Recuperación de materiales reciclables.

		<b>3. Sistemas de acceso al empleo:</b>
		3.1 El mercado de trabajo: estructura. Perspectiva local autonómica, nacional y comunitaria.
		3.2 Técnicas y organismos que prestan ayuda a la inserción laboral:  -Fuentes de información.  -Oferta y demanda de empleo.  -Selección de personal.
		3.3 Iniciativas para el trabajo por cuenta propia:  -El autoempleo: procedimientos y recursos.  -Características generales para un plan de negocio.
		3.4 análisis y evaluación del propio potencial profesional y de los intereses personales:  -Técnicas de autoconocimiento. Autoconcepto.  -Técnicas de mejora.
		3.5 Hábitos sociales no discriminatorios programas de igualdad.
		3.6 Itinerarios formativos y profesionalizadores.

		3.7 Toma de decisiones.
		<b>4. Conceptos básicos de economía y mercadotecnia:</b>
		4.1 Actividad económica y sistemas económicos.
		4.2 Producción e interdependencia económica.
		4.3 Intercambio y mercado:  -Nociones de investigación y estudio del mercado.  -Comportamiento del comprador y el marchante: estrategias.
		4.4 Variables macroeconómicas de indicadores socioeconómicos.  4.5 Relaciones socioeconómicas internacionales.
		4.6 Situación de la economía en Andalucía.
		<b>5. Empresa:</b>
		5.1 El diseño de la organización y cultura empresarial.
		5.2 Descripción de los distintos modelos jurídicos de

		empresas mercantiles: características.
		5.3 Las empresas de economía social.
		<b>6. El empresario individual:</b>
		6.1 Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Viabilidad.
		6.2 Programas de financiación y ayudas a empresas.
		6.3 Administración y gestión de empresas. Documentos básicos y nociones de técnicas contables:  -Servicios bancarios.  6.4 Obligaciones jurídicas y fiscales. Cumplimentación de documentos y calendario fiscal.
		<b>7. La organización de la producción venta y distribución en la empresa:</b>
		7.1 Control de la calidad del producto u obra.
		7.2 Métodos de análisis de costes punto cálculo del coste final, del beneficio y del precio de venta.
		7.3 Elementos básicos de la comercialización y de la distribución.

		7.4 Técnicas de venta y negociación.
		<b>8. Protección al diseño:</b>
		8.1 Breve reseña histórica: antecedentes y evolución. Normativa básica.
		8.2 Propiedad intelectual y derechos de autor: registro y entidades de gestión.
		8.3 Propiedad industrial:  -Modelos, dibujos industriales y artísticos.  -Registro y procedimiento registral.
		8.4 Protección internacional a las innovaciones:  -Situación en los países de la Unión Europea.  -Organismos internacionales.
		8.5 entidades de investigación y desarrollo de la industria, la cultura y las artes.
		<b>9 .Los signos distintivos:</b>
		9.1 Marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.

	<b>PROYECTO FINAL.</b>	
	<b>DURACIÓN MÍNIMA: 75 HORAS.</b>	
	<b>FASE DE FORMACIÓN PRÁCTICA EN EMPRESAS ESTUDIOS O TALERES.</b>	
	<b>DURACIÓN MÍNIMA: 25 HORAS.</b>	



## PROYECTOS DE OBRA Y DIRECCIÓN DE OBRAS DE DECORACIÓN

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b>	<b>HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y DE SU ENTORNO AMBIENTAL</b>  <b>.DURACIÓN 84 HORAS.</b>  <b>2 horas semanales.</b>	1.1. El espacio habitable en la prehistoria, las culturas preindustriales y primitivas.
		1.2. Culturas urbanas. Los elementos definidores de la arquitectura: concepto de espacio arquitectónico y ornamental. Espacios arquitectónicos no occidentales.
		1.3. El espacio arquitectónico clásico: tipologías fundamentales y lenguaje ornamental.



		1.4. Conceptos espaciales y desarrollos arquitectónicos paleocristianos y bizantinos.
		1.5. Espacio religioso y espacio natural en la cultura islámica. Programas ornamentales al servicio de la idea religiosa.
		1.6. Sociedad medieval: hábitat público y hábitat privado. Génesis de la ciudad medieval.
		1.7. La perspectiva en el espacio arquitectónico renacentista: lo religioso y lo profano. Conceptos de armonía y proporción. Estudio comparativo de los sistemas ornamentales del cuatrocento y del cinquecento. Aportación italiana a las modalidades nacionales.
		1.8. Nuevo concepto de urbanismo y su simbología. Espacios ajardinados. Definición de una cultura de la vivienda y del confort.
		1.9. Espacio eclesiástico y espacio cortesano en el Barroco: dinamismo-estatismo. Integración de las artes para la configuración de un ambiente escenográfico: efectos ornamentales externos e internos.
		1.10. Programas espaciales y decorativos del Rococó: caracterización, influencias y diversificación ambiental. Los grandes diseñadores de los siglos XVII y XVIII. Las Manufacturas reales al servicio de un credo estético. Sistematización urbanística en Europa.

		1.11. Revolución burguesa: su incidencia sobre la funcionalidad de la arquitectura y de la urbanística europea y americana.
		1.12. El eclecticismo. De la ciudad tradicional a la urbe industrial: evolución de la vivienda urbana.
		1.13. Nuevas tecnologías aplicadas a la arquitectura: soluciones para las necesidades de la industria y del comercio. Viviendas residenciales, urbanas y casas de campo.
		1.14. El modernismo y su revisión de los conceptos arquitectónicos tradicionales; antecedentes y tendencias nacionales, renovación ornamental y de los elementos accesorios. Nacimiento del diseño industrial.
		1.15. Enunciados ornamentales y ambientales del Art Decó.
		1.16. Nuevos caminos de la arquitectura moderna: estudio racional del hábitat humano. Conceptos sociales y urbanísticos en la nueva arquitectura. Los grandes creadores europeos y americanos.
		1.17. La segunda mitad del siglo XX. Nuevos materiales y nuevas tecnologías.
		1.18. El diseño arquitectónico en la planificación urbanística. Espacios urbanos, residenciales y

		suburbanos.
		1.19. Planteamientos de la arquitectura industrial, comercial, social, deportiva, religiosa, etc. La vivienda y sus necesidades actuales. La arquitectura popular. La tratadística arquitectónica y el espacio ideal. Influencia de los postulados estéticos del arte actual.
		2. HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y SU ENTORNO AMBIENTAL EN ANDALUCIA:
		2.1. Evolución técnica y formal de la arquitectura y su entorno ambiental en Andalucía. Estilos y realizaciones relevantes.
		2.2. Introducción a la investigación sobre el Patrimonio Artístico en Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones para la investigación sobre la arquitectura y su entorno ambiental.
	<b>DIBUJO ARTISTICO.</b> <b>DURACIÓN 224 HORAS.</b> <b>7 horas semanales.</b>	1. TECNICAS Y MATERIALES:
		1.1. Instrumentos, materiales, técnicas y procedimientos del dibujo: grafito, lápices, ceras, etc...  . Experimentación en técnicas gráficas y pictóricas adecuadas al diseño de interiores: temples -acrílico, vinílico, colas, huevo-, acuarela, tintas, rotuladores, derivados, técnicas mixtas, etc...  . Soportes usuales y no usuales, pigmentos, aglutinantes, recetario y comercialización de materiales.
		2. ELEMENTOS DE LA CONFIGURACION:

		<p>2.1. Forma y proporción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Comportamientos formales de la imagen.</li> <li>. Percepción de la forma, del espacio y del movimiento. . Dimensión, formato, escala y proporción.</li> <li>. Análisis de la forma: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas construidas o artificiales, nociones de ergonomía y antropometría de utilidad en dibujo: la figura humana y su relación con las formas de su entorno.</li> <li>- Las formas de la Naturaleza, el mundo orgánico, nociones de biónica de utilidad en dibujo: génesis, estructuras y crecimiento de la forma. . Lenguaje gráfico bidimensional. Estructura de la forma bi y tridimensional y su representación sobre el plano. Ilusión de espacio. . La representación: realismo, síntesis, estilización y abstracción como soluciones a propuestas gráficas.</li> </ul> </li> </ul>
		<p>2.2. La luz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Las relaciones de valor. El claroscuro. La luz como valor descriptivo, expresivo y simbólico en la imagen gráfica.</li> </ul>
		<p>2.3. El color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Percepción del color.</li> <li>. Nomenclatura, clasificación y codificación de colores. . Aplicación realista, informativa, expresiva y simbólica del color.</li> </ul>
		<p>2.4. Texturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Utilización de los valores expresivos y descriptivos de la textura visual, del collage, del copy-art, etc...</li> </ul>

		<p>2.5. La composición:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Equilibrio, peso, gravedad y movimiento.</li> <li>. Ritmos compositivos.</li> <li>. Armonías y contrastes de composición.</li> <li>. Ordenación expresiva del espacio gráfico.</li> </ul>
		<p>3. ANALISIS, TECNICAS DE REPRESENTACION Y SOLUCIONES GRAFICAS:</p>
		<p>3.1. El objeto y las familias de objetos artístico-artesanales. Procesos de análisis del objeto plástico: descripción, función y significado.</p>
		<p>3.2. El dibujo constructivo. Ejercitación sobre el dibujo a mano alzada, el apunte rápido, el boceto, el croquis, el dibujo de retentiva y el dibujo de movimiento.</p>
		<p>3.3. El dibujo creativo. Expresividad y comunicación. Los conceptos y su representación plástica. Simbología.</p>
		<p>3.4. El dibujo en el proceso ordenado de diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Los procesos de representación de formas bi y tridimensionales. . Análisis del proyecto de diseño: propuesta, prediseño, bocetos, selección. . Evaluación de alternativas técnicas y de materiales y posibilidades interpretativas.</li> <li>. Propuesta de mejoras gráficas.</li> <li>. Presentación.</li> </ul>

