

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: Deseño Gráfico

Disciplina: Tecnoloxía dixital aplicada II

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..... | 4 |
| | 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..... | 7 |
| 6 | Procedemento de avaliación..... | 7 |

1 Identificación e contextualización

| Datos da disciplina | | | | | |
|---|--|---------------|---------------|----------------------|----------------|
| Escolas | EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Failde 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 II | | | | |
| Carácter | Obrigatoria da especialidade (O.E.) | Tipo | Práctica (P.) | Duración | Anual (150 h.) |
| Curso | 3º | | | Créditos ECTS | 6 |
| Horas de clase semanais | | 2 (72 totais) | | | |
| Horas de traballo non presencial | | 72 | | | |
| Horas de tutoría | | 6 | | | |

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Tecnoloxía dixital: redes de comunicación.
- Comunicación multimedia: Usabilidade e accesibilidade.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Para cursar esta disciplina é preciso ter superada “Tecnoloxía dixital I” de segundo curso.

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

Nesta disciplina o alumnado aprenderá a analizar, avaliar, planificar e desenvolver tecnicamente proxectos de deseño multimedia de calidade co fin de manexar en profundidade as aplicacións informáticas máis habituais dentro do sector do deseño web, así como dominar a linguaxe propia do medio.

2.4. Metodoloxía

Actividades introdutorias

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 enumeradas.

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 fóra 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

T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2. Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

4.2. Competencias xerais

XX2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e da comunicación.

X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X15. Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.

X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X20. 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

X15. Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.

X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

4.3. Competencias específicas da titulación

EG1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.

EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme os obxectivos comunicativos do proxecto.

EG10. Aplicar métodos de verificación da eficacia comunicativa.

EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

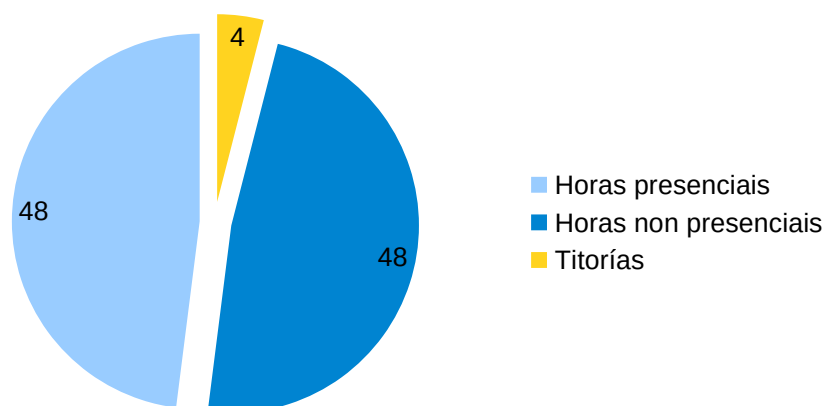
EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Redes de comunicación: historia e evolución de internet e os seus protocolos.
- HTML: características da linguaxe html, tipos de etiquetas e o seu funcionamento.
- CSS: características das regras de estilo, tipoloxía e o seu funcionamento.
- Software de deseño e desenvolvemento de sitios web: entorno, ferramentas e creación de páxinas web.
- Proceso de desenvolvemento de proxectos web: organización, proceso de deseño, accesibilidade e usabilidade web, estandarización e publicación.

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.