

Altres disposicions

Decret 342/2025, de l'1-10-2025, pel qual s'aprova el pla d'estudis del bàtxelor en disseny de la Unipro Universitat Digital Europea.

Exposició de motius

La Llei 14/2018, del 21 de juny, de l'ensenyament superior preveu que els plans d'estudis de les titulacions estatals siguin elaborats per les institucions d'ensenyament superior i aprovats pel Govern, amb l'acreditació prèvia de l'Agència de Qualitat de l'Ensenyament Superior d'Andorra (AQUA).

Vist que la Llei 7/2023, del 19 de gener, de text consolidat de creació del Marc andorrà de qualificacions estableix un marc de vuit nivells;

Vist el Decret del 48/2022, del 2-2-2022, d'establiment del títol estatal de bàtxelor en disseny;

Vista l'acreditació favorable del pla d'estudis del bàtxelor en disseny emesa per l'Agència de Qualitat de l'Ensenyament Superior d'Andorra;

Vista la proposta de creació del pla d'estudis del títol estatal de bàtxelor en disseny presentada per la Unipro Universitat Digital Europea al Ministeri de Relacions Institucionals, Educació i Universitats;

D'acord amb aquestes consideracions, el Govern, en la sessió de l'1 d'octubre del 2025, a proposta del ministre de Relacions Institucionals, Educació i Universitats, i amb l'objectiu de donar validesa acadèmica al pla d'estudis presentat, aprova aquest Decret amb el contingut següent:

Article 1. Pla d'estudis

1. El pla d'estudis té una càrrega de treball de 180 crèdits europeus o crèdits ECTS (sistema europeu de transferència de crèdits).
2. La durada dels estudis és de tres cursos acadèmics a temps complet, dividits en sis semestres. Cada semestre té 30 ECTS. Aquests estudis també es poden cursar a temps parcial, adequant-ne la durada.
3. Els 180 crèdits europeus del pla d'estudis es reparteixen en 28 unitats d'ensenyament de 6 ECTS cadascuna i 1 unitat d'ensenyament de 12 ECTS que correspon al treball final de bàtxelor.
4. La titulació s'imparteix en la modalitat no presencial.
5. La llengua vehicular d'aquesta titulació és la espanyola.
6. S'imparteixen 168 ECTS en llengua espanyola i 12 ECTS en llengua anglesa.

Article 2. Requisits d'accés

Per accedir a aquest bàtxelor cal complir les condicions que estableix el Decret del 17-6-2020 pel qual s'aprova el Reglament de l'accés als nivells de l'ensenyament superior estatal.

Article 3. Competències transversals i específiques

Els estudiants han de desenvolupar les competències transversals i específiques següents:

a) Competències transversals:

CT1. Dominar la comunicació en diferents llengües per expressar i entendre missatges en diferents contextos i situacions personals, socials i professionals.

CT2. Treballar com a membre d'un equip, de forma col·laborativa i amb responsabilitat compartida.

CT3. Gestionar la informació i comunicar el coneixement, resolent situacions en una societat en evolució constant.

CT4. Actuar segons l'ètica i la responsabilitat social com a ciutadà i com a professional.

CT5. Dissenyar i desenvolupar projectes i processos emprenedors des d'una perspectiva d'equilibri sostenible per a la transformació de l'entorn.

b) Competències específiques:

CE1. Comprendre i aplicar amb actitud crítica les teories, els referents històrics i els fonaments estètics més rellevants en l'àmbit del disseny.

CE2. Identificar i descriure com es poden resoldre de forma òptima les necessitats plantejades mitjançant els processos de disseny.

CE3. Desenvolupar coherentment les diverses fases del procés de disseny, des de la identificació de la necessitat fins a la solució final proposada, seguint el marc legal i els estàndards normatius vinculats a les tipologies de projectes.

CE4. Utilitzar tècniques de creativitat lligades a la generació d'idees i al desenvolupament d'innovació en els processos de disseny.

CE5. Utilitzar les eines tecnològiques més adequades, vinculades al disseny, per produir i implementar propostes concretes.