		3.5. Realización de elementos y ritmos ornamentales por simetría y asimetría; signos, marcas y señales; conceptos de simplicidad y economía; ritmo-repetición y ritmo libre; gradación, metamorfosis, ...
		3.6. Trabajos en equipo.
		3.7. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
	<b>DIBUJO TECNICO. DURACIÓN 88 HORAS  3 horas semanales.</b>	1.GEOMETRIA PLANA
		1.2. Proporción:  . Proporcionalidad entre segmentos.  . Escalas numéricas y gráficas. Empleo y aplicación en problemas proyectivos. . Relaciones de proporción históricamente relevantes en arte.
		1.3. Estructura de la forma plana y espacial:  . Elementos de simetría: central, axial y especular.  . Simetría por rotación, traslación y expansión.  . Redes poligonales y modulares: composición modular, el arabesco, etc...
		2. GEOMETRIA DESCRIPTIVA:
		2.1. Sistemas de representación:

		<p>. Sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Métodos operativos: abatimientos, giros y cambios de plano.</li> <li>- Superficies: representación y desarrollos.</li> <li>- Intersecciones de superficies: penetraciones; mordeduras. Desarrollos. . Sistema axonométrico:</li> <li>- Perspectiva isométrica.</li> <li>- Perspectiva caballera.</li> </ul> <p>. Sistema cónico.</p>
		2.2. Los sistemas de representación y su aplicación práctica: empleo correcto de los sistemas de representación como medio de comunicación.
		3. NORMALIZACION DE APLICACION A LA ESPECIALIDAD:
		3.1. Normas fundamentales. Convencionalismos.
		3.2. El bocetaje: representación simbólica, esquemática o figurativa.
		3.3. Croquización normalizada. Vistas.
		3.4. Acotación y rotulación.
		3.5. Cortes, secciones y roturas.

		3.6. Estados superficiales. Signos, símbolos e indicaciones de superficies.
		3.7. Formatos y lista de despiece.
		4. PROYECTACION:
		4.1. Incidencia de los conceptos y contenidos de la geometría descriptiva y los sistemas de representación en la expresión artístico-plástica: . Normas según el proceso de fabricación.  . Códigos de representación y documentación proyectual. . Reproducción de planos y documentos.  . Presentación de trabajos.
		4.2. Técnicas y materiales:  . Comprobación y ampliación del conocimiento del instrumental específico de dibujo técnico.  . Reprografía.  . Iniciación a los sistemas de CAD/CAM
	<b>EXPRESION VOLUMETRICA.  DURACION: 180 horas.  5 horas semanales</b>	1.1. Experimentación con técnicas y materiales en el proceso de configuración espacial del volumen. Modelado en relieve y en tres dimensiones. Valores descriptivos, expresivos, comunicativos y simbólicos de los materiales y calidades superficiales. Los procesos artesanales e industriales de fabricación. Materiales para la construcción de maquetas y modelos.



		1.2. Sistemas y procesos de reproducción. Conocimiento y puesta en práctica de los fundamentos de vaciado. Procesos de reproducción de vaciado en diversos moldes: rígidos, flexibles y otros.
		2. ELEMENTOS DE LA CONFIGURACION:
		2.1. Forma y proporción:  . Percepción de la forma tridimensional.  . Dimensión, escala y proporción.  . Procesos de análisis de formas tridimensionales. La realidad como motivo:  - Las formas de la Naturaleza, nociones de biónica de utilidad para la expresión volumétrica, principios mecánicos y funcionales de las formas vivas, superficies, estructuras y sistemas naturales de la forma orgánica.  - Las formas construidas o artificiales, nociones de ergonomía y antropometría de utilidad para la expresión volumétrica, la figura humana y su relación con las formas de su entorno.  . Estructura de la forma tridimensional. Construcciones modulares. . La representación: estructura, textura y materia, unidad de expresión. Elementos expresivos del lenguaje tridimensional. Realismo, síntesis, estilización y abstracción como solución a propuestas plásticas.
		2.2. La composición:  . Concepto de espacio. Distintas teorías sobre el espacio. La forma volumétrica y el espacio.  . La configuración espacial: Campos de fuerzas. Organización de masas. . Equilibrio, peso, gravedad y

		<p>movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Ritmos compositivos.</li> <li>. Armonías y contrastes.</li> <li>. Ordenación expresiva del espacio.</li> <li>. Ornamentación. Unidades y ritmos ornamentales</li> </ul>
		2.3. Trabajos en equipo.
		2.4. Nuevos lenguajes artísticos del volumen y del espacio.
		3. EL VOLUMEN EN EL PROCESO ORDENADO DE DISEÑO:
		<p>3.1. Análisis del objeto plástico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. El objeto y las familias de objetos artístico-artesanales. Descripción, significado y función.</li> <li>. Forma, función y estructura: aspectos formales, funcionales y estructurales en la concepción y desarrollo de objetos utilitarios de carácter artístico.</li> </ul>
		3.2. Proceso de diseño en volumen: idea, boceto y presentación.
		<p>3.3. Maquetismo y modelismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Iniciación a la maquetación como estudios volumétricos previos. Concepto, características y objetivos. Técnicas rápidas de prototipado. . Uso expresivo de materiales idóneos.</li> <li>. Procesos de realización de maquetas y modelos con</li> </ul>

		diferentes materiales con la técnica aconsejable en la especialidad.  . Presentación profesional del proyecto.
	<p><b>TECNOLOGIA Y SISTEMAS CONSTRUCTIVOS: PROYECTOS Y DIRECCION DE OBRAS.</b></p> <p><b>DURACIÓN 208 HORAS.</b></p> <p><b>6 horas semanales</b></p>	<p>1.MATERIALES, HERRAMIENTAS Y MAQUINARIA:</p> <p>1.1. La madera, los metales -acero, aluminio, etc...-, el vidrio, los plásticos, textiles y piedras más usuales empleados en mobiliario: tipología, características, calidades, formas, secciones, perfiles comerciales, usos y tratamientos de estos materiales.</p>
		1.2. Tornillería, herrajes, mecanismos y accesorios de metal. Elementos y accesorios de plástico. Accesorios para su instalación y montaje.
		1.3. Maquinaria y herramientas en el manipulado de la madera, metal, vidrio y plástico.
		2. GENERALIDADES:
		2.1. Carpintería de madera.
		2.2. Carpintería y muebles metálicos y mixtos.
		2.3. Instalaciones:  - Introducción a la luminotecnia. Fundamentos físicos y unidades.  - Lámparas y luminarias.  - Instalaciones de fuerza. Instalaciones de alumbrado.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requerimientos de diseño y predimensionado de instalaciones de alumbrado de interiores.</li> <li>- Fontanería, saneamiento y red de evacuación. Requerimientos de diseño y predimensionado.</li> <li>- Aislamientos térmico y acústico.</li> <li>- Calefacción y aire acondicionado.</li> <li>- Instalaciones de seguridad y protección contra incendios.</li> <li>- Otras instalaciones: alarmas, sistemas de seguridad, etc...</li> </ul>
		<p>2.4. Estructuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos no tradicionales de separación vertical. Elementos fijos y móviles.</li> <li>- Falsos techos y elementos suspendidos: artesonados, bóvedas suspendidas, etc...</li> <li>- Modificaciones del nivel del suelo no tradicionales.</li> <li>- Sistemas de fijación: mecánicos y adhesivos.</li> <li>- Requerimientos de diseño y predimensionado de estructuras sencillas y de estructuras ligeras: aluminio, acero, etc...</li> <li>- Estructuras plegables y desmontables.</li> <li>- Escaleras y rampas tradicionales y no usuales.</li> <li>- Elementos singulares: barras, marquesinas, etc...</li> </ul>
		<p>2.5. Control:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Control de calidad. Normativa legal y ensayos.</li> <li>- Organización de obras. Dirección y control de obras.</li> </ul>

		3. TECNICAS:
		3.1. Manipulación básica y procesos industriales de la madera.
		3.2. Manipulación básica de los metales. Procesos industriales en metal.
		3.3. Técnicas de manipulado e instalación del vidrio y espejos.
		3.4. Manipulación de los plásticos. Procesos industriales y montaje.
		3.5. Técnicas de manipulación de materiales textiles.
		3.6. Técnicas de puesta en obra y manipulación de la piedra.
		3.7. Técnicas de acabado. Sistemas de aplicación tradicionales e industrializados: - Acabados finales: pinturas, textiles, plásticos, etc... - Panelados y chapados: madera, metal, piedra, etc..
	<b>PROYECTOS.</b> <b>DURACIÓN 224 HORAS</b> <b>7 horas semanales.</b>	1. TEORIA DE PROYECTACION Y DISEÑO:

