



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

Especialidad: diseño de interiores

Disciplina: sistemas de representación

Modelo.
Guía
docente.
Ver.
01.
01/09
/2015



Índice

1.	Identificación y contextualización.....	3
2.	Descripción de la disciplina.....	3
2.1	Descriptores.....	3
2.2	Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.....	3
2.3	Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
2.4	Metodología.....	4
3.	Objetivos.....	5
4.	Competencias que se desarrollan en la disciplina.....	5
4.1	Competencias transversales.....	5
4.2	Competencias generales.....	5
4.3	Competencias específicas de la titulación.....	5
5.	Organización de los contenidos.....	6
5.1	Contenidos.....	6
5.2	Organización.....	6
6.	Procedimiento de evaluación.....	7



1. Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
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	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación				
Disciplina	Sistemas de representación				
Carácter	FB (Formación básica)	Tipo	TP (Teórico Práctica)	Duración	anual
Curso	Primero			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales	2				
Horas de trabajo no presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2. Descripción de la disciplina

2.1 Descriptores

Geometría plana y descriptiva.

Conocimiento y análisis de los distintos sistemas de representación.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2 Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.

No se contempla

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

Utilizar los elementos del dibujo técnico como medio de reflexión y comunicación.

Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la representación gráfica técnica.

Adquirir aptitud para racionalizar las ideas espaciales y capacidad para generar, interpretar y transmitir descripciones gráficas a un público tanto especializado como no especializado.

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 trabajan, 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 y defensa por parte del alumnado de alguno de los trabajos realizados a lo largo del 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 previas.
 - 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

Alcanzar las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la disciplina.

4. Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1 Competencias transversales

T 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora



T 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

4.2 Competencias generales

X 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

X 2 Dominar el lenguaje y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

X 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

X 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

X 21 Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias específicas de la titulación

EI 4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

EI 6, EG 6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

EG 2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

EG 3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

5. Organización dos contenidos

5.1 Contenidos

Trazados geométricos fundamentales.

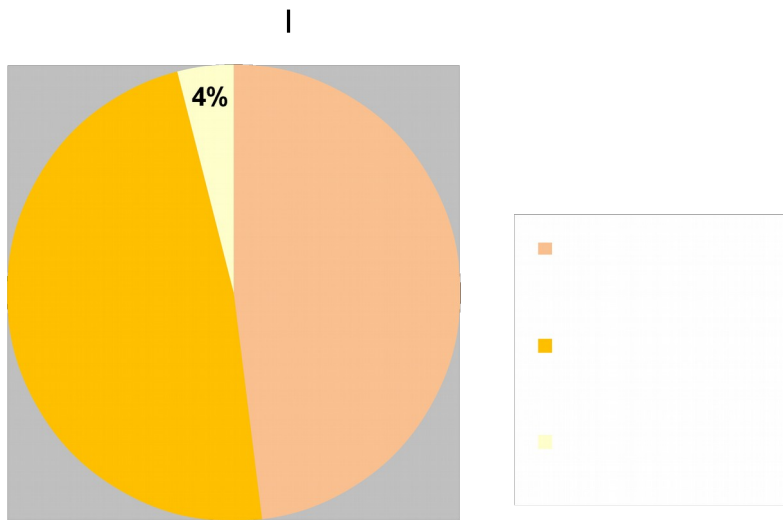
Proporcionalidad, semejanza, escalas.

Sistemas de representación diédrico, axonométrico y cónico.

Normas referentes en el diseño técnico.



5.2 Organización



6. Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y la asistencia obligatoria.

La evaluación es continua y el alumno/a dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria y extraordinaria.