

Descripción Optativas para el curso 26/27

1 Taller de Diseño para Eventos. Los eventos se trasladan a todos los ámbitos de la sociedad a través de todo tipo de organizaciones. Recursos económicos, planificación, comunicación, recursos humanos, marketing, promoción, patrocinio, finanzas, presupuestos, viabilidad, gestión del proyecto, evaluación, control, tecnología, logística y diseño. Acontecimientos especiales, únicos en el tiempo y fuera de las experiencias de cada día, con ceremonia y ritual para satisfacer unas necesidades concretas.

2 Taller de Ilustración con Tableta Digitalizadora. La tableta digital se ha convertido en una herramienta indispensable en los entornos laborales vinculados a las enseñanzas artísticas: desde el diseño gráfico, la ilustración, la moda, la fotografía o el sector de la animación y los videojuegos. Asignatura práctica orientada al uso de las tabletas gráficas y procesos de trabajo.

3 Taller de Proyectos de Arquitectura Efímera. Edificios que se proyectan para desaparecer, pero ideas que permanecen en su propuesta para seguir avanzando en creatividad y materiales novedosos para la construcción. Arquitectura y arte, laboratorios de experimentación, sostenibilidad, uso de nuevos materiales o construcción para emergencias que luego son aplicadas en las edificaciones permanentes.

4 Taller de Técnicas de Animación. En este taller explorarás las posibilidades de la imagen en movimiento mediante técnicas como stopmotion, rotoscopia, cut out digital, video collage y mix media animation. Utilizarás herramientas que van desde aplicaciones móviles hasta programas de composición para transformar tus ideas en microanimaciones adaptadas a tu especialidad de diseño.

5 Taller de Tipos Móviles. De la mezcla entre el diseño y la tradición surgen proyectos de impresión tipográfica. Imprimiremos y crearemos productos de diseño gráfico y editorial utilizando la tipografía fabricada en plomo (los tipos móviles), la imprenta minerva y las técnicas tradicionales de impresión. Se plantearán pequeños proyectos grupales que se realizarán en el taller de Minerva (Aula 16).

6 Técnicas Gráficas Manuales de Layout y Rendering. Esta asignatura está enfocada en la realización de dibujos con técnica mixta manual, combinando rotulador, lápiz de color y pastel. Tres bloques de actividades prácticas, pensadas para desarrollar las capacidades que permitan al alumnado, entender y expresar el volumen y el espacio. Transformación de formas tridimensionales. Texturas y materiales. Ambientación.

7 Color Expresivo. Análisis de la evolución en la expresividad del color en diferentes ámbitos artísticos actuales y como este condiciona la percepción del espectador. Aplicación de los

conocimientos en proyectos teórico-prácticos dirigidos a varias ramas del diseño.

8 Dibujo Experimental y Creativo. Asignatura donde se trabaja de manera práctica con técnicas experimentales analógicas, aplicando las mismas a bocetos y presentaciones de las especialidades de grados: papel marmoleado, transfer, lavados con acrílico y tinta china, entre otras. También se usan herramientas como el gel print o el aerógrafo.

9 Diseño de Calzado. La optativa se trata del diseño en la industria de calzado, tratando la colección completa, con componentes, pieles y tejidos, materiales para la innovación y proveedores. También se trabajará su packaging y catálogo para exposición. Además se hará una visita al Parque industrial de Elche (PIKOLINOS, INDITEX-TEMPE-WONDERS-GIOSEPPO-MUSTANG-..) y se realizarán las IV Jornadas de Jóvenes Talentos del Calzado 2027 (haciendo trabajo en equipo, con el alumnado de los Ciclos superiores de patronaje y moda de Elche y Elda). Exposición de la colección en Feria FUTURMODA 2027.

10 Diseño de Espacios Sostenibles. Resolver los problemas que afectan la calidad de vida de los actuales habitantes del planeta, sin comprometer la posibilidad de que las futuras generaciones puedan disponer de recursos para enfrentar los suyos, es una referencia directa a la modificación del medio ambiente natural, actividad inherente a los arquitectos y diseñadores.

11 Diseño y Creación de Videojuegos 2D y 3D. Obtener las bases necesarias para la creación de videojuegos en 2 y 3 dimensiones, incluyendo su concepción, diseño y desarrollo. Crear escenarios, crear y animar personajes, añadir interacción con el usuario y crear la interfaz gráfica (GUI).

12 Fotografía Analógica. Aprender las bases de la fotografía analógica. Cámara estenopeica, rayogramas. El laboratorio, revelado y positivado. Las técnicas creativas: virados, fotomontajes, solarizado, acuarelas...

13 Fotografía Publicitaria. Aprender las bases de la fotografía publicitaria, la fotografía de producto, fotos de estudio, La investigación del proyecto: el brief, moodboard, storyrelling, mockup.... La fotografía para editorial de moda.

14. Grafismo Audiovisual. Orientada a profundizar en el diseño gráfico aplicado al tiempo y al movimiento. A través de un recorrido histórico y conceptual, se analizan las principales propuestas artísticas y comunicativas hasta la actualidad. El alumnado desarrolla proyectos audiovisuales combinando imagen, tipografía, sonido y ritmo. Se utilizan herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro y After Effects como apoyo al proceso creativo.

15 Iluminación Fotográfica. El objetivo general será que el alumnado sea capaz de reconocer y utilizar las diferentes técnicas de iluminación en estudio y exteriores para adaptarlas a los materiales y elementos a fotografiar, así como de asociar los efectos que produce con los resultados obtenidos. Como objetivo específico estará la capacidad de manejar correctamente la

tecnología relacionada con la iluminación así como la postproducción asociada a la fotografía de estudio.

