



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: DISEÑO DE INTERIORES

Asignatura: ORGANIZACIÓN Y LEGISLACIÓN

Model
o.
Guía
docent
e. Ver.
01.
01/09/
2015.



Índice

1.	Identificación y contextualización.....	3
2.	Descripción de la asignatura.....	3
2.1	Descriptores.....	3
2.2	Relación con otras asignaturas de contenidos progresivos.....	3
2.3	Interés de la asignatura para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
2.4	Metodología.....	4
3.	Objetivos.....	4
4.	Competencias que se desarrollan en la asignatura.....	5
4.1	Competencias transversales.....	5
4.2	Competencias generales.....	5
4.3	Competencias específicas de la titulación.....	5
5.	Organización de los contenidos.....	5
5.1	Contenidos.....	5
5.2	Organización.....	5
6.	Procedemento de evaluación.....	5



1. Identificación y contextualización

Datos de la asignatura					
Escuelas	Escola de arte e superior de deseño Pablo Picasso. A Coruña				
Web escuelas	http://www.eapicasso.com/				
Mail escuelas	escola.artepablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Xestión do deseño				
Asignatura	Organización e Lexislación				
Carácter	F. B. (Formación básica)	Tipo	T (Teórica)	Duración	Anual
Curso	Segundo			Créditos ECTS	4
Horas de clase semanales			2		
Horas de trabajo no presencial			24		
Horas de tutoría			4		

2. Descripción de la asignatura

2.1 Descriptores

Propiedad intelectual e industrial. Organización y economía de empresa. Técnicas de análisis de mercado. Fundamentos de la economía de producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

2.2 Relación con otras asignaturas de contenidos progresivos.

No se contempla.

2.3 Interés de la asignatura para la consecución de los objetivos de la titulación

Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y la propiedad intelectual e industrial.

Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio y su capacidad para generar identidad, innovación u calidad en la producción.

2.4 Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/as del desarrollo de la materia a lo largo del curso, incidiendo en las competencias y en los contenidos que se trabajarán, la metodología y el sistema de evaluación.



Exposición magistral

Explicación por parte del profesorado en el aula de los contenidos de los temas o unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciales

Resolución por parte del alumnado de los ejercicios prácticos propuestos en cada tema, a partir de los contenidos teóricos.

Prácticas no presenciales

Resolución por parte del alumnado de las actividades y problemas propuestos en algunos temas mediante trabajos autogestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas, tutelar y coordinar las prácticas.

Actividades de evaluación

- Formativa.
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente a las tareas.
 - Adaptar los procesos a los progresos y dificultades.
- Sumativa.
 - Comprobar si se adquirieron las competencias previstas.
 - Establecer balances de los resultados.

Actividades complementarias

- Actividades realizadas para complementar la formación, académicamente dirigidas, relacionadas con los contenidos y realizadas en el centro o fuera de él.

3. Objetivos

- Conseguir las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la asignatura.



4. Competencias que se desarrollas en la asignatura

4.1 Competencias transversales

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4.2 Competencias generales

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación, gestión empresarial y demandas.

4.3 Competencias específicas de la titulación

- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio y su capacidad para generar identidad, innovación y calidade en la producción.

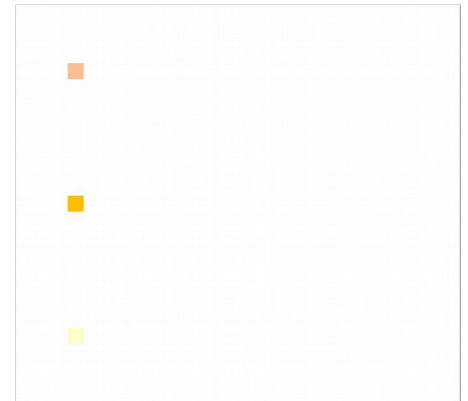
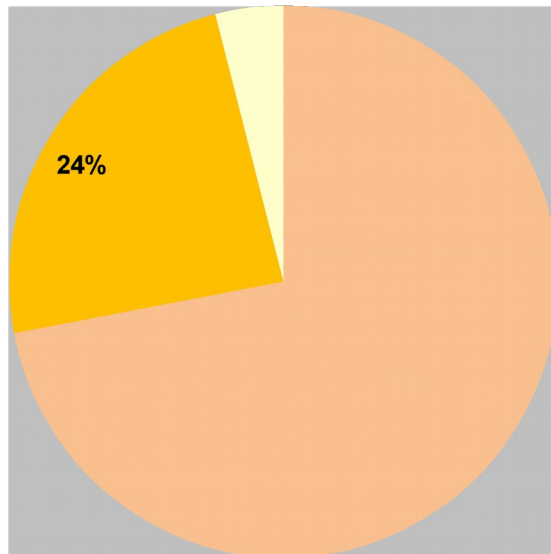
5. Organización de los contenidos

5.1 Contenidos

- Propiedad intelectual e industrial.
- Organización y economía de empresa.
- Técnicas de análisis de mercado.
- Fundamentos de la economía de producción.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia



5.2 Organización



6. Procedimiento de evaluación

- La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.
- La evaluación es continua y el alumno/a dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria e extraordinaria.