



GRADO EN DISEÑO / DESIGN

COMPETENCIAS:

BÁSICAS:

- CB01 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.
- CB02 Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB03 Reunir e interpretar los datos relevantes del área de estudio para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB04 Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.
- CB05 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

GENERALES:

- CG01 Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
- CG02 Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.
- CG03 Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.
- CG04 Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.
- CG05 Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.
- CG06 Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.
- CG07 Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

TRANSVERSALES:

- CT01 Comprender que es propio del espíritu universitario afrontar de manera crítica y reflexiva el estudio de la propia disciplina en su conexión con el resto de los saberes.
- CT02 Identificar las cuestiones más relevantes de la existencia humana presentes en las grandes creaciones religiosas, humanísticas y científicas y adoptar una postura personal razonada frente a ellas.
- CT03 Descubrir y enjuiciar los presupuestos antropológicos y las repercusiones éticas de la propia disciplina.



ESPECÍFICAS:

- CE01 Aplicar los procedimientos gráficos e informáticos para la representación de conceptos, espacios y objetos de diseño.
- CE02 Conocer la teoría de la forma, así como las leyes de la percepción visual aplicadas al diseño.
- CE03 Describir y aplicar al diseño los principios de la mecánica general, la estática, la geometría de masas y los campos vectoriales y tensoriales.
- CE04 Conocer y aplicar al diseño los sistemas de representación espacial.
- CE05 Describir y aplicar al diseño la geometría analítica y diferencial y los métodos algebraicos.
- CE06 Conocer los conceptos y técnicas utilizadas en las artes aplicadas, tradicionales y contemporáneas, y su aplicación al diseño.
- CE07 Conocer la composición, las cualidades plásticas, elásticas y de resistencia de los materiales vinculados al mundo del diseño.
- CE08 Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.
- CE09 Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.
- CE10 Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.
- CE11 Aplicar creativamente las técnicas informáticas de diseño gráfico y de modelización.
- CE12 Elaborar y organizar programas, actividades y estrategias de comunicación, vinculados al mundo del diseño.
- CE13 Interpretar las principales teorías y producciones artísticas contemporáneas según su impacto en el mundo del diseño.
- CE14 Describir de modo comparado los fundamentos de la historia de las artes, de las artes aplicadas y del diseño.
- CE15 Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.
- CE16 Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.
- CE17 Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.
- CE18 Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.
- CE19 Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.
- CE20 Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.
- CE21 Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.
- CE22 Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.
- CE23 Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.
- CE24 Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.
- CE25 Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.
- CE26 Comprender los procedimientos de gestión empresarial y de organización de oficinas profesionales de diseño.
- CE27 Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.



(ENGLISH VERSION)

COMPETENCIES

BASIC COMPETENCIES

- BC1 – Students should have demonstrable knowledge and understanding of an area of study that builds on the base knowledge of general secondary education, and at a level at which, although supported by advanced text books, also includes aspects that imply knowledge related to the vanguard of the field of study.
- BC2 – Students should know how to apply their knowledge to their work or vocation in a professional manner and should have abilities that can be demonstrated by means of elaboration and defense of arguments, as well as problem solving within their field of study.
- BC3 – Students should have the ability to gather and interpret relevant data (normally within their area of study) in order to make judgments that reflection on relevant social, scientific or ethical issues.
- BC4 – Students should be able to communicate information, ideas, problems and solutions to both a specialized and general audience.
- BC5 – Students should have developed the learning and study skills that are necessary for undertaking studies with a high degree of autonomy.

GENERAL COMPETENCIES

- GC1—Analyze, evaluate, and present the diverse strands of creativity that influence the field of design.
- GC2 – Analyze, evaluate and present the creative qualities of the different technical and material resources in the field of design.
- GC3 – Ability to apply creativity to project design and group work.
- GC4 – Propose, create and express (both written and verbally) concrete solutions to design challenges that affect today's society.
- GC5 – Skillfully manage modern technologies geared toward creation and manufacturing processes specific to the design world.
- GC6 – Ability to speak English, B2 level, with knowledge of scientific and academic terminology related to the world of art, design, and applied arts.
- GC7 – Analyze products or services in relation to the technological and productive possibilities of the creative industry.

TRANSVERSAL COMPETENCIES

- TC1 – Critically reflect on the study of the discipline itself and how it connects to other studies.
- TC2 – Identify the most relevant issues of human existence present in great religious, humanistic, and scientific creations, and adopt a personal stance that is reasoned with these matters in mind.
- TC3 – Discover and judge anthropological premises as well as ethical repercussions concerning the discipline itself.



SPECIFIC COMPETENCIES

- SC1 – Use graphic and computer/technological procedures in order to represent concepts, spaces, and objects in design.
- SC2 – Be familiar with the theory of form, as well as the laws of visual perception as they apply to design.
- SC3 – Describe and apply the principles of general mechanics, static, mass geometry, and vector and tensorial fields to the study of design.
- SC4 – Know and apply systems of spatial representation to design.
- SC5 – Describe and apply analytical and differential geometry and algebraic methods to design.
- SC6 – Know the concepts and techniques utilized in applied, traditional and contemporary arts, as well as their application to design.
- SC7 – Know the composition, as well as the plastic, elastic, and resistance qualities of materials related to the world of design.
- SC8 – Conceive of and define creative projects applied to design.
- SC9 – Integrate creative processes by linking different disciplines and contemporary applied arts with design.
- SC10 – Know the systems and industrial manufacture processes specialized according to the different fields of design.
- SC11 – Apply technological graphic design and modeling techniques creatively.
- SC12 – Develop and organize programs, activities, and communication strategies related to the world of design.
- SC13 – Interpret main theories and contemporary artistic productions according to their impact on the world of design.
- SC14 – Describe in a comparative way the foundation of the history of arts, applied arts, and design.
- SC15 – Know the fundamentals and criteria of utility, ecology, and ergonomics, as well as their application to design.
- SC16 – Understand the importance of social needs and the demand for quality of life in their application to design.
- SC17 – Know the artistic traditions of Western culture and apply the corresponding technical, economic, social, and ideological foundations to design.
- SC18 – Relate knowledge about cultural patterns of the environment with the social responsibilities of a designer.
- SC19 – Evaluate the foundation of Hispanic artisanal tradition and its application to design.
- SC20 – Exercise criticism in the world of applied arts and design.
- SC21 – Analyze and reflect on the components of human personality (biological, affective, psychological, spiritual) and their relation to creative design.
- SC22 – Analyze the importance that human relationships, professional environments and ethical values have in the design world.
- SC23 – Know the configurating elements of current society that interact within the field of design.
- SC24 – Understand market strategies related to design.
- SC25 – Know the control and coordination procedures that professional teams use while working on integrated design projects.
- SC26 – Understand procedures related to business management and the organization of professional design offices.
- SC27 – Know the principles of innovation and creative entrepreneurship and their application to design.