

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Gráfico

Disciplina: Tecnoloxía dixital aplicada I

Índice

1	Identificación e contextualización.....	3
2	Descrición da disciplina.....	3
	2.1. Descritores.....	3
	2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
	2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	3
	2.4. Metodoloxía.....	4
3	Obxectivos.....	5
4	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
	4.1. Competencias transversais	5
	4.2. Competencias xerais	5
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	6
5	Organización dos contidos.....	6
	5.1. Contidos.....	6
	5.2. Organización.....	6
6	Procedemento de avaliación.....	7

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/; http://www.escolarte.com/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Tecnoloxía aplicada ao deseño gráfico				
Disciplina	Tecnoloxía dixital aplicada I				
Carácter	Obrigatoria na especialidade (O.E.)	Tipo	Teórico - práctica (T.P.)	Duración	Anual (300 h.)
Curso	2º			Créditos ECTS	12
Horas de clase semanais	4 (144 totais)				
Horas de traballo non presencial	144				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- A imaxe dixital e vectorial. Edición e publicación electrónica.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta é unha disciplina de contidos progresivos. É chave para poder cursar Tecnoloxía Dixital Aplicada II, no terceiro curso de estas ensinanzas.

2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Corresponde a esta disciplina o estudo aplicado das ferramentas informáticas específicas do deseño gráfico. Este segundo curso está enfocado a manexar as ferramentas informáticas adecuadas aos ámbitos da imaxe dixital e vectorial, así como á edición e publicación electrónica.

2.4. Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas relacionadas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

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

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- **Formativa.**
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

T.1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T.3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T.4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

4.2. Competencias xerais

X.1. Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X.2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X.4. Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X.10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X.18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X.20. Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.

4.3. **Competencias específicas da titulación**

E.G.1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.

E.G.8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.

E.G.11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual..

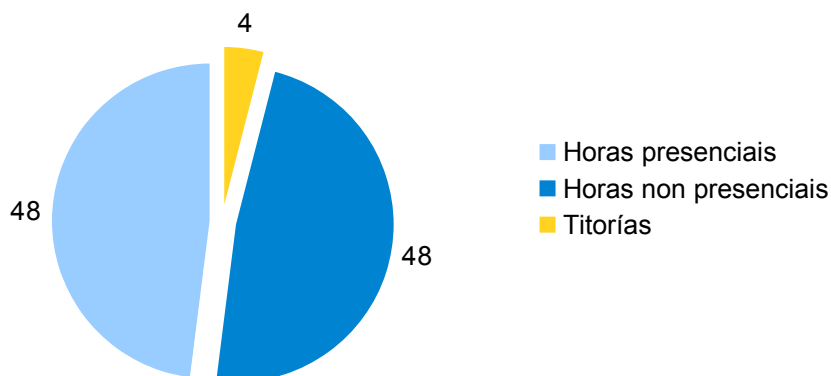
E.G.12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

5 **Organización dos contidos**

5.1. **Contidos**

- A imaxe dixital e a imaxe vectorial. Aplicacións e software específico.
- Sistemas de maquetación e autoedición. Aplicacións de software específico.
- Edición e publicación electrónica.

5.2. Organización



6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.