

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

BÁSICAS

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

GENERALES

CG01 - Conocer la metodología de la investigación en el campo del diseño

CG02 - Capacidad para analizar la información de datos experimentales mediante

CG03 - Capacidad para manipular errores y detectar la necesidad de un método numérico

CG06 - Dominio de métodos de investigación

CG04 - Formación en Geometría Métrica, Proyectiva y Descriptiva

CG05 - Conocer y manejar bases de datos relacionadas con fuentes del conocimiento

CG07 - Desarrollar un trabajo de investigación sobre diseño

CG08 - Presentación escrita y oral de un trabajo de diseño

CG09 - Defensa de un trabajo de diseño

3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

No existen datos

3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

ES01 - Capacidad para la resolución de problemas mediante software estadístico

ES04 - Poseer una formación avanzada en Geometría

ES02 - Capacidad para elegir la herramienta numérica más útil en la resolución de un problema

ES03 - Conocer las metodologías a emplear en procesos creativos y de diseño

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

PERFIL DE INGRESO RECOMENDADO

Al tratarse de un máster interuniversitario con unas componentes básicas importantes, como son la ingeniería Gráfica y la aplicación de las nuevas tecnologías de Diseño asistido por ordenador y de Geomática (Topografía, Fotogrametría, teledetección, Sistemas de información Geográfica) al diseño de producto industrial, agronómico y arquitectónico, de jardinería, de conservación virtual del patrimonio, son muy variados los profesionales interesados en el conocimiento de las materias que se ofertan. Fundamentalmente ingenieros y arquitectos, aunque también licenciados en geografía, arqueólogos, biólogos, etc., han elegido, durante nueve años, el Programa de doctorado del que es heredero este máster que se propone.

Es conveniente el conocimiento del inglés, al menos a nivel de lectura, ya que gran parte de los libros de consulta de estas nuevas tecnologías están escritos en dicho idioma y muchos no han sido traducidos al castellano.

No obstante, debemos resaltar que los Dibujos de Ingeniería y de Arquitectura, bases de este máster, forman parte de la Semiología Gráfica, que en sí misma es una forma de expresarse en un lenguaje universal y que se incluyen en una ciencia más amplia, la Semiología, que también engloba la Lingüística.

ADMISIÓN