CE6. Analitzar projectes de disseny en situacions transdisciplinàries a través de la semiòtica com a procés de transmissió d'un missatge.

CE7. Avaluar els projectes de disseny a partir de criteris d'utilitat, d'estètica, d'economia i de sostenibilitat tenint en compte les necessitats dels usuaris.

CE8. Documentar i comunicar projectes mitjançant el domini del llenguatge, de les eines i de les tècniques de representació pròpies del disseny.

Article 4. Perfil professional

Les persones titulades tenen les competències professionals per treballar com a dissenyador de productes, serveis i altres solucions a les necessitats de l'entorn.

Article 5. Estructura del pla d'estudis

1. El pla d'estudis està format per les unitats d'ensenyament següents:

Primer curs

Semestre	Unitats d'ensenyament	Tipus	Crèdits ECTS
1	Fonaments del disseny	Obligatòria	6
1	Dibuix per a disseny	Obligatòria	6
1	Llenguatge i cultura audiovisual	Obligatòria	6
1	Història del disseny	Obligatòria	6
1	Fonaments de llenguatges web	Obligatòria	6
2	Història de l'art contemporani	Obligatòria	6
2	Introducció al color	Obligatòria	6
2	Ètica, legislació i deontologia	Obligatòria	6
2	Metodologia del disseny	Obligatòria	6
2	Fonaments de la creativitat	Obligatòria	6
Total			60

Segon curs

Semestre	Unitats d'ensenyament	Tipus	Crèdits ECTS
3	Disseny gràfic	Obligatòria	6
3	Imatge	Obligatòria	6
3	Gràfics	Obligatòria	6
3	Disseny editorial	Obligatòria	6
3	Tipografia	Obligatòria	6
4	Imatge en moviment	Obligatòria	6
4	Gràfics en moviment	Obligatòria	6
4	Animació 2D	Obligatòria	6
4	Imatge corporativa	Obligatòria	6
4	Disseny de producte	Obligatòria	6
Total			60

Tercer curs

Semestre	Unitats d'ensenyament	Tipus	Crèdits ECTS
5	Disseny generatiu	Obligatòria	6
5	Usabilitat	Obligatòria	6
5	Disseny web	Obligatòria	6
5	Sistemes interactius	Obligatòria	6
5	Creació de portafolis	Obligatòria	6
6	Disseny de nous mitjans	Obligatòria	6
6	Modelat 3D	Obligatòria	6
6	Animació 3D	Obligatòria	6
6	Treball final de bàtxelor	Obligatòria	12
Total			60

1. Condicions per matricular-se a les unitats d'ensenyament:

- Els estudiants poden seguir els estudis a temps parcial o bé a temps complet, en funció del nombre de crèdits de què es matriculin per curs acadèmic.
- Els estudiants a temps complet s'han de matricular de 60 crèdits al primer curs. La resta de cursos es matriculen d'un nombre superior a 48 crèdits.
- Els estudiants a temps parcial són els que es matriculen de 48 crèdits o menys. En tot cas, la matrícula es fa per un mínim de 22 crèdits, llevat dels casos de finalització d'estudis.
- En casos excepcionals es pot presentar una sol·licitud de matrícula de més crèdits, que valora l'òrgan competent de la institució d'ensenyament superior.

Article 6. Resultats d'aprenentatge

1. Els resultats d'aprenentatge són les fites que l'estudiant ha d'assolir al final de cada unitat d'ensenyament i sobre les quals recau la qualificació.

2. Els resultats d'aprenentatge d'aquest pla d'estudis figuren a l'annex.

Article 7. Avaluació i règim de permanència

1. Avaluació

- L'avaluació recau sobre els resultats d'aprenentatge i es trasllada a les unitats d'ensenyament i a les competències. Per qualificar els resultats d'aprenentatge s'utilitza una escala numèrica de 0 a 10, incloent-hi com a màxim un decimal.

Les unitats d'ensenyament s'avaluen mitjançant l'avaluació contínua i una prova de validació.