16 Ilustración Aplicada al Diseño. Trataremos los tipos y estilos de ilustración (ilustración científica, literaria, editorial, publicitaria, de moda, producto, etc...), con técnicas gráficas tradicionales. Estudiaremos autores, su proceso y desarrollo a través de la historia como sus usos en diseño. De forma PRÁCTICA, se realizarán 6 proyectos, con materiales, métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

17 Inteligencia Artificial Aplicada al Audiovisual. Introduce al alumnado en el uso creativo de la IA en los procesos de creación audiovisual. Se exploran herramientas de IA para la generación de imagen, vídeo, sonido y animación, integrándolos en flujos de trabajo profesionales. Se pone énfasis tanto en el potencial creativo como en las implicaciones éticas y conceptuales de estas tecnologías.

18 Inteligencia Artificial Aplicada al Diseño. Esta asignatura brinda al alumnado una comprensión práctica de la IA en el diseño, ofreciendo experiencias prácticas con herramientas y técnicas de IA. La combinación de conocimientos teóricos, ejercicios guiados y proyectos colaborativos tiene como objetivo capacitar a los futuros diseñadores/as para integrar la IA a la perfección en sus procesos creativos.

19 Kiosko del Futuro. A través de la investigación en diseño, el diseño especulativo y el diseño de futuros, el alumnado aprenderá a observar el presente, formular preguntas críticas y transformarlas en propuestas proyectuales. Los proyectos podrán materializarse en cualquier cosa: productos, espacios, moda o servicios, y se desarrollarán a partir de procesos de investigación en diseño, recreación de escenarios futuros, y representación - prototipado especulativo.

20 Learning English Through Business. Aprender inglés utilizando el vocabulario técnico del mundo de los negocios del comercio de las transacciones etc utilizando las 4 competencias comunicativas: READING, LISTENING, WRITING AND SPEAKING.

21 Moda y Deporte. Productos para la práctica Deportiva. La asignatura se centra en el diseño y creación de productos para la práctica deportiva, dentro de la perspectiva de la moda inclusiva. Para ello, se confecciona una pieza de baño para conocer las limitaciones de este nicho de mercado y, más tarde, se crea un proyecto personal, eligiendo cualquier tipología deportiva.

22 Posicionamiento SEO y SEM y Gestión de Redes Sociales. Esta asignatura enseña estrategias para optimizar el posicionamiento orgánico. Incluye el uso de keywords, optimización de sitios web, creación de landing pages y planificación de publicaciones y análisis de redes sociales. El objetivo es capacitar al estudiante para diseñar estrategias digitales que

mejoren la visibilidad y el alcance en plataformas online.

23 Pronto Diseño Sostenible. Es una asignatura práctica donde se aprenderá diseñando y haciendo. Se trabajará con materiales reciclados y objetos en desuso para crear prototipos rápidos, experimentar sin miedo y tomar decisiones de forma ágil. Es una materia ideal para desarrollar la creatividad, pensar de forma sostenible y adquirir habilidades útiles para cualquier área del diseño, siguiendo métodos de aprendizaje usados en las mejores escuelas internacionales de diseño y artes creativas.

24 Proyectos de Escaparatismo. Se trabajará de manera coordinada el diseño del interior (Visual Merchandising) y el exterior de la tienda (el escaparate como filtro y punto de atracción), desarrollando contenidos de composición, estética, organización funcional y espacial, iluminación y materiales.

25 Realidad Virtual y Realidad Aumentada. Familiarizarse con los conceptos básicos de la Realidad Virtual y Realidad Aumentada, y conocer las posibles aplicaciones en el campo del interiorismo, márketing, publicidad, entretenimiento, juegos, diseño...Aprender a crear tu propia experiencia de realidad virtual y aumentada construyéndola desde cero. Conocer dispositivos y su funcionamiento.

26 Rehabilitación. Conservar en lugar de sustituir, reciclar en lugar de desechar, incentivar la colaboración urbana y hacer de nuestra arquitectura un producto humano y sostenible. La rehabilitación hoy no sólo responde a una necesidad de conservación del patrimonio artístico y cultural sino que está en pleno auge por ser un tipo de proyecto respetuoso con el lugar y con el planeta.

27 Storytelling. Asignatura práctica y proyectual en la que el alumnado descubre el poder de las historias como herramienta de comunicación y conexión emocional. A través del storytelling, aprenderá a crear relatos genuinos, estimulantes y con capacidad de síntesis, capaces de transmitir imágenes y emociones por medio de la palabra.

28 Taller Avanzado de Moda Virtual y Prototipado textil. Asignatura práctica enfocada en el uso avanzado y experimental de CLO 3D, software avanzado de diseño de moda y prototipado virtual que permite crear, visualizar y ajustar proyectos textiles en entornos digitales antes de su producción. Desarrollando en el alumnado habilidades interdisciplinarias aplicables a los campos de la moda, el diseño gráfico y de producto así como la ilustración aplicada.

29 Taller Avanzado de Técnicas Digitales. Asignatura práctica orientada a la ampliación de conocimientos en las técnicas digitales para la creación de objetos gráficos complejos mediante herramientas digitales avanzadas así como la maquetación de textos para impresión o publicación electrónica. Especialidades de Gráfico, Producto, Moda e Interiores.

30 Taller de Diseño Ornamental. El arte de la ornamentación, campo temático y creativo. Aprendizaje práctico mediante abocetado de diseños ornamentales, incluyendo su historia, gramática, sintaxis, expresión y aplicación.