		<p>1.1. Introducción a la proyectación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Definición de Diseño y de Proyecto de Diseño.</li> <li>. Características de la actividad de proyectación.</li> <li>. Características de los productos proyectados.</li> <li>. Tipología de problemas.</li> </ul>
		<p>1.2. Introducción a la Teoría del Diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Desarrollo de la Teoría del Diseño.</li> <li>. La Teoría disciplinar del Diseño.</li> <li>. La definición de las funciones del producto: estético-formales, indicativas y simbólicas.</li> <li>. Nuevas tendencias en Teoría del Diseño.</li> <li>. Análisis y crítica de proyectos.</li> </ul>
		<p>2. METODOLOGIA DE PROYECTACION:</p>
		<p>2.1. Modelo de proceso de organización del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Planteamiento y estructuración del problema: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de condiciones o requerimientos.</li> <li>- Definición del problema y del objetivo.</li> </ul> </li> <li>. Proyectación o desarrollo del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de alternativas.</li> <li>- Valoración, decisión y selección.</li> </ul> </li> <li>. Presentación del proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción sintética.</li> <li>- Ficha técnica.</li> <li>- Documentación.</li> </ul> </li> </ul>

		2.2. Nuevas tendencias metodológicas.
		<p>3. FACTORES Y ELEMENTOS DE CONFIGURACION FORMAL DEL PROYECTO:</p> <p>3.1. Condicionantes formales, funcionales y ambientales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Relaciones espaciales en el proceso proyectual.</li> <li>. Organizaciones de la forma y el espacio de proyectación.</li> <li>. El espacio. La circulación como elemento de conexión entre espacios. La prosémica. Ambientación del espacio y relaciones en el proceso proyectual. . La luz y el color. Luminotecnia. Influencia de las fuentes de luz y el color en los espacios. La luz y el color como elementos descriptivos, expresivos y simbólicos en el diseño de interiores.</li> <li>. Biónica aplicada: estructuras, mecanismos y funcionamiento de las formas vivas y su implicación en proyectación.</li> <li>. Antropometría y ergonomía aplicadas: la función utilitaria de los objetos. Actividades básicas del sujeto.</li> </ul>
		<p>3.2. Elementos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.</li> <li>. Materiales, técnicas y procedimientos tradicionales y no tradicionales de presentación de trabajos.</li> <li>. El DAO como técnica de gestión y comunicación en el proceso creativo y productivo de proyectos:</li> <li>- Introducción al CAD/CAM.</li> </ul>
<b>2º CURSO</b>	<p><b>HISTORIA DEL INTERIORISMO.</b></p> <p><b>DURACIÓN 52 HORAS.</b></p> <p><b>2 horas semanales</b></p>	<p>1.1. Evolución del concepto vivienda y su aplicación a lo largo de la historia. Conceptos históricos y necesidades sociales. Fundamentos plásticos y estéticos. Evolución de los principios y conceptos arquitectónicos. Ciencias participativas en la estructura de un interior. Concepto de artes aplicadas.</p>

		1.2. Vivienda y decoración en las civilizaciones agrarias. El mundo clásico. Antecedentes decorativos del mundo del Egeo. El concepto decorativo de la arquitectura en Grecia. La vivienda. El espacio interior en Roma: tipología arquitectónica doméstica urbana. El mobiliario. Revestimientos interiores y exteriores. La decoración catacumbaria.
		1.3. Interiores medievales. Concepto decorativo en el Imperio Romano de Oriente. Tipos de construcciones cotidianas e interiores islámicos. El simbolismo escultórico en los edificios religiosos románicos. Diferenciación de los interiores en la Baja Edad Media: catedral, palacio urbano, castillo y vivienda burguesa. Mobiliario civil y religioso. Artes Aplicadas medievales: vidriera y textiles de revestimiento. Ornamentación mudéjar.
		1.4. El Renacimiento. Las nuevas formas de vida urbana y religiosa. Tipología arquitectónica y decoración interior y exterior. El mueble renacentista y otras manifestaciones decorativas del interiorismo: revestimientos, rejería, tapiz.
		1.5. Ruptura del lenguaje clásico. Las distintas manifestaciones de la arquitectura barroca y su decoración exterior. Los interiores barrocos: civiles y religiosos. Formas artísticas y materiales decorativos. El mueble barroco según tendencias nacionales. Las Manufacturas Reales. Los interiores Rococó: formas decorativas, aplicación y función.
		1.6. Estilos decorativos del Neoclásico: el diseño de ambientes y principales representantes. El mueble y su evolución. El eclecticismo romántico: estilo Victoriano, estilo Isabelino español, estilo Biedermeier. Interiores y



		<p>mobiliario según tendencias. El mueble experimental: la aportación de Thonet.</p>
		<p>1.7. Los albores del objeto industrial de producción masiva. Los movimientos para la reforma de las artes aplicadas en Inglaterra: William Morris y Arts and Crafts. Su expansión en Estados Unidos. Repercusión en los interiores arquitectónicos.</p>
		<p>1.8. Interiores del Modernismo: caracteres y manifestaciones. Ambientes orgánicos: decoración de interiores, de exteriores y mobiliario. Modernismo Geométrico: propuestas de la Sezesion y la Escuela de Glasgow: Hoffman y Mackintosh. Aportaciones al interiorismo.</p>
		<p>1.9. Lenguajes funcionales. El hábitat y la decoración Racionalista. Mobiliario funcional. Repercusiones de las vanguardias en el interiorismo: Cubismo, Futurismo, Expresionismo, D`Stijl, Constructivismo, la Bauhaus. Los interiores Art Decó.</p>
		<p>1.10. Los interiores orgánicos. Antecedentes, ideales y propuestas. La personalidad de Frank Lloyd Wriugh. Las Prairie Houses. Integración interior-exterior. El mueble orgánico, Alvar Aalto y la experimentación de la madera.</p>
		<p>1.11. El Estilo Internacional: 1940-1960. La herencia de los maestros del Movimiento Moderno: Le Corbusier, Mies Van der Rohe, Gropius. La revolución de los materiales en revestimientos y mobiliario y su repercusión en los interiores. Propuestas de renovación estética: Charles Eames, Eero Saarinen y Harry Bertoia.</p>

		1.12. Tendencias decorativas en el interiorismo de los años sesenta. Influencia en los interiores del Arte Pop, Arte Cinético y Op-Art. Tendencias High-Tech y Minimal. Concepción espacial y mobiliario.
		1.13. Tendencias actuales. El diseño posmoderno. La nueva concepción del hábitat. Interiores eclécticos, funcionales y experimentales. Corrientes internacionales más destacadas.
		2. HISTORIA DEL INTERIORISMO EN ANDALUCIA.  2.1. Evolución técnica y formal del interiorismo en Andalucía. Estilos y realizaciones relevantes.  2.2. Introducción a la investigación sobre el Patrimonio Artístico en Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones para la investigación sobre el interiorismo.
		2. HISTORIA DEL INTERIORISMO EN ANDALUCIA.
		2.1. Evolución técnica y formal del interiorismo en Andalucía. Estilos y realizaciones relevantes.
		2.2. Introducción a la investigación sobre el Patrimonio Artístico en Andalucía. Estrategias para la documentación y recopilación de datos históricos y contemporáneos. Biblioteca y hemeroteca. Aplicaciones para la investigación sobre el interiorismo.
	<b>MEDICIONES, PRESUPUESTOS Y PLANIFICACION DE OBRAS.DURACION:  52 horas.</b>	1. MEDICIONES:

	<b>2 horas semanales.</b>	
		1.1. La medición y la valoración en el contexto del proyecto.
		1.2. Modelos de clasificación sistemática y su flexibilidad.
		1.3. Descripción detallada de una unidad de medida. Adecuación a las características geométricas y físicas.
		1.4. Descripción de la unidad de obra. Inclusiones para facilitar la valoración y normas de referencia a los sistemas constructivos.
		1.5. Criterios de medición. Compensaciones.
		1.6. Clasificación de epígrafes siguiendo el proceso constructivo.
		1.7. La información gráfica del proyecto como base para la medición. Instrumentos de medición. Ejemplificaciones.
		2. PRESUPUESTOS:
		2.1. Definición y clasificación.
		2.2. Valoraciones. Factores que afectan a la determinación de costos.
		2.3. Precio de la mano de obra directa e indirecta.

		2.4. Transporte, carga y descarga. Desplazamientos y elevación en obra.
		2.5. Materiales. Calidades. Periodicidad de suministro. Medios auxiliares. ?tiles y herramientas.
		2.6. Gastos generales y beneficio industrial.
		2.7. Precios unitarios. Precios auxiliares. Precios descompuestos.
		3. PLANIFICACION:
		3.1. Control económico de la obra. Certificaciones.
		3.2. Sistemas de planificación de obras. Camino crítico. Tiempos muertos.
		3.3. Bases de datos. Programas de mediciones y presupuestos por ordenador.
	<p><b>TECNOLOGIA Y SISTEMAS CONSTRUCTIVOS.</b></p> <p><b>DURACION: 208 horas.</b></p> <p><b>8 horas semanales</b></p>	1. MATERIALES, HERRAMIENTAS Y MAQUINARIA:
		1.1. Características técnicas, propiedades, posibilidades de aplicación, prestaciones, presentaciones comerciales,

		tipos, etc..., de los materiales usuales en diseño de interiores.
		1.2. Comportamiento mecánico de los materiales. Clasificación según su comportamiento: rígidos, elásticos y plásticos.
		1.3. Tipología de solicitaciones mecánicas. Solicitaciones simples y solicitaciones compuestas. Compresión. Flexión. Tracción. Torsión.
		1.4. Respuestas de las diferentes secciones y materiales a los distintos esfuerzos a que puedan ser sometidos.
		<b>2. APLICACIONES Y USOS DE MATERIALES:</b>
		2.1. Introducción a la ciencia de los materiales. Físico-química de los materiales más habituales: pétreos - piedras, hormigones, cerámicos-, metales, maderas, pastas y morteros.
		2.2. Propiedades y características que definen la calidad de los materiales. Unidades de medida para el control de calidad. Tipos de ensayos más comunes. Normativa.
		2.3. Revestimientos en paramentos verticales. Enfoscados. Guarnecidos. Chapados. Alicatados. Panelados. Textiles.
		2.4. Revestimientos en paramentos horizontales. Madera.