- i) L'avaluació contínua representa el 100% de la nota i contempla la realització de:
 - a) Treballs, projectes i/o casos: 60-80%
 - b) Activitats d'autoavaluació: 20-40%
- ii) Es pot optar també a una avaluació extraordinària, la qual representa el 100% de la nota i engloba la realització de:
 - a) Treballs, projectes i/o casos: 80%
 - b) Activitats d'autoavaluació: 20%
- iii) La prova de validació determina la nota obtinguda a l'avaluació contínua mitjançant un resultat d'"apte" o "no apte".
- iv) Al final de la unitat d'ensenyament, es fa una prova final en què se certifica la identitat de l'estudiant mitjançant la documentació fefaent d'identitat.

2. Règim de permanència

- a) L'alumnat amb dedicació a temps complet disposa d'un dret de permanència i de finalització ordinària dels ensenyaments de bàtxelor de cinc cursos acadèmics.
- b) L'alumnat amb dedicació a temps parcial disposa d'un dret de permanència i de finalització ordinària dels ensenyaments de bàtxelor de sis cursos acadèmics.
- c) Els estudiants disposen de dos convocatòries anuals per poder superar una unitat d'ensenyament: una d'ordinària, en les setmanes immediatament després d'haver fet l'assignatura, i una d'extraordinària abans de la fi del curs acadèmic. Els estudiants que exhaureixin les sis convocatòries per poder superar una unitat d'ensenyament poden demanar al rector una autorització de permanència dins del termini establert al calendari acadèmic del centre. Acceptada l'autorització de permanència, els estudiants disposen de fins a dos convocatòries addicionals per poder superar la unitat d'ensenyament.

Article 8. *Requisits per obtenir el títol*

L'obtenció d'aquest títol requereix:

- 1. Haver superat tots els crèdits del pla d'estudis que estableix aquest Decret.
- 2. Haver pagat els drets d'expedició del títol corresponent.

Disposició addicional

El pla d'estudis complet, l'acreditació de l'Agència de Qualitat de l'Ensenyament Superior d'Andorra i els informes que regulen l'ordenament jurídic es publiquen als llocs web del ministeri responsable de l'ensenyament superior i de la Unipro Universitat Digital Europea.

Disposició final

Aquest Decret entrarà en vigor l'endemà de ser publicat al *Butlletí Oficial del Principat d'Andorra*.

Cosa que es fa pública per a coneixement general.

Andorra la Vella, 1 d'octubre del 2025

Per delegació

Conxita Marsol Riart

Ministra de Presidència, Economia, Treball i Habitatge

Annex 1. Resultats d'aprenentatge de les competències específiques de les unitats d'ensenyament

