

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Educación, Cultura y Universidades

13996 Resolución de 20 de octubre de 2014, de la Dirección General de Universidades, por la que se autoriza la oferta de asignaturas optativas a partir del curso académico 2014-2015 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

1. Antecedentes.

La Dirección de la Escuela Superior de Diseño trasladó a esta Dirección General solicitud de autorización de optativas de nueva creación, propuestas por la Junta de Departamento del Centro en su reunión de 30 de mayo de 2014. Dicha propuesta recogía la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno y el tiempo lectivo semanal previsto.

Con fecha 24 de junio de 2014 se recibe en la Dirección General de Universidades informe de la Inspección de Educación acerca de la tramitación de diversas optativas pertenecientes al ámbito del profesorado de Medios Informáticos de dicho Centro, en el que se concluye que cinco asignaturas propuestas por el Departamento de Fundamentos Científicos del Centro, y que fueron excluidas de la propuesta elevada por la Junta de Departamentos, cumplían los requisitos establecidos en la resolución de 12 de septiembre de 2012, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece para la Región de Murcia el plan de estudios y la ordenación de los estudios superiores de Diseño, y se regula la prueba específica de acceso.

2. Fundamentos de derecho.

A la vista de la normativa vigente, que a continuación se detalla:

2.1. Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2.2. Resolución de 12 de septiembre de 2012, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece para la Región de Murcia el plan de estudios y la ordenación de los estudios superiores de Diseño, y se regula la prueba específica de acceso.

2.3. Decreto 81/2005, de 8 de julio, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Educación y Cultura.

2.4. Decreto 166/2014, de 12 de junio, por el que se establecen los Órganos Directivos de la Consejería de Educación, Cultura y Universidades, que modifica el Decreto 44/2014, de 14 de abril.

2.5. Informe-Propuesta de la Dirección de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

2.6. Informe técnico del Servicio de Enseñanzas de Régimen Especial.

2.7. Informe núm. 3578, de 23 de junio de 2014, de la Inspección de Educación relativa a la tramitación de asignaturas optativas en Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

3. Consideraciones.

Teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

Primero. Que la Resolución de 12 de septiembre de 2012, recoge en el punto 7.3 que: "...El director de cada centro docente podrá proponer la autorización de optativas propias de nueva creación a la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas. La propuesta será efectuada por la Junta de departamentos (...) a solicitud del departamento o departamentos responsables de impartirlas...".

Segundo. Que la Dirección General competente para resolver las propuestas de autorización de optativas de nueva creación en la Escuela Superior de Diseño es la Dirección General de Universidades, según queda establecido en el Decreto 166/2014, de 12 de junio de 2014, de Consejo de Gobierno.

Tercero. Que en los apartados 4 y 5 del punto 7 de la citada resolución se indican los términos en los que se debe hacerse la propuesta de autorización de nuevas optativas, así como los requisitos que deben cumplir:

"...

4. A efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, se consignará en la propuesta la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno, el tiempo lectivo semanal previsto así como criterios pedagógicos para su admisión, que podrán incluir la prelación e incompatibilidades con otras asignaturas.

5. Las asignaturas optativas deberán cumplir los siguientes requisitos:

a. Estar relacionadas con la especialidad o especialidades en las que se oferte.

b. Tener asignados un mínimo de 2 créditos ECTS y un máximo de 6, con una duración máxima de un año

c. Relación mínima profesor/alumno: 1/10..."

Cuarto. Que según indica la solicitud de la Dirección del Centro, el Departamento de Fundamentos Artísticos ha solicitado a la Junta de Departamentos la incorporación de tres nuevas asignaturas optativas al Plan de estudios regulado en la Resolución de 12 de septiembre de 2012. Posteriormente, la Junta de Departamentos, en reunión mantenida el día 30 de mayo de 2014, propone se traslade a esta Dirección General propuesta para la autorización de las tres nuevas optativas.

Quinto. Que en la propuesta enviada por la Escuela Superior de Diseño queda consignada la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno y el tiempo lectivo semanal previsto.

Sexto. Que las asignaturas optativas solicitadas por la Dirección del Centro a propuesta de la Junta de Departamentos, así como las cinco asignaturas que no fueron incluidas en la propuesta inicial y que fueron informadas favorablemente por la Inspección de Educación, cumplen los requisitos establecidos en el artículo 7.5 de la Resolución de 12 de septiembre de 2012.

Por todo ello, esta Dirección General resuelve autorizar a la Escuela Superior de Diseño las asignaturas optativas de "Ampliación de edición de vídeo: edición



y postproducción”, “Aplicaciones para dispositivos móviles”, “Creación de videojuegos”, “Dibujo de figurines”, “Dibujo para Diseño”, “Técnicas de animación tradicional 3D: modelado y animación de personajes”, “Técnicas de animación tradicional: el cartón” y “Técnicas de grabado y estampación”, a partir del curso académico 2014-2015.