		Pétreos  -hidráulicos, cerámicos y piedra artificial-. Textiles. Continuos.
		<b>3. ESTRUCTURAS Y ELEMENTOS ESTRUCTURALES:</b>
		3.1. Tipologías estructurales. Estructuras simples. Estructuras complejas.
		3.2. Elementos estructurales sencillos. Estructuras planas. Estructuras espaciales. Redes y mallas.
		3.3. Tipología de cubiertas. Cubiertas planas. Cubiertas en pendiente. Cubiertas no tradicionales.
		3.4. Elementos estructurales singulares. Elevación del nivel del suelo. Escaleras y rampas. Elementos de elevación mecánica: escaleras mecánicas, ascensores, montacargas.
		<b>4. EDIFICACION Y CONSTRUCCION:</b>
		4.1. Elementos resistentes tradicionales: muros y forjados.
		4.2. Cerramientos exteriores: de albañilería y prefabricados.

		4.3. Divisiones y separaciones interiores: tabiques, prefabricados, móviles, etc...
		4.4. Paramentos verticales interiores y exteriores. Acabados.
		4.5. Paramentos horizontales interiores y exteriores. Acabados.
		4.6. Carpintería interior y exterior. Madera. Aluminio. Acero. PVC.
		4.7. Normas tecnológicas de la edificación.
	<b>PROYECTOS Y DIRECCION DE OBRAS. DURACIÓN 364 HORAS 14 horas semanales.</b>	1. ANALISIS DE LA DEFINICION Y DEL DESARROLLO DE PROYECTOS DE OBRAS DE INTERIORISMO:
		1.1. Concepto de diseño ambiental. Interacción volumen-hombre.
		1.2. El método y la estructura del proyecto: crítica de planteamientos, desarrollos y presentaciones de proyectos de amueblamiento.
		1.3. Forma y función: crítica de los aspectos formales, funcionales, ejecutivos y de contexto de proyectos.
		1.4. Rediseño en interiorismo.

		2. DEFINICION Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE OBRAS DE INTERIORISMO CON PROGRESIVA COMPLEJIDAD:
		2.1. Aplicación de métodos adecuados de proyectación a propuestas de proyectos y dirección de obras de interiorismo.
		2.2. La medición, la valoración y el presupuesto en el contexto del proyecto. Requerimientos específicos según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos, de mercado, formales, de identificación y legales.
		2.3. Elaboración de alternativas:  . Métodos y técnicas para el desarrollo y gestión de la creatividad en la generación de proyectos.  . La representación gráfica de los proyectos de interiorismo:  - Lenguaje gráfico del proyecto: composición y estructura. Imagen y texto.  - Materiales, técnicas y procedimientos gráficos adecuados: experimentación con acuarela, rotuladores, collage, etc..  - Programas de diseño asistido adecuados: experimentación con 3D, animación, ofimática y archivo de imagen.  - La imagen fija y la imagen en movimiento como herramientas del proyectista de interiores.  . La representación volumétrica de los proyectos de interiorismo: experimentación y realización de maquetas



		o modelos adecuados al proyecto. . Documentación proyectual: memoria, bibliografía y ficha técnica del proyecto y dirección de obras de interiorismo.
		<b>3. ORGANIZACION Y GESTION DEL TRABAJO EN EQUIPO:</b>
		3.1. Distribución de tareas.
		3.2. Planificación: fases y temporalización.
		3.3. Subgrupos de trabajo y liderazgo.
	<b>FORMACION Y ORIENTACION LABORAL.</b>  <b>DURACIÓN 104 HORAS</b>  <b>4 horas semanales.</b>	<b>1. MARCO JURIDICO DE LAS RELACIONES LABORALES Y PROFESIONALES:</b>
		1.1. Derecho laboral nacional y comunitario:  . Normas fundamentales: Estatuto de los Trabajadores.
		1.2. Reglamentación y normativa específica del sector:  . La ordenación profesional del decorador. El Colegio de Decoradores y su intervención en la práctica laboral.  . Aspectos jurídicos, administrativos, fiscales, mercantiles. Documentación.

		1.3. Seguridad Social y otras prestaciones.
		1.4. Representación y negociación colectiva.
		<b>2. MEDIDAS DE SEGURIDAD E HIGIENE EN EL TRABAJO:</b>
		2.1. Condiciones de trabajo y seguridad.
		2.2. Factores de riesgo. Medidas de prevención y protección.
		2.3. Organización segura del trabajo: técnicas generales de prevención y protección personal.
		2.4. Protección del medio ambiente. Recuperación de materiales reciclables.
		<b>3. SISTEMAS DE ACCESO AL EMPLEO:</b>
		3.1. El mercado de trabajo: estructura. Perspectiva local, autonómica, nacional y comunitaria.
		3.2. Técnicas y organismos que prestan ayuda a la inserción laboral: . Fuentes de información. . Oferta y demanda de empleo. . Selección de personal.

		<p>3.3. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. El autoempleo: procedimientos y recursos.</li> <li>. Características generales para un plan de negocio.</li> </ul>
		<p>3.4. Análisis y evaluación del propio potencial profesional y de los intereses personales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Técnicas de autoconocimiento. Autoconcepto.</li> <li>. Técnicas de mejora.</li> </ul>
		<p>3.5. Hábitos sociales no discriminatorios. Programas de igualdad.</p>
		<p>3.6. Itinerarios formativos y profesionalizadores.</p>
		<p>3.7. Toma de decisiones.</p>
		<p>4. CONCEPTOS BASICOS DE ECONOMIA Y MERCADOTECNIA:</p>
		<p>4.1. Actividad económica y sistemas económicos.</p>
		<p>4.2. Producción e interdependencia económica.</p>
		<p>4.3. Intercambio y mercado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Nociones de investigación y estudio del mercado.</li> </ul>

		.Comportamiento del comprador y el marchante: estrategias.
		4.4. Variables macroeconómicas e indicadores socioeconómicos.
		4.5. Relaciones socioeconómicas internacionales.
		4.6. Situación de la economía en Andalucía.
		5. LA EMPRESA:
		5.1. El diseño de la organización y cultura empresarial.
		5.2. Descripción de los distintos modelos jurídicos de empresas mercantiles: características.
		5.3. Las empresas de economía social.
		6. EL EMPRESARIO INDIVIDUAL:
		6.1. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Viabilidad.
		6.2. Programas de financiación y ayudas a empresas.

		6.3. Administración y gestión de empresas. Documentos básicos y nociones de técnicas contables:  . Servicios bancarios
		6.4. Obligaciones jurídicas y fiscales. Complimentación de documentos y calendario fiscal.
		7. LA ORGANIZACION DE LA PRODUCCION, VENTA Y DISTRIBUCION EN LA EMPRESA:
		7.1. Control de la calidad del producto u obra.
		7.2. Métodos de análisis de costes. Cálculo del coste final, del beneficio y del precio de venta.
		7.3. Elementos básicos de la comercialización y de la distribución.
		7.4. Técnicas de venta y negociación.
		8. PROTECCION AL DISEÑO:
		8.1. Breve reseña histórica: antecedentes y evolución. Normativa básica.
		8.2. Propiedad intelectual y derechos de autor: registro y entidades de gestión.