Fonaments del disseny	- Aplicar els conceptes bàsics del disseny gràfic, com el color, la tipografia i la composició. - Desenvolupar projectes creatius aplicant tècniques de disseny digital amb eines com Photoshop, Illustrator i InDesign. - Analitzar de forma crítica referents visuals del disseny contemporani. - Elaborar esbossos a mà alçada i composicions exploratòries amb intencionalitat gràfica. - Presentar en anglès una anàlisi comparada entre referents gràfics clàssics i actuals, oralment i per escrit. - Explorar l'ús d'eines d'intel·ligència artificial en processos d'edició i composició gràfica bàsica.
Dibuix per a disseny	- Representar objectes i formes mitjançant tècniques bàsiques de dibuix observacional. - Compondre esbossos amb coherència visual aplicant principis d'escala, proporció i enquadrament. - Explorar recursos expressius com línia, textura i taca en composicions gràfiques. - Documentar visualment processos d'ideació mitjançant esquemes, croquis i dibuixos conceptuals. - Justificar les decisions gràfiques en relació amb la intenció comunicativa i funcional del dibuix.
Llenguatge i cultura audiovisual	- Analitzar llenguatges visuals i narratius propis del medi audiovisual. - Identificar elements simbòlics, tècnics i retòrics de productes audiovisuals. - Relacionar les produccions audiovisuals amb el seu context cultural, polític i estètic. - Justificar la intenció de peces audiovisuals des d'una perspectiva crítica. - Documentar visualment una investigació sobre codis audiovisuals mitjançant recursos gràfics o multimèdia.
Història del disseny	- Analitzar els principals moviments històrics del disseny i la seva influència en l'actualitat. - Relacionar el disseny amb el seu context social, cultural i tecnològic. - Avaluar el paper del dissenyador en els processos de transformació cultural al llarg de la història. - Elaborar línies cronològiques visuals que contextualitzin fites clau del disseny.
Fonaments de llenguatges web	- Comprendre i aplicar els conceptes bàsics d'HTML i CSS en projectes web. - Aplicar conceptes de maquetació i jerarquia visual en estructures web bàsiques. - Editar codi web amb eines específiques. - Validar codi web amb eines específiques. - Documentar el procés de desenvolupament web mitjançant diagrames, esquemes i comentaris en el codi. - Presentar en anglès una explicació tècnica del funcionament d'una pàgina web, oralment i per escrit.
Història de l'art contemporani	- Analitzar els moviments artístics contemporanis i el seu impacte en el disseny. - Contextualitzar els moviments artístics contemporanis en relació amb el disseny modern. - Comparar obres artístiques de diferents corrents contemporanis aplicant una mirada crítica des del disseny. - Elaborar recursos gràfics (línies de temps o panells visuals) que sintetitzin processos d'evolució artística contemporània.
Introducció al color	- Aplicar la teoria del color en composicions visuals impreses i digitals. - Representar conceptes visuals mitjançant esquemes cromàtics coherents. - Analitzar l'ús del color en diferents disciplines visuals (disseny gràfic, cinema, art). - Justificar decisions cromàtiques en un projecte a partir de la seva intenció comunicativa. - Crear combinacions cromàtiques utilitzant eines digitals específiques.
Ètica, legislació i deontologia	- Identificar el marc normatiu aplicable als diferents tipus de disseny. - Aplicar principis ètics i deontològics en la presa de decisions de disseny. - Analitzar casos reals de conflicte ètic en l'exercici professional del disseny. - Justificar l'adequació d'un projecte de disseny al codi deontològic vigent. - Elaborar propostes de disseny que respectin els valors de sostenibilitat, inclusió i responsabilitat social.
Metodologia del disseny	- Aplicar metodologies estructurades per desenvolupar un projecte de disseny des de la seva fase inicial fins al lliurament final. - Identificar necessitats de disseny i transformar-les en objectius clars i assolibles. - Documentar cada fase del procés metodològic utilitzant eines visuals i tècniques apropiades. - Justificar les decisions preses durant el desenvolupament d'un projecte mitjançant argumentació tècnica i creativa. - Avaluar críticament l'impacte de les decisions metodològiques en el resultat final del projecte.