Contra la presente resolución, que no agota la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante el Excmo. Sr. Consejero de Educación, Cultura y Universidades, en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente al de recepción de la notificación, de conformidad con los artículos 114 y 115 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Publicas y el Procedimiento Administrativo Común, en redacción dada a los mismos por la Ley 4/1999, de 13 de enero, sin perjuicio de la interposición de cualquier otro que el interesado estime procedente.

Murcia, 20 de octubre de 2014.—El Director General de Universidades, Luis Javier Lozano Blanco.

Anexo I**ASIGNATURAS OPTATIVAS DE NUEVA AUTORIZACIÓN A PARTIR DEL
CURSO ACADÉMICO 2014-2015**

Departamento	Asignatura	(1)	ECTS	Horas (2)	Especialidad del profesorado
Fundamentos científicos	Ampliación de edición de vídeo: edición y postproducción.	TP	6	2	Medios Informáticos
Fundamentos científicos	Aplicaciones para dispositivos móviles	TP	6	2	Medios Informáticos
Fundamentos científicos	Creación de videojuegos	TP	6	2	Medios Informáticos
Fundamentos artísticos	Dibujo de figurines	TP	3	1	Dibujo artístico
Fundamentos artísticos	Dibujo para el diseño	TP	3	1	Dibujo artístico
Fundamentos científicos	Técnicas de animación tradicional: el cartoon	TP	6	2	Medios Informáticos
Fundamentos científicos	Técnicas de animación tradicional 3D: modelado y animación de personajes	TP	6	2	Medios Informáticos
Fundamentos artísticos	Técnicas de grabado y estampación	TP	3	1	Dibujo artístico

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica, TP, Teórico-práctica

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos

CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS**Ampliación de edición de vídeo: edición y postproducción (para todas las especialidades)**

Técnicas de postproducción de vídeo. Creación de escenas: espacios 2d y 3d e iluminación. Cámaras y animación de la cámara. Interpolación de movimientos. Renderización: tipos de acabado de escenas. Exportación de vídeo. Codecs y formatos. Planificación del trabajo. Discurso narrativo y su estructura. Guión: narrativo y técnico. Storyboard.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la edición de vídeo digital.
- Demostrar el conocimiento de los fundamentos perceptivos y tecnológicos básicos del vídeo y el sonido digitales..
- Conocer el software específico de edición de vídeo digital.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,8,15	CG: 1,2,3,5,7,9,10,11,12,19,20,21	CEG: 1,2,6,11,12

Aplicaciones para dispositivos móviles (para todas las especialidades)

Antecedentes de la multimedia. Aplicaciones interactivas multimedia: utilización de recursos técnicos. Principales métodos de generación de aplicaciones para dispositivos móviles: aplicaciones web, aplicaciones híbridas y aplicaciones nativas. Generación de aplicaciones mediante sistemas de compilación híbridos. Utilización de HTML5, CSS3 y JavaScript. La compilación. Obtención de ejecutables para distintos dispositivos móviles. Utilización de técnicas Web y Adobe Air. Aplicaciones y conectividad con WebSites, servidores y bases de datos. Resoluciones de pantalla en dispositivos móviles, generación de archivos necesarios para la compilación: fondos de pantalla, iconos, etc. Utilización de sonido. Formatos de vídeo y de sonido. Planificación del trabajo,

interactividad y usabilidad en dispositivos móviles. Producción y distribución de aplicaciones.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la generación de aplicaciones híbridas para dispositivos móviles
- Demostrar el conocimiento básico de interactividad y usabilidad en dispositivos móviles.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,8,15	CG: 1,2,3,5,7,9,10,11,12,19,20,21	CEG: 1,2,6,11,12

Creación de videojuegos (para todas las especialidades)

Antecedentes de los videojuegos. Evolución de los videojuegos. Principales plataformas de ejecución: videoconsolas, ordenadores personales, dispositivos móviles, juegos online. Creación de historias. Guión: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Estructura de un videojuego. Guión. Personajes: protagonista, antagonista. Creación de Intros. Jugabilidad. Creación de árbol de diálogos, acciones, niveles de dificultad y escenas. Creación del documento de diseño. Diseño de interfaces de usabilidad, de Huds e Items. Inteligencia artificial y cinemáticas. Audio y música. Concept art. Creación de mapas de usabilidad. Software, motores gráficos. Planificación del trabajo, interactividad y usabilidad. Producción y distribución de aplicaciones. Plataformas de distribución.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la generación de aplicaciones híbridas para dispositivos móviles
- Demostrar el conocimiento básico de interactividad y usabilidad en dispositivos móviles.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,8,15	CG: 1,2,3,5,7,9,10,11,12,19,20,21	CEG: 1,2,6,11,12

Dibujo de figurines (específica para la especialidad de Diseño de Moda)

Estudio y representaciones antropométricas y cánones de proporción en la estructuración del maniquí femenino, masculino e infantil. Análisis del concepto de la figura humana aplicada al maniquí y sus variantes. Conocimiento de los diferentes estilos actuales del dibujo de figurines. Desarrollo de destrezas básicas para abordar la interpretación gráfica de las diferentes estructuras de los textiles, basadas en texturas, peso y caída. Aplicación de las técnicas que permiten la representación gráfica de figurines. Estilos finales para la presentación estética

de la colección de moda. Estudio de soportes y presentación estética de figurines para portafolios personales.