		8.3. Propiedad industrial: . Modelos, dibujos industriales y artísticos. . Registro y procedimiento registral.
		8.4. Protección internacional a las innovaciones: . Situación en los países de la Unión Europea. . Organismos internacionales.
		8.5. Entidades de investigación y desarrollo de la industria, la cultura y las artes.
		9. LOS SIGNOS DISTINTIVOS:
		9.1. Marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
	<b>PROYECTO FINAL.</b> Duración mínima: 75 horas.	
	<b>FASE DE FORMACION PRACTICA EN EMPRESAS, ESTUDIOS O TALLERES.</b>	

## **ESTUDIOS SUPERIORES DE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS**



### **DISEÑO GRÁFICO**

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b>	<b>DIBUJO A MANO</b>	<b>MATERIA Lenguaje y técnicas de representación y</b>

<p><b>1ºSEMESTRE</b></p>	<p><b>ALZADA.CROQUIS Y BOCETOS. 5 ECTS (4 horas semanales)</b></p>	<p><b>comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada.</p> <p>Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo.</p> <p>Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión.</p> <p>Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.</p>
	<p><b>HISTORIA DEL ARTE Y LA ESTÉTICA  4 ECTS (3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA</b> Historia de las artes y el diseño</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética.</p> <p>Vanguardias históricas.</p> <p>Tendencias actuales del arte en un mundo global.</p>
	<p><b>TIPOGRAFÍA I. Composición.  5 créditos  6horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA</b> Tipografía</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Tipografía básica.</p> <p>Letras y caracteres: Líneas de referencia, morfología. Clasificación formal y funcional.</p> <p>Anatomía del carácter. Clasificaciones formal y funcional.</p> <p>Familias tipográficas.</p> <p>Tipometría.</p> <p>La composición básica: el ritmo tipográfico y el contrapunzón.</p>

		<p>La composición de palabras y líneas de texto. La mancha tipográfica en la maquetación.</p> <p>Estética y tipografía.</p> <p>Lectura y Legibilidad.</p> <p>Jerarquía tipográfica.</p> <p>Las retículas.</p>
<b>2º SEMESTRE</b>	<p><b>TÉCNICAS DE EXPRESIÓN EN DISEÑO.</b></p> <p><b>5 créditos</b></p> <p><b>( 4horas semanales).</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguaje y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas.</p> <p>Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas.</p> <p>Técnicas aditivas y experimentales.</p> <p>Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.</p>
	<p><b>HISTORIA DEL DISEÑO.</b></p> <p><b>Siglos XIX, XX y actual.</b></p> <p><b>4 créditos</b></p> <p><b>( 3horas semanales).</b></p>	<p><b>MATERIA Historia de las artes y el diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura.</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño.</p> <p>Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza).</p> <p>Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo.</p> <p>La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño.</p> <p>La democratización del diseño a partir del final de la 2.ªGuerra Mundial.</p>



		<p>Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo.</p> <p>Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>TIPOGRAFÍA II. De la caligrafía al graffiti.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>6 horas.</b></p>	<p><b>MATERIA Tipografía</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Fundamentos históricos de la caligrafía.</p> <p>Definición.</p> <p>Morfología de la letra. Instrumentos de caligrafía.</p> <p>El dibujo de las letras y su relación con las herramientas y los soportes de escritura.</p> <p>El ductus.</p> <p>El trazo caligráfico.</p> <p>El dibujo de la palabra.</p> <p>Evolución histórica a través de la caligrafía.</p> <p>Rotulación e industria.</p> <p>Los estilos de la rotulación.</p> <p>El diseño de letras en contextos de señalización y publicidad.</p> <p>Letras en nuevos soportes: el graffiti en el entorno urbano.</p> <p>Herramientas y nuevas tecnologías para el dibujo de letras.</p>
<b>ANUAL</b>	<p><b>LENGUAJE VISUAL.</b></p> <p><b>8 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales).</b></p>	<p><b>MATERIA Fundamentos del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño.</p>

		Análisis de la imagen en la expresión y percepción.
	<p><b>CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO</b></p> <p><b>4 créditos,</b></p> <p><b>(2 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Fundamentos del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>La creatividad. Introducción.</p> <p>Etimología de la creatividad, definiciones.</p> <p>Demanda social de la creatividad.</p> <p>El proceso Creativo.</p> <p>Natura versus cultura.</p> <p>Técnicas de estimulación creativa.</p> <p>Copias y coincidencias.</p> <p>Los principios básicos de la ideación.</p> <p>Metodología proyectual según diferentes autores.</p> <p>El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.</p>
	<p><b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</b></p> <p><b>8 créditos</b></p> <p><b>(4 horas semanales).</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguaje y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Representación bidimensional.</p> <p>Escalas.</p> <p>Geometría plana y descriptiva.</p> <p>Acotación.</p> <p>Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional.</p> <p>Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectivacónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga.</p>

		Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.
	<b>REPRESENTACIÓN VECTORIAL.</b>  <b>7créditos.</b>  <b>( 4 horas semanales)</b>	<b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b>  CONTENIDOS  Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.
	<b>FOTOGRAFÍA DIGITAL Y MEDIOS AUDIOVISUALES.</b>  <b>5 créditos.</b>  <b>( 3 horas semanales.)</b>	<b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b>  CONTENIDOS  Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital.  Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales.  El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual.  Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual.  Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital.  Difusión audiovisual según producto, formato y medio.
<b>2ºCURSO</b>  <b>1º SEMESTRE</b>	<b>ANTRONOMETRÍA Y ERGONOMÍA.</b>  <b>4 créditos</b>  <b>3 horas semanales.</b>	<b>MATERIA Fundamentos del diseño</b>  CONTENIDOS  Concepto de antropometría, ergonomía y biónica.  La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles.  Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización.

		<p>Aspectos psicosociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer.</p> <p>Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Historia del diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Del arte gráfico al diseño.</p> <p>Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX.</p> <p>Arts and crafts y Art Nouveau.</p> <p>Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico.</p> <p>El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas.</p> <p>Art Déco.</p> <p>El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial.</p> <p>El estilo moderno en Europa.</p> <p>Influencia de las segundas vanguardias.</p> <p>Contracultura y consumo.</p> <p>El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad.</p> <p>El diseño gráfico actual.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación.</p> <p>La importancia de la investigación y la planificación.</p>

		<p>Conceptos de maquetación.</p> <p>El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación.</p> <p>Criterios para la definición de los márgenes.</p> <p>Reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica.</p> <p>La retícula tipográfica, tipos y desarrollo.</p> <p>Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial.</p> <p>Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad.</p> <p>Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Softwares específicos de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>2º SEMESTRE</b>	<p><b>ECODISEÑO Y SOTENIBILIDAD</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Ciencia aplicada al diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible.</p> <p>El diseño para el reciclaje y la reutilización.</p> <p>Buenas prácticas para un diseño sostenible.</p> <p>Análisis del ciclo de la vida.</p> <p>Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica).</p> <p>La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño.</p> <p>Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico.</p> <p>Normas y tipos.</p> <p>Materiales sostenibles.</p> <p>Marco legislativo.</p>

	<p><b>DISEÑO GRÁFICO ESPAÑOL .ANDALUCÍA.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Historia del diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El Modernismo en el diseño gráfico español. Evolución del cartel taurino. La prensa ilustrada. Cartelismo e ilustración hasta 1936. Influencia de las vanguardias artísticas. El cartel en la guerra civil. La posguerra: publicidad y propaganda. Medios de masas en la segunda mitad del siglo XX. La transición democrática. El diseño gráfico andaluz. Últimas tendencias y grandes diseñadores y diseñadoras actuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO DE LA IDENTIDAD VISUAL.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El estudio de los signos y de los procesos interpretativos de los signos.</p> <p>Posicionamiento: el valor representativo de la marca y de los demás signos de identidad.</p> <p>El proceso de búsqueda del branding.</p> <p>Claves para el diseño de identificadores.</p> <p>La arquitectura de marca.</p> <p>La importancia de la imagen de marca.</p> <p>Elaboración y planificación estratégica de la Identidad Corporativa.</p> <p>Las aplicaciones de la marca y de los demás signos de identidad.</p> <p>Realización e implementación de un Manual de Identidad Visual Corporativo.</p> <p>Evolución y revolución de una marca.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>

<p><b>ANUAL</b></p>	<p><b>TIPOGRAFÍA III.</b></p> <p><b>8 créditos.</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Tipografía</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>La forma tipográfica.</p> <p>Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas.</p> <p>Bocetos manuales y digitales.</p> <p>Diseño de formas tipográficas.</p> <p>Digitalización de caracteres.</p> <p>Diseño de letras y otros caracteres.</p> <p>Creación de politipos: Anchor y clases.</p> <p>Espaciado.</p> <p>Funcionalidades tipográficas digitales.</p> <p>Programación tipográfica.</p> <p>Creación del hinting.</p> <p>Gestión de fuentes digitales.</p> <p>Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS APLICADOS AL DISEÑO.</b></p> <p><b>7 créditos.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Ciencia aplicada al diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño.</p> <p>Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística.</p> <p>Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores.</p> <p>Propiedades físicas de los materiales.</p> <p>Química: magnitudes, estructura y propiedades</p>

		<p>químicas de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL.</b></p> <p><b>5 créditos</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales.</p> <p>El proceso de abstracción artística:</p> <p>Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas.</p> <p>Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales.</p> <p>Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables.</p> <p>Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas.</p> <p>Moldes y vaciados sencillos.</p> <p>Maquetas.</p>
	<p><b>INGLÉS TÉCNICO.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>2 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Gestión del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico.</p> <p>Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación.</p> <p>Comprensión oral y conversación.</p>
	<p><b>MATERIALES</b></p>	<p><b>MATERIA Tecnología aplicada al diseño gráfico</b></p>



	<p><b>TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN GRÁFICA.</b></p> <p><b>8 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p>CONTENIDOS</p> <p>El flujo de trabajo en la producción gráfica.</p> <p>El color en diseño gráfico.</p> <p>Sistemas de gestión del color.</p> <p>Las imágenes digitales.</p> <p>Modos de color y resolución.</p> <p>Las pruebas de color.</p> <p>Escanear imágenes.</p> <p>Preimpresión. Postscript. PDF. Ajustes de impresión. Elaboración y preparación de un arte final.</p> <p>La imposición.</p> <p>Materiales.</p> <p>El papel: tipos y características.</p> <p>Otros materiales para el diseño.</p> <p>Técnicas de impresión.</p> <p>Las tintas.</p> <p>Manipulados y encuadernados.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b><u>3º CURSO</u></b></p> <p><b>1º SEMESTRE</b></p>	<p><b>FOTOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO.</b></p> <p><b>4 créditos</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Tecnología aplicada al diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>La manipulación fotográfica orientada al diseño gráfico. El fotomontaje y el collage en la fotografía.</p> <p>El estudio fotográfico: la portada editorial, la publicación gráfica y el cartelismo.</p> <p>La fotografía como estrategia creativa dentro de la Publicidad.</p> <p>Fotografía para diseño web.</p>

