

Líneas de Investigación

Arquitectura, Arquitectura de Interiores, Comunicaciones, Diseño Gráfico Publicitario

ÁREAS	Línea de Conocimiento	Línea de Organizaciones	Línea de Sociedad	Línea de Producto
Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> A. La comunicación a través de signos tipográficos (escritura) B. La comunicación a través de signos iconográficos (imagen) C. Diseño y digitalización de fuentes tipográficas D. Creación y construcción de tipografías E. El valor de los proyectos editoriales F. Creación de pictogramas, ideogramas, tipografía para señalización G. Innovación en lenguajes visuales 	<ul style="list-style-type: none"> A. La gestión del diseño como factor de competitividad y diferenciación B. El valor y la gestión de programas de identidad visual corporativa y su impacto en la empresa 	<ul style="list-style-type: none"> A. La identidad visual social como elemento de unidad nacional B. La recuperación de patrimonios caligráficos C. Programas de señalización al servicio de la sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> A. El diseño visual aplicado al montaje de eventos efímeros B. La información visual aplicado a productos y servicios C. Experimentación visual en productos
Diseño Industrial y Accesorios	<ul style="list-style-type: none"> A. Productos inteligentes B. Productos sostenibles C. Estructuras empaques y envases D. Tendencias de diseño de producto E. Diseño de producto y tecnología F. Tecnologías aplicadas al diseño de productos G. Diseño de productos portátiles H. Fabricación digital de producto 	<ul style="list-style-type: none"> A. Joyas como modelo de negocio B. Diseño y gestión ambiental de productos C. Diseño de procesos en la elaboración de productos sostenibles D. Gestión del proyecto industrial y de accesorios 	<ul style="list-style-type: none"> A. Diseño Industrial en la actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> A. Diseño de prótesis B. Bijouterie alternativo C. Innovación en producto
Diseño y Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> A. Tecnologías ágiles B. Diseño de aplicaciones móviles C. Diseño de aplicaciones educativas D. Interfases intuitivas 	<ul style="list-style-type: none"> A. Diseño de soluciones digitales corporativas 	<ul style="list-style-type: none"> A. Comportamiento del usuario frente a ordenadores B. Comportamiento del usuario frente a plataformas digitales de compra en línea 	<ul style="list-style-type: none"> A. Experiencia usuario en el uso de aplicaciones móviles
Diseño y Gestión de Servicios	<ul style="list-style-type: none"> A. Del producto al servicio B. Innovación en el diseño de servicios 	<ul style="list-style-type: none"> A. Diseño de experiencias en servicios de salud B. Diseño de experiencias en servicios de retail C. Diseño de experiencias en servicios turísticos D. Diseño de experiencias en servicios de transporte E. Diseño como factor de transformación de entornos empresariales 	<ul style="list-style-type: none"> A. Innovación en servicios públicos para el cambio social B. Patrones de comportamiento en los servicios 	

Diseño Estratégico	A. Diseño como proceso para innovar	A. Diseño como factor para la innovación competitiva	A. Diseño como catalizador de innovación social	
Arquitectura	A. Liderazgo social y empresarial. El mercado. B. Comunicación proyectual y representación.	A. Identidad y cultura nacional. Teoría, historia y crítica.	A. Tecnología: del futuro y diseño sostenible. B. Creatividad y arquitectura de interiores.	A. Diseño estratégico de espacios. B. Diseño de espacios comerciales. C. Diseño de muebles y objetos.
Comunicación y Periodismo	A. Enseñanza y aprendizaje del periodismo B. Sociedad de la Información C. Nuevos medios y Tecnología	A. Medios propiedad y B. Producción y gestión de la información C. Historia de los procesos	A. Procesos de comunicación política y opinión pública B. Ética, legislación y regulación en comunicaciones C. Públicos y usuarios	A. Análisis comparativo de noticias B. Mensajes, narración y expresión
Comunicación y Publicidad	A. Enseñanza y metodología creativa B. Análisis discursivos y performativos C. Representación simbólica	A. Procesos creativo publicitario B. Producción y gestión de la publicidad	A. Industrias creativas y culturales B. Perfiles, consumo y participación de públicos y ciudadanos C. Públicos y usuarios	A. Comunicación de marketing, promoción y publicidad B. Lenguajes y narrativas comunicacionales C. Mensajes, narración y expresión
Comunicación Corporativa	A. Enseñanza y metodología creativa B. Identidad y Cultura Corporativa C. Formas Culturales	A. Comunicación institucional, corporativa y pública B. Producción y gestión de la comunicación corporativa C. Prácticas de Comunicación empresarial	A. Manejo de Crisis y Medios periodísticos (Casos) B. Comunicación y Cambio Social C. Mensajes, narración y expresión	A. Formas narrativas y géneros B. Públicos y usuarios
Comunicación y Cine	A. Enseñanza y metodología creativa B. Análisis discursivos y performativos C. Comunicación digital y tecnologías	A. Producción y gestión de la producción A/V B. Proyectos Transmedia	A. Comunicación y educación B. Industrias creativas y culturales C. Estudios socioculturales e interculturales	A. producción de cine y su distribución B. Mensajes, narración y expresión C. Públicos y usuarios
Comunicación y Animación	A. Enseñanza y metodología creativa B. Comunicación digital y tecnologías C. Tendencias en la animación y los medios móviles	A. Proyectos Transmedia B. Producción y gestión de la producción animada C. Aplicaciones de lo animado en las telecomunicaciones	A. Géneros como espacios de encuentro B. Comunicación y usos nómades	A. Lenguajes y narrativas comunicacionales B. Mensajes, narración y expresión C. Públicos y usuarios