Criterios de evaluación

- Saber resolver de forma gráfica cánones generales y proporciones del cuerpo humano.
- Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas.
- Capacidad de experimentación con lenguajes de expresión en la representación de la figura humana y los materiales textiles.
- Saber sintetizar la figura humana mediante definiciones de sus estructuras y contornos, atendiendo a su peculiaridad, proporciones y movimiento.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.
- Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 2,3,9,12	CEM: 1,6,8

Dibujo para el diseño (para todas las especialidades)

Representación ortográfica de los objetos. Factor lumínico. Relaciones cromáticas. Desarrollo espacial del objeto. Perspectivas. El punto de vista. El escenario, el fondo y el entorno del objeto. Efectos y trazados. Efectos lumínicos. Sombras proyectadas. Transparencias. Contrastes. Efectos de reflexión. Efectos de movimiento. La representación de los materiales: plásticos, madera, metales, textiles, otros materiales. El factor humano en el producto: la figura humana. Antropometría. Esquemas básicos. La figura de perfil. La silueta. La mano.

Criterios de evaluación

- Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo.
- Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos.
- Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.
- Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 2,3,9,12,17,18,19	

Técnicas de animación tradicional: El cartoon (para todas las especialidades)

Antecedentes del dibujo animado: cine mudo, efectos especiales en el cine mudo, Segundo de Chomón, George Melies. Inicios de la animación: Emile Reynaud, Emile Cohl, Earl Hurd, Max Fleischer, Pat Sullivan, Winsor Mcay. Animación en centroeuropa: Ivo Caprino, Jiri Trnka, Lotte Reiniger, Alesandre Alexieff, Richard Williams, Hallas and Batchelor. La escuela de Zagreb: Boris

Kolar, Dusan Vukoyic, Zlatko Grgic, Veliki Kristl. Animación Experimental: Len Lye, Norman McLaren. Animación en España: Arturo Moreno, Francisco Macián, Estudios Andreo, Estudios Moro, Cruz Delgado, Rodjara. Animación contemporánea. Animación experimental. Creación de historias. Guión: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Tipos de animación de imágenes. Principios básicos de la animación de imágenes. Técnicas de animación de personajes y escenas 2d. Intercalado e interpolación: uso de keyframes. Edición de imágenes y video, sonorización y postproducción.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la animación de imágenes.
- Demostrar el conocimiento básico del diseño de personajes y de creación de historias.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Desarrollar a partir de un guión el proceso básico de creación de historias animadas 2d.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,8,15	CG: 1,2,3,5,7,9,10,11,12,19,20,21	CEG: 1,2,6,11,12

Técnicas de animación tradicional 3D: Modelado y animación de personajes (para todas las especialidades).

Antecedentes del dibujo animado: cine mudo, efectos especiales en el cine mudo, Segundo de Chomón, George Melies. Inicios de la animación: Emile Reynaud, Emile Cohl, Earl Hurd, Max Fleischer, Pat Sullivan, Winsor Mcay. Películas de animación de imágenes 3d: inicios, principales productoras. Creación de historias. Guión: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Principios básicos de la animación de imágenes y de la animación en 3d. Modelado personajes y escenas. Iluminación de escenas. Los materiales. Propiedades de los objetos. Generación de objetos mediante partículas. Cámaras y animación de la cámara. Interpolación de movimientos. Morphing de objetos 3d. Renderización: tipos de acabado de escenas. Técnicas de animación de personajes. Edición de imágenes y vídeo, sonorización y postproducción.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la animación de imágenes y de la animación de personajes 3d.
- Modelar escenas, personajes y renderizar.
- Animar escenas mediante el movimiento de las cámaras.
- Demostrar el conocimiento básico del diseño de personajes y de creación de historias.
- Conocer el software específico de animación de imágenes.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,8,15	CG: 1,2,3,5,7,9,10,11,12,19,20,21	CEG: 1,2,6,11,12

Técnicas de grabado y estampación (para todas las especialidades)

El grabado en relieve. Xilografía. Fundamentos del grabado xilográfico. Linograbado: a) Aproximación al grabado en relieve. Técnicas y materiales, y b) Estampación: aspectos que permitirán diferentes soluciones en el resultado del proceso de grabado. El Grabado en hueco: técnicas directas e indirectas. Fundamentos del grabado calcográfico. El aguafuerte. El punto y la línea como elementos básicos. Barniz blando. Imitación a lápiz y maculaduras. Edición. El papel, las tintas, la tirada. La identificación de las diferentes pruebas de un grabado: numeración y siglas identificativos. Serigrafía. Fundamentos de la serigrafía. Procedimientos de la serigrafía: aspectos técnicos y solución formal del lenguaje empleado.

Criterios de evaluación

- Saber reconocer las distintas técnicas gráficas y procedimientos de grabado y estampación.
- Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de grabado y estampación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 2,3,8,9,17,18	