		<p>Softwares específicos de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO APLICADO AL ENVASE.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Materiales.</p> <p>Mercadotecnia y metodología.</p> <p>Métodos de etiquetado.</p> <p>Planteamiento del diseño.</p> <p>Los envases y sus productos.</p> <p>La función práctica y comunicacional del envase. Envases: el vendedor silencioso.</p> <p>El envase como estrategia de posicionamiento, potenciador del producto y de sus cualidades.</p> <p>El packaging sostenible. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>2º SEMESTRE</b></p>	<p><b>CAMPAÑA PUBLICITARIA.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Elementos de la comunicación publicitaria.</p> <p>Niveles de análisis de la imagen publicitaria, la argumentación publicitaria, tipos de estrategias publicitarias.</p> <p>La publicidad como función persuasora, diferentes formas de persuasión, elaboración de la estrategia y el mensaje publicitario.</p> <p>Estilos publicitarios.</p> <p>Tipología general de la publicidad.</p>

		<p>Estructura de una agencia publicitaria.</p> <p>Diseño estratégico.</p> <p>Planificación de marketing, estrategia de marketing. Estableciendo las estrategias de comunicación-propagación: el Plan de comunicación.</p> <p>Fase de creación de la estrategia de comunicación (publicitaria):</p> <p>eslogan publicitario, copy strategy, la estrategia creativa, la estrategia de medios.</p> <p>Planificación y realización de una campaña publicitaria. Creación del Plan de medios: análisis de las características de los medios y soportes publicitarios.</p> <p>Fase de control y evaluación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>MEDIOS AUDIO VISUALES</b></p> <p><b>4 créditos</b></p> <p><b>4horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Tecnología aplicada al diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Lenguaje audiovisual.</p> <p>Estudio de la mediación tecnológica de todos los procesos de la cadena de producción audiovisual:</p> <p>grabación, montaje, postproducción y difusión. Estudio de la tecnología digital multimedia y su incidencia en el modelo comunicativo audiovisual.</p> <p>Análisis de la convergencia de formatos y soportes audiovisuales.</p> <p>Desarrollo, aplicación y producción de los procesos de gestión, dirección y producción de contenidos basados en la comunicación digital y los medios interactivos: internet, soportes de movilidad, instalaciones, etc. Softwares específicos de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>ANUAL</b>	<b>TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO.</b>	<b>MATER IA Cultura del diseño</b>

	<p><b>6 créditos.</b> <b>3 horas semanales.</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.</p> <p>Teoría de la forma y estética.</p> <p>Función práctica y función estética.</p> <p>Simbiosis y transversalidad entre Arte- Diseño- Artesanía.</p> <p>Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.</p> <p>Teoría y crítica del diseño.</p> <p>Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.</p> <p>Ética y responsabilidad social del diseñador.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>GESTIÓN DEL DISEÑO.</b> <b>6 créditos</b> <b>(3 horas semanales).</b></p>	<p><b>MATER IA Gestión del Diseño</b></p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas.</p> <p>Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo.</p> <p>Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa.</p> <p>Fundamentos de economía y organización de la producción.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO Y DESARROLLO</b> <b>WEB.</b></p> <p><b>8 créditos</b></p>	<p><b>MATER IA Tecnología aplicada al diseño gráfico</b></p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y</p>

	<p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p>semánticos.</p> <p>Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación.</p> <p>Contenidos dinámicos.</p> <p>Optimización de recursos para internet.</p> <p>Diseño y planificación del diseño Web.</p> <p>Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Sistemas de gestión de contenidos (CMS).</p> <p>Softwares específicos de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>ILUSTRACIÓN APLICADA AL DISEÑO.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>3 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Tipos y técnicas de ilustración.</p> <p>El proceso y desarrollo de la ilustración.</p> <p>Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc.</p> <p>Estilos en ilustración.</p> <p>Ilustración tradicional versus ilustración digital.</p> <p>Usos de la ilustración en diseño gráfico.</p> <p>Materiales y organización del trabajo.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO GRÁFICO EN MOVIMIENTO.</b></p> <p><b>8 créditos .</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Del storyboard a la pantalla.</p> <p>Diseño gráfico en televisión. La retícula compositiva en movimiento.</p>

		<p>Tipología de los grafismos.</p> <p>Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales.</p> <p>Herramientas para el grafismo.</p> <p>Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación.</p> <p>Formatos y soportes audiovisuales.</p> <p>Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas.</p> <p>Diseño del movimiento. La identidad corporativa en movimiento.</p> <p>Estética de los Motion Graphics. Forma y comunicación en el diseño de Motion Graphics.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>4ºCURSO</b></p> <p><b>1º SEMESTRE</b></p>	<p><b>INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN.</b></p> <p><b>6 créditos</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Tecnología aplicada al diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Principios de la animación.</p> <p>La creación de animaciones:el guión, diseño de modelos, Storyboard.</p> <p>Procedimientos digitales de animación.</p> <p>Software y dispositivos adecuados para la animación. Publicación en base a estándares.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO DE LA INFORMACIÓN.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su</p>

		<p>conversión en información susceptible de ser visualizada.</p> <p>Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información.</p> <p>Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento.</p> <p>Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones.</p> <p>Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo.</p> <p>Bases de Datos y sistema de representación. Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas. Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DISEÑO INTERACTIVO.</b> <b>6 créditos.</b> <b>(5 horas semanales).</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos.</p> <p>Recolección y especificación de requisitos de interacción.</p> <p>Modelado conceptual del sistema interactivo. Usabilidad, accesibilidad e internacionalización.</p> <p>Diseño de prototipos.</p> <p>Documentación del diseño.</p> <p>Desarrollo y evaluación del sistema interactivo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>GRÁFICA DEL ESPACIO.</b> <b>5 créditos.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El proceso de diseño, desarrollo del concepto.</p>

	<b>(4 horas semanales).</b>	<p>Proyecto y ejecución. Símbolos y señalización orientadora.</p> <p>Rótulos luminosos y electrónicos.</p> <p>Diseño de establecimientos comerciales.</p> <p>El trabajo en equipo con decoradores y decoradoras. Diseño de exposiciones y stands.</p> <p>La marca en el espacio: edificios corporativos, nudos de comunicaciones, zonas urbanas o stands.</p> <p>Arquitectura gráfica. Logotipo, símbolo, tipografía en el espacio.</p> <p>Desarrollo de soluciones corporativas globales.</p> <p>Espacios efímeros y escaparatismo.</p> <p>Materiales y técnicas.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>PRESENTACIÓN Y RETÓRICA DEL PROYECTO.</b></p> <p><b>3 créditos.</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos de diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El discurso y sistemas de presentación de ideas y resultados.</p> <p>Guión y argumentación.</p> <p>La retórica y la presentación de proyectos.</p> <p>Géneros y partes del discurso.</p> <p>Recursos estilísticos, materiales y tecnológicos (PDF, powerpoint, medios audiovisuales).</p> <p>La presentación en público: actitudes.</p>
	<p><b>DISEÑO GRÁFICO INNOVACIÓN Y EMPRESA.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p>	<p><b>MATERIA Gestión del diseño gráfico</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Comunicación y marketing del diseño gráfico. Promoción de un producto, proyecto o empresa.</p>



	<b>(4 horas semanales)</b>	<p>El estudio de mercado.</p> <p>Investigación y planificación de medios.</p> <p>Nuevas formas de comunicación y su utilidad para la empresa.</p> <p>El precio y la distribución.</p> <p>Planificación comercial.</p> <p>Recursos, costes y organización de la actividad profesional.</p> <p>El valor del diseño gráfico.</p> <p>Innovación en la Empresa.</p> <p>Sobrevivir a los cambios.</p> <p>Liderazgo.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>2º SEMESTRE</b>	<b>TRABAJO FIN DE ESTUDIOS. 12 créditos</b>	<p>CONTENIDOS</p> <p>Elaboración de un proyecto original tutelado de carácter teórico-práctico en cualquier aspecto del mundo del diseño gráfico.</p> <p>Deberá contener la concepción global de los diferentes aspectos que afectan a un problema de diseño gráfico, desde la elaboración del mensaje o idea, hasta el diseño de todos los elementos que conforman el proyecto, y su implantación.</p>
	<b>PRÁCTICAS EN EMPRESA</b>  <b>12 CRÉDITOS</b>  <b>25 HORAS</b>	



**DISEÑO DE INTERIORES**

<b>CURSO</b>	<b>MATERIA / HORAS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1º CURSO</b> <b>1º SEMESTRE</b>	<b>DIBUJO A MANO ALZADA. CROQUIS Y BOCETOS.</b> <b>5 ECTS</b> <b>(4 horas semanales)</b>	<b>MATERIA</b> Lenguaje y técnicas de representación y comunicación  <b>CONTENIDOS</b>  Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada.  Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo.  Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión.  Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.
	<b>HISTORIA DEL ARTE Y LA ESTÉTICA.</b>  <b>4 créditos.</b>  <b>(3 horas semanales.)</b>	<b>MATERIA</b> Historia de las artes y el diseño  <b>CONTENIDOS</b>  Evolución del arte y la estética desde la antigüedad. Teoría del arte y la estética.  Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.
<b>2º SEMESTRE</b>	<b>TÉCNICAS DE EXPRESIÓN EN DISEÑO.</b>	<b>MATERIA</b> Lenguaje y técnicas de representación y comunicación