Fonaments de la creativitat	- Aplicar tècniques d'ideació divergent per generar propostes creatives. - Representar idees mitjançant recursos gràfics, simbòlics i narratius. - Integrar eines analògiques i digitals en el procés creatiu. - Justificar les decisions creatives preses en un projecte de disseny. - Avaluar l'eficàcia comunicativa i estètica de les solucions creatives proposades. - Generar propostes visuals mitjançant eines d'intel·ligència artificial com a suport al pensament creatiu.
Disseny gràfic	- Dissenyar composicions gràfiques que comuniquin de forma clara i efectiva un missatge visual. - Aplicar principis de tipografia, retícula i color en peces gràfiques impreses i digitals. - Utilitzar programari de disseny per desenvolupar solucions visuals funcionals i estàticament coherents. - Justificar les decisions gràfiques preses en un projecte a partir de criteris de comunicació visual. - Elaborar una campanya gràfica amb coherència visual i discursiva en diversos suports.
Imatge	- Aplicar tècniques d'edició digital per millorar i manipular imatges. - Compondre imatges amb intencionalitat visual i narrativa en contextos gràfics. - Integrar imatges tractades digitalment en projectes de disseny. - Justificar les decisions tècniques i estètiques aplicades al tractament de la imatge. - Avaluar la qualitat visual i comunicativa de composicions basades en imatge. - Aplicar funcions d'intel·ligència artificial per a l'edició, la millora o la síntesi d'imatges digitals.
Gràfics	- Dissenyar gràfics vectorials aplicant principis de jerarquia visual i composició. - Utilitzar programari de disseny per produir il·lustracions digitals funcionals. - Compondre sistemes gràfics a partir d'icones, formes i tipografies. - Documentar el procés de disseny de gràfics des d'esbossos fins a l'obra final. - Justificar l'ús de recursos gràfics en funció dels objectius comunicatius del projecte.
Disseny editorial	- Dissenyar publicacions editorials coherents amb principis de retícula, tipografia i jerarquia visual. - Aplicar criteris de llegibilitat i estructura en el disseny de productes editorials. - Integrar text i imatge en propostes editorials impreses i digitals. - Justificar les decisions de disseny aplicades a una maqueta editorial. - Documentar el procés complet de creació editorial, des de l'esbós fins a l'exportació final.
Tipografia	- Aplicar principis tipogràfics en composicions visuals impreses i digitals. - Dissenyar alfabetos o caràcters tipogràfics a partir d'un concepte visual. - Compondre textos amb jerarquia, llegibilitat i coherència estètica. - Avaluar la idoneïtat de diferents famílies tipogràfiques segons el context d'ús. - Justificar decisions tipogràfiques en projectes editorials i d'identitat visual.
Imatge en moviment	- Gravar seqüències de vídeo aplicant principis bàsics de narrativa audiovisual. - Editar seqüències de vídeo aplicant principis bàsics de narrativa audiovisual. - Aplicar tècniques de composició, enquadrament, ritme i muntatge en peces audiovisuals breus. - Justificar l'elecció de recursos visuals, sonors i narratius emprats. - Representar idees visuals mitjançant <i>storyboards</i> i guions gràfics. - Avaluar l'eficàcia expressiva i comunicativa d'una peça de vídeo en funció dels seus objectius.
Gràfics en moviment	- Dissenyar gràfics en moviment combinant elements visuals, tipogràfics i sonors. - Aplicar tècniques d'animació digital en peces audiovisuals breus. - Integrar gràfics animats en projectes multimèdia amb coherència narrativa i estètica. - Justificar les decisions creatives i tècniques adoptades en el desenvolupament de <i>motion graphics</i>. - Documentar el procés de disseny i producció d'una peça animada utilitzant eines digitals.
Animació 2D	- Dissenyar peces d'animació 2D aplicant principis bàsics de moviment, ritme i expressió visual. - Representar personatges i escenaris mitjançant la il·lustració digital orientada a l'animació. - Aplicar tècniques d'interpolació, fotograma clau i <i>morphing</i> en la producció animada. - Justificar decisions estètiques i tècniques adoptades en un projecte d'animació 2D. - Documentar el procés de treball animat des del concepte fins al render final.

