

Tabla de vinculación de resultados de aprendizaje con metodologías docentes y actividades formativas

		METODOLOGÍAS DOCENTES	ACTIVIDADES FORMATIVAS
CONOCIMIENTOS			
		MD1, MD2, MD3, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10
K1	Describir las principales manifestaciones artísticas visuales, audiovisuales y digitales de la cultura contemporánea, y su impacto en la sociedad.	MD1, MD2, MD3, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10
K2	Identificar y explicar los fundamentos y usos del diseño gráfico en el diseño de una identidad visual o corporativa.	MD1, MD2, MD3, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10
K3	Identificar y valorar críticamente las aportaciones de las principales autoras en la creación artística audiovisual contemporánea.	MD1, MD2, MD3, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10
K4	Describir los principios de la animación 2D y 3D, sus técnicas y procedimientos asociados, aplicados en las distintas fases de una producción audiovisual.	MD1, MD2, MD3, MD6, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10
K5	Reconocer las principales fases, técnicas, herramientas actuales, lenguajes y procesos de realización, producción y post-producción audiovisual, que se aplican en diseño digital audiovisual.	MD1, MD2, MD3, MD7	Af4, Af5, Af9, Af12
K6	Relacionar los principales conceptos, principios y técnicas del diseño interactivo implicadas en la producción de arte digital, nuevos formatos audiovisuales y videojuegos.	MD1, MD2, MD3, MD7	Af4, Af5, Af9, Af12
K7	Definir los conceptos teóricos básicos y, desde una perspectiva crítica, las posibles aplicaciones prácticas de las interfaces interactivas y de realidad virtual, especialmente en relación con el ámbito del arte digital y la animación.	MD1, MD2, MD3, MD4, MD7	Af1, Af2, Af4, Af5, Af9, Af10, Af12
K8	Identificar conceptos básicos implicados en la gestión, modelos de negocio y distribución de proyectos audiovisuales y de arte digital.	MD1, MD2, MD3, MD5, MD6, MD7, MD8	Af1, Af2, Af4, Af5, Af6, Af7, Af9, Af10, Af12
HABILIDADES			
		MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af4, Af5, Af6, Af7, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S1	Analizar y aplicar los conocimientos conceptuales y procedurales en el desarrollo de productos de diseño, animación y arte digital, de forma que se demuestre creatividad y un planteamiento profesional.	MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af4, Af5, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S2	Aplicar conocimientos teóricos y prácticos del ámbito de los estilos de ilustración y gráficos en el desarrollo de productos de diseño, animación y arte digital con capacidad crítica y creativa.	MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af4, Af5, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S3	Aplicar los conocimientos conceptuales y procedimentales implicados en la producción de animación 2D y 3D, utilizando tecnologías digitales actuales y siendo conscientes de sus posibilidades y limitaciones.	MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af4, Af5, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S4	Analizar e investigar las nuevas tecnologías en el contexto del diseño, la animación y el arte digital, para discriminar cuáles son los recursos tecnológicos adecuados en cada proyecto.	MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af4, Af5, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S5	Interpretar de forma crítica y expresar ideas y conceptos en la creación de contenidos digitales, aplicando los fundamentos teóricos del diseño, la estética y la percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio.	MD2, MD3, MD6, MD7	Af1, Af2, Af3, Af4, Af5, Af9, Af10
S6	Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño, animación o arte digital, demostrando dominio de los conocimientos conceptuales y procedimentales propios de la gestión de proyectos, con énfasis en las metodologías ágiles.	MD4, MD5, MD6, MD7	Af6, Af7, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S7	Aplicar los conocimientos conceptuales y procedimentales implicados en el diseño y la creación de la interfaz gráfica de usuario, utilizando tecnologías digitales actuales y siendo conscientes de sus posibilidades y limitaciones.	MD4, MD5, MD6, MD7	Af6, Af7, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S8	Diseñar aplicaciones interactivas y prototipos de realidad virtual, mediante el uso de motores y herramientas de diseño y desarrollo, aplicando técnicas de programación de autor e integrando recursos gráficos, modelos, animaciones y sonidos.	MD4, MD5, MD6, MD7	Af6, Af7, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S9	Elaborar un lienzo de modelo de negocio y ser capaces de demostrar criterio fundamentado en los conocimientos adquiridos, en la planificación de un plan de marketing.	MD4, MD5, MD6, MD7	Af6, Af8, Af9
S10	Diseñar y orientar proyectos de investigación artística aplicada e innovación utilizando métodos básicos de investigación artística, en el contexto del diseño, la animación y el arte digital, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad.	MD4, MD5, MD6, MD7, MD8	Af1, Af2, Af5, Af8, Af9, Af10, Af11, Af12
S11	Mostrar pensamiento crítico frente a las formas de representación sexual propias de la cultura visual contemporánea, con especial atención a la publicidad, los videojuegos, la televisión, el cine e Internet.	MD1, MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7	Af2, Af3, Af4, Af5, Af7, Af10, Af11, Af12
COMPETENCIAS			
		MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12, Af13
C1	Concebir, diseñar y desarrollar de forma creativa filmes de animación u obras de arte digital y otros productos audiovisuales o aplicaciones interactivas, tanto a nivel individual como trabajando en equipo, respetando los estándares, normas, principios y criterios relacionados con la accesibilidad, el diseño universal y la usabilidad, y de acuerdo con requisitos y principios éticos.	MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12, Af13
C2	Planificar con criterio profesional las fases de preproducción, producción y postproducción en el desarrollo de productos digitales del ámbito de la industria y la creación digital y audiovisual.	MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12, Af13
C3	Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con el fin de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.	MD4, MD5, MD6, MD7	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12, Af13
C4	Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación de aprendizaje para ampliar ese conocimiento.	MD4, MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12
C5	Comunicar de forma oral y escrita a otras personas interesadas, especialistas y no especialistas, supervisores y clientes, los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y desarrollo, de la toma de decisiones, y participar en debates sobre temas de su especialidad.	MD2, MD4, MD5, MD6, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12
C6	Analizar críticamente las interrelaciones entre los aspectos ambientales, sociales y económicos con el objetivo de pensar en las repercusiones éticas de sus acciones.	MD1, MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12, Af13
C7	Desarrollar la capacidad de evaluar las desigualdades por razón de sexo y género, para diseñar soluciones y proyectos artísticos y tecnológicos audiovisuales libres de estereotipos sexistas.	MD1, MD2, MD3, MD4, MD5, MD6, MD7, MD8	Af6, Af7, Af8, Af10, Af11, Af12