	<p><b>5 créditos.</b> <b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas.</p> <p>Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromos y a color, secas y húmedas.</p> <p>Técnicas aditivas y experimentales.</p> <p>Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.</p>
	<p><b>HISTORIA DEL DISEÑO.</b> <b>Siglos XIX, XX y actual.</b></p> <p><b>4 créditos.</b> <b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA</b> Historia de las artes y el diseño</p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura.</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza).</p> <p>Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo.</p> <p>La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño.</p> <p>La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial.</p> <p>Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo.</p> <p>Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>ANUAL</b>	<b>LENGUAJE VISUAL.</b>	<b>MATERIA</b> Fundamentos del diseño

	<p><b>8 créditos.</b> <b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño.</p> <p>Análisis de la imagen en la expresión y percepción.</p>
	<p><b>CREATIVIDAD Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO.</b></p> <p><b>4 créditos.</b> <b>(2 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Fundamentos del diseño</b></p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>La creatividad.</p> <p>Introducción.</p> <p>Etimología de la creatividad, definiciones.</p> <p>Demanda social de la creatividad.</p> <p>El proceso Creativo.</p> <p>Natura versus cultura.</p> <p>Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias.</p> <p>Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores.</p> <p>El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.</p>
	<p><b>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</b></p> <p><b>8 créditos.</b> <b>(4 horas semanales.)</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguaje y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Representación bidimensional.</p> <p>Escalas. Geometría plana y descriptiva.</p>

		<p>Acotación.</p> <p>Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional.</p> <p>Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga.</p> <p>Secciones fugadas.</p> <p>Iniciación a la maqueta.</p>
	<p><b>REPRESENTACIÓN VECTORIAL.</b></p> <p><b>7 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA</b> Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial:</p> <p>Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.</p>
	<p><b>FOTOGRAFÍA DIGITAL Y MEDIOS AUDIO VISUALES.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>(3horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA</b> Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital.</p> <p>Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales.</p> <p>El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual.</p> <p>Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual.</p> <p>Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto,</p>

		formato y medio.
	<p><b>MATERIALES Y CONSTRUCCIÓN 1: el edificio.</b></p> <p><b>7 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales.)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Sistemas y procesos constructivos en la edificación. Elementos resistentes verticales y horizontales. Escaleras y rampas.</p> <p>Cubiertas.</p> <p>Cerramientos exteriores, particiones interiores, carpintería interior y exterior.</p> <p>Tipologías, materiales, productos, construcción y acabados.</p> <p>Los materiales del edificio: Propiedades físicas, químicas y mecánicas.</p> <p>Construcción tradicional y nuevos sistemas tecnológicos.</p> <p>Sistemas y materiales prefabricados. Eficiencia y sostenibilidad.</p> <p>Gestión de residuos.</p> <p>Normas Tecnológicas de Edificación.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>2º CURSO</b></p> <p><b>1º SEMESTRE</b></p>	<p><b>ANTONOMETRÍA Y ERGONOMÍA.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Fundamentos del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles.</p>

		<p>Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización.</p> <p>Aspectos psicosociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer.</p> <p>Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>INSTALACIONES I: FONTANERÍA Y SANEAMIENTO.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada a los diseños interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Instalaciones hidráulicas en un edificio: fontanería, saneamiento y protección.</p> <p>Características técnicas, formales y funcionales. Fundamentos físicos.</p> <p>Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento.</p> <p>Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones hidráulicas.</p> <p>Normativa técnica de aplicación a las instalaciones hidráulicas del edificio.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>
	<p><b>HISTORIA DEL LA ARQUITECTURA Y DEL INTERIORISMO 1.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Historia del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico de la arquitectura y del diseño de interiores y las artes decorativas hasta el renacimiento.</p> <p>La antigüedad clásica; el mundo bizantino; la alta y baja</p>

		<p>edad media; el Renacimiento en Europa; el islam y el medio y lejano oriente.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>ESPACIOS PARA EL HABITAT.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Conocimiento, fundamentación e interpretación del diseño de interiores.</p> <p>Proyectos básicos de viviendas y espacios residenciales. Metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación; fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos.</p> <p>Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios residenciales, y experimentación con los mismos.</p> <p>Principios de ergonomía en la vivienda.</p> <p>Equipamientos, revestimientos y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios residenciales.</p> <p>Tendencias del diseño actual en el ámbito residencial, globalmente y en Andalucía.</p> <p>Técnicas de representación y comunicación del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>2º SEMESTRE</b></p>	<p><b>ECODISEÑO Y SOSTENIBILIDAD.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Ciencia aplicada al diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible.</p> <p>El diseño para el reciclaje y la reutilización.</p> <p>Buenas prácticas para un diseño sostenible.</p>



		<p>Análisis del ciclo de la vida.</p> <p>Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica).</p> <p>La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño.</p> <p>Proyecto y evaluación.</p> <p>Sistema europeo de etiquetado ecológico.</p> <p>Normas y tipos. Materiales sostenibles.</p> <p>Marco legislativo.</p>
	<p><b>INSTALACIONES 2:ELECTROTECNIA Y PROTECCIÓN.</b></p> <p><b>5 créditos</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior.</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Instalaciones eléctricas e instalaciones especiales en un edificio: audiovisuales, vigilancia y antirrobo, domótica, transporte, etc.</p> <p>Características técnicas, formales y funcionales. Fundamentos físicos.</p> <p>Legislación y normativa técnica de aplicación. Instalaciones de protección y sistemas de evacuación en un edificio: sistemas contra incendios.</p> <p>Los materiales y su comportamiento ante el fuego. Legislación y normativa técnica de aplicación.</p> <p>Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento.</p> <p>Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>

	<p><b>HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y DEL INTERIORISMO 2.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Historia del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico de la arquitectura y del diseño de interiores y las artes decorativas desde el barroco.</p> <p>El manierismo y el barroco; el neoclasicismo, movimientos y estilos en el siglo XIX, movimientos y estilos en el siglo XX; extremo oriente; movimientos y tendencias de la arquitectura y el diseño de interiores en la actualidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>ESPACIO PARA EL TRABAJO.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Proyectos básicos de oficinas y otros espacios para el trabajo.</p> <p>Metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación; fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos.</p> <p>Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios laborales, y experimentación con los mismos. Principios de ergonomía en el trabajo.</p> <p>Equipamientos, revestimientos y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en el trabajo.</p> <p>Legislación en salud e higiene en el trabajo aplicable al diseño de interiores.</p> <p>Normativa de aplicación.</p> <p>Tendencias del diseño actual en el ámbito de la oficina.</p> <p>Técnicas de representación y comunicación del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de</p>

		la materia.
<b>ANUAL</b>	<p><b>TECNICAS DE EXPRESIÓN EN DISEÑO DE INTERIORES.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>4 horas.</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Técnicas manuales de representación en interiorismo; análisis, valoración y representación de la forma y el espacio.</p> <p>Análisis, valoración y representación de la luz y el color en los espacios interiores.</p> <p>Función de la imagen gráfica aplicada al diseño de interiores.</p> <p>Desarrollo y experimentación de las técnicas gráficas como medio de expresión en proyectos de interiores.</p>
	<p><b>CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL.</b></p> <p><b>5 créditos .</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales.</p> <p>El proceso de abstracción artística:</p> <p>Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas.</p> <p>Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales.</p> <p>Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables.</p> <p>Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas.</p>

		Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.
	<p><b>FUNDAMENTOS CIENTIFICOS APLICADOS AL DISEÑO.</b></p> <p><b>7 créditos .</b></p> <p><b>(3 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Ciencia aplicada al diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Ciencias básicas:</p> <p>Matemáticas, física y química aplicadas al diseño.</p> <p>Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística.</p> <p>Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales.</p> <p>Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>INGLÉS TÉCNICO.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(2 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Gestión del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico.</p> <p>Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación.</p> <p>Comprensión oral y conversación.</p>
<p><b>3º CURSO</b></p> <p><b>1ºSEMESTRE</b></p>	<p><b>TÉCNICAS DIGITALES APLICADAS AL DISEÑO DE INTERIORES.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Técnicas digitales de representación en interiorismo. Simulación y modelizado virtual.</p>

		<p>Elaboración y edición de materiales y texturas.</p> <p>Estudio y edición de efectos de iluminación. Renderización.</p> <p>Edición de archivos.</p> <p>Desarrollo y experimentación de las técnicas gráficas digitales como medio de expresión y comunicación en proyectos de interiores.</p> <p>Softwares específicos de la materia.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>MATERIALES Y CONSTRUCCIÓN DE INTERIORES 2: interiores.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>( 4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Particiones interiores, paramentos horizontales interiores, suelos y techos técnicos, elementos de carpintería.</p> <p>Materiales, productos, técnicas, sistemas, procesos constructivos y acabados, en el diseño de interiores. Propiedades físicas, químicas y mecánicas.</p> <p>Control de calidad. Eficiencia y sostenibilidad. Gestión de residuos. Tipos de ensayos.</p> <p>Materiales, productos, y acabados tradicionales en nuestro entorno.</p> <p>Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño.</p> <p>Técnicas digitales utilizadas en la producción de materiales o en su aplicación en diseño de interiores. Normas Tecnológicas de Edificación.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>