Imatge corporativa	- Dissenyar identitats visuals completes per a marques, institucions o esdeveniments. - Aplicar criteris de coherència visual en el desenvolupament de sistemes gràfics corporatius. - Justificar les decisions gràfiques preses en relació amb els valors i els objectius de la marca. - Elaborar un manual d'identitat visual amb aplicació en diferents suports. - Avaluar l'impacte comunicatiu d'una identitat visual en el seu context sociocultural.
Disseny de producte	- Desenvolupar un projecte de disseny de producte des de la seva conceptualització fins al seu propi prototip. - Aplicar criteris d'ergonomia, sostenibilitat i usabilitat en el desenvolupament de productes. - Justificar les decisions formals, funcionals i materials preses durant el procés. - Representar visualment propostes de producte mitjançant esbossos, plànols i maquetes digitals. - Avaluar l'impacte del producte dissenyat en el seu context d'ús i mercat.
Disseny generatiu	- Aplicar algorismes de disseny generatiu per crear variacions d'un mateix concepte visual. - Utilitzar eines d'IA per generar elements gràfics. - Dissenyar projectes gràfics mitjançant programació creativa i regles paramètriques. - Justificar la selecció d'eines algorítmiques o d'IA segons els objectius del projecte. - Avaluar el potencial expressiu, tècnic i ètic de l'ús de la IA en el procés de disseny.
Usabilitat	- Analitzar l'experiència d'usuari en interfícies digitals des de criteris d'usabilitat. - Aplicar mètriques i instruments per avaluar l'eficàcia funcional de productes interactius. - Redissenyar una interfície digital en funció de troballes derivades de proves amb usuaris. - Justificar decisions de disseny orientades a la millora de la usabilitat. - Documentar el procés d'avaluació i iteració d'una interfície mitjançant informes visuals i tècnics.
Disseny web	- Dissenyar l'estructura visual i funcional d'una interfície web. - Integrar principis de disseny <i>responsive</i> en productes digitals. - Aplicar llenguatges de marcatge i estils per desenvolupar prototips navegables. - Justificar les decisions visuals, tècniques i funcionals adoptades en el disseny web. - Avaluar l'experiència d'usuari (UX) i l'eficàcia comunicativa d'un lloc web.
Sistemes interactius	- Dissenyar sistemes interactius que responguin a accions de l'usuari mitjançant fluxos coherents. - Prototipar experiències interactives utilitzant eines digitals de simulació. - Justificar el comportament interactiu d'un sistema en funció de les necessitats de l'usuari. - Integrar elements multimèdia en una experiència interactiva. - Avaluar la funcionalitat, l'accessibilitat i l'atractiu d'un sistema interactiu desenvolupat. - Utilitzar eines d'intel·ligència artificial per optimitzar el desenvolupament i la personalització de sistemes interactius.
Creació de portafolis	- Crear un dossier professional que sintetitzi els aprenentatges i projectes de l'estudiant. - Aplicar principis d'identitat visual en el disseny del dossier. - Comunicar eficaçment la trajectòria i les competències personals mitjançant narratives visuals. - Seleccionar estratègicament els continguts que cal presentar en funció d'objectius professionals. - Justificar les decisions gràfiques, estructurals i discursives del dossier davant una audiència avaluadora.
Disseny de nous mitjans	- Analitzar els mitjans digitals emergents i el seu impacte en el disseny contemporani. - Dissenyar productes visuals adaptats a plataformes com xarxes socials, apps o entorns immersius. - Aplicar formats interactius i dinàmics en la creació de continguts multimèdia. - Justificar l'elecció de mitjans, canals i suports en funció d'una estratègia comunicativa. - Avaluar l'eficàcia d'una proposta de disseny en nous entorns mediàtics mitjançant criteris quantitatius i qualitatius.
Modelat 3D	- Modelar objectes tridimensionals amb precisió tècnica i coherència formal. - Aplicar tècniques de texturitzat i renderitzat en projectes de modelatge 3D. - Justificar les decisions de forma, escala i detall adoptades durant el modelatge. - Documentar processos de modelatge mitjançant captures, renders i esquemes. - Avaluar la funcionalitat, viabilitat i estètica d'un objecte 3D en el seu context d'ús.



Animació 3D	- Modelar objectes i personatges bàsics en entorns 3D. - Aplicar textures, materials i llums en escenes tridimensionals. - Animar moviments simples utilitzant <i>keyframes</i> i corbes d'animació. - Renderitzar escenes animades mitjançant motors de visualització 3D. - Documentar i justificar el procés tècnic i estètic d'una peça d'animació 3D.
Treball de final de bàtxelor	- Definir un problema de disseny a partir de l'anàlisi d'un context real i documentat. - Formular objectius i estratègies projectuals viables segons criteris tècnics, socials i sostenibles. - Desenvolupar un projecte de disseny complet que respongui a una necessitat detectada. - Aplicar de forma integrada coneixements, mètodes i eines adquirits durant el bàtxelor. - Justificar les decisions preses en totes les fases del projecte des de criteris ètics, estètics i d'impacte. - Documentar el procés de disseny mitjançant un informe estructurat, visual i argumentatiu. - Defensar públicament el projecte utilitzant recursos comunicatius adequats i llenguatge tècnic.