	<p><b>ESTRUCTURAS LIGERAS.</b></p> <p><b>5 créditos.</b></p> <p><b>6 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Fundamentos del cálculo de estructuras.</p> <p>Esfuerzos y deformaciones. Propiedades mecánicas de los materiales.</p> <p>Diseño con elementos estructurales ligeros y desmontables.</p> <p>Estructuras y sistemas.</p> <p>Vigas y elementos lineales; elementos superficiales; estructuras ligeras de cubierta; mallas espaciales; sistemas de barras; sistemas de cables o eslingas. Estructuras textiles.</p> <p>Tecnología digital aplicada al diseño.</p> <p>Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento.</p> <p>Métodos de investigación propios de la materia.</p>
	<p><b>ESPACIOS COMERCIALES.</b></p> <p><b>6 créditos .</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Proyectos básicos de espacios comerciales. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios comerciales y experimentación con los mismos. Técnicas de venta y diseño de interiores. Imagen de marca y franquicias.</p> <p>Equipamiento, revestimientos, y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios comerciales.</p> <p>Tendencias del diseño actual en el ámbito comercial.</p>

		<p>Legislación aplicable al ámbito comercial y Normativa de eliminación de barreras.</p> <p>Técnicas de representación y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su difusión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>ASIGNATURAS OPTATIVAS ( PUEDE CAMBIAR CADA AÑO )</b>	<b>ESCAPARATISMO.</b>  <b>4 créditos.</b>  <b>(2 horas)</b>	
<b>2ºSEMESTRE</b>	<b>INSTALACIONES 3: CLIMATIZACIÓN.</b>  <b>5 créditos.</b>  <b>(6 horas semanales)</b>	<p><b>MATER IA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Fundamentos físicos.</p> <p>Sistemas de aislamiento y eficiencia energética. Parámetros del confort térmico.</p> <p>El consumo de energía en el edificio.</p> <p>Instalaciones de Climatización y ventilación.</p> <p>Tipos de combustibles: suministro y almacenamiento.</p> <p>Soluciones técnicas, formales y funcionales.</p> <p>Sistemas de energía alternativos: energía solar, fotovoltaica.</p> <p>Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento.</p> <p>Normativa técnica de aplicación a las instalaciones de Climatización y ventilación del edificio</p>

	<p><b>LUMINOTECNIA.</b></p> <p><b>5 créditos</b></p> <p><b>(4 horas semanales9)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Fundamentos físicos.</p> <p>Parámetros luminotécnicos.</p> <p>La iluminación natural y los sistemas de iluminación artificial.</p> <p>Tipos de lámparas y sistemas de iluminación. Diseño y cálculo de instalaciones.</p> <p>Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento.</p> <p>Ergonomía de la iluminación.</p> <p>Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones luminotécnicas.</p> <p>Legislación y normativa técnica de aplicación.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>ESPACIOS EFÍMEROS Y EXPOSICIONES.</b></p> <p><b>6 créditos .</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Proyectos básicos de espacios efímeros, stands y exposiciones.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos.</p> <p>Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios escenográficos y expositivos y experimentación con los mismos.</p> <p>Materiales, equipamiento, revestimientos y ornamentación; la luz, el color y la percepción sensorial</p>



		<p>en los espacios escenográficos y museísticos. Tendencias del diseño actual en el ámbito de muestras y exposiciones.</p> <p>Legislación aplicable y normativa de eliminación de barreras.</p> <p>Técnicas de representación y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su difusión.</p>
	<p><b>MEDICIONES Y PRESUPUESTOS.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>La medición y la valoración en el contexto del proyecto. Tipos de Costes.</p> <p>Precios unitarios, auxiliares y descompuestos.</p> <p>Gastos generales, beneficio industrial e IVA. Descripción de la unidad de obra.</p> <p>Criterios de medición.</p> <p>La información gráfica del proyecto como base para la medición.</p> <p>Hojas de cálculo y programas informáticos de presupuestos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>ANUAL</b>	<p><b>TEORÍA Y CULTURA.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Cultura del diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.</p> <p>Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.</p> <p>Teoría de la forma y estética.</p>

		<p>Función práctica y función estética.</p> <p>Simbiosis y transversalidad entre Arte- Diseño- Artesanía.</p> <p>Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.</p> <p>Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo.</p> <p>Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.</p> <p>Ética y responsabilidad social del diseñador.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>GESTIÓN DEL DISEÑO.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Gestión del Diseño</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas.</p> <p>Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo.</p> <p>Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa.</p> <p>Fundamentos de economía y organización de la producción.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>ASIGNATURA OPTATIVA</b></p>	<p><b>ESCENOGRAFÍA.</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos del diseño de interiores</b></p>

<p><b>(PUEDE CAMBIAR CADA AÑO)</b></p>	<p><b>4 CRÉDITOS.</b> <b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Proyectos básicos de espacios efímeros, stands y exposiciones.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos.</p> <p>Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios escenográficos y expositivos y experimentación con los mismos.</p> <p>Materiales, equipamiento, revestimientos y ornamentación; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios escenográficos y museísticos.</p> <p>Tendencias del diseño actual en el ámbito de muestras y exposiciones.</p> <p>Legislación aplicable y normativa de eliminación de barreras.</p> <p>Técnicas de representación y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su difusión.</p>
<p><b>4º CURSO</b> <b>1º SEMESTRE</b></p>	<p><b>AISLAMIENTO Y ACONDICIONAMIENTO ACÚSTICO.</b> <b>5 créditos.</b> <b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior</b></p> <p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Fundamentos físicos de la acústica.</p> <p>Procesos de transmisión del sonido.</p> <p>La percepción sensorial del sonido.</p> <p>Los materiales y su comportamiento ante el ruido. Aislamiento y acondicionamiento acústico de espacios. Parámetros del confort acústico.</p> <p>Legislación y normativa técnica de aplicación.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>

<p><b>PATOLOGÍAS Y REHABILITACIÓN.</b></p> <p><b>6 créditos.</b></p> <p><b>(6 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Materiales y tecnología aplicada al diseño interior</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Tipologías en la edificación: patologías comunes. Patologías propias del diseño de interiores.</p> <p>Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos, y su relación con las patologías.</p> <p>Conservación y mantenimiento.</p> <p>Sistemas de investigación destructivos y no destructivos.</p> <p>Análisis, diagnosis y tratamientos. Tecnología digital aplicada.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<p><b>HOSTELERÍA Y OCIO.</b></p> <p><b>9 créditos</b></p> <p><b>(8 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATERIA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Proyectos básicos de hostelería y ocio.</p> <p>Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios de hostelería y ocio y experimentación con los mismos.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Materiales, revestimientos y ornamentación; equipamiento y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios relacionados con la hostelería y el ocio.</p> <p>Tendencias del diseño actual.</p> <p>Normativa y legislación aplicable en Hostelería.</p>

		<p>Normativa de eliminación de barreras.</p> <p>Técnicas de representación y presentación del diseño tanto de cara a su comprensión como a su difusión.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
	<p><b>DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE OBRA Y DECORACIÓN.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	<p><b>MATER IA Proyectos del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Estudios de presupuestos y análisis de viabilidad. Dirección y ejecución de obras de interiorismo: planificación y gestión.</p> <p>Prevención de riesgos laborales.</p> <p>Control económico de la obra.</p> <p>Elaboración de Certificaciones.</p>
	<p><b>ORGANIZACIÓN Y LEGISLACIÓN.</b></p> <p><b>4 créditos.</b></p> <p><b>4 horas semanales.</b></p>	<p><b>MATERIA Gestión del diseño de interiores</b></p> <p>CONTENIDOS</p> <p>Normativa y legislación específica relacionada con la actividad profesional.</p> <p>La práctica profesional como autónomo o asalariado. Modelos de contratos y servicios.</p> <p>Creación y desarrollo de una empresa. Gestión de calidad.</p> <p>Recursos y costes de la actividad profesional.</p> <p>El valor del diseño de interiores.</p> <p>Marketing aplicado al diseño de interiores.</p>

		<p>La propiedad intelectual e industrial aplicado al diseño de interiores.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>
<b>ASIGNATURAS OPTATIVAS (PUEDEN CAMBIAR CADA AÑO)</b>	<p><b>8 créditos.</b></p> <p><b>(4 horas semanales)</b></p>	
<b>2º SEMESTRE</b>	<p><b>TRABAJO FIN DE ESTUDIOS.</b></p> <p><b>12 créditos.</b></p> <p><b>5 horas semanales.</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p> <p>Realización de un proyecto original dentro del ámbito profesional de la especialidad, que recoja y sintetice el conjunto de la formación impartida.</p> <p>Estudio y análisis de los referentes técnicos, estéticos, culturales y de mercado, en relación al proyecto propuesto.</p> <p>Conocimiento y experimentación del método de trabajo.</p> <p>Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo.</p>
	<p><b>PRÁCTICAS EN EMPRESA.</b></p> <p><b>12 créditos.</b></p> <p><b>(25 horas semanales)</b></p>	



**PORVERA 54**  
11403 Jerez de la Frontera

---

info@eajerez.com

---

T 856.811.523

F 856.811.577

---

[www.escueladeartedejerez.es](http://www.escueladeartedejerez.es)