

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: Organización e lexislación

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 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	Xestión do deseño				
Disciplina	Organización e lexislación				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tipo	Teórica (T)	Duración	Anual (100 h.)
Curso	3º			Créditos ECTS	4
Horas de clase semanais	2 (72 totais)				
Horas de traballo non presencial	24				
Horas de tutoría	4				

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Propiedade intelectual e industrial.
- Organización e economía de empresa.
- Técnicas de análise de mercado.
- Fundamentos da economía de produción.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta disciplina non ten relación con outras de contidos progresivos.

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

Esta disciplina proporciona o coñecemento básico do funcionamento dunha empresa, a súa organización e a lexislación que enmarca o seu exercicio profesional.

Nun ámbito altamente competitivo, o/a deseñador/a necesita mais que nunca coñecementos básicos sobre xestión empresarial e sobre a normativa que afecta á súa actividade profesional, que o/a capacite eficazmente na toma de decisións, as actuacións no ámbito interno e as relacións que se establecen co mercado, incluíndo a protección dos dereitos do traballo de deseñador/a. Estes son coñecementos fundamentais para poder aplicar e exercer con solvencia o seu talento e creatividade no mundo profesional.

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 relacionadas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partir 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.

T15. Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

4.2. Competencias xerais

X1. Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X7. Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

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

X22. Analizar, avaliar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas.

4.3. Competencias específicas da titulación

EG13. Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño gráfico.

EG14. Comprender o marco legal e regulamentario que regula a actividade profesional, a seguridade e saúde laboral e a propiedade intelectual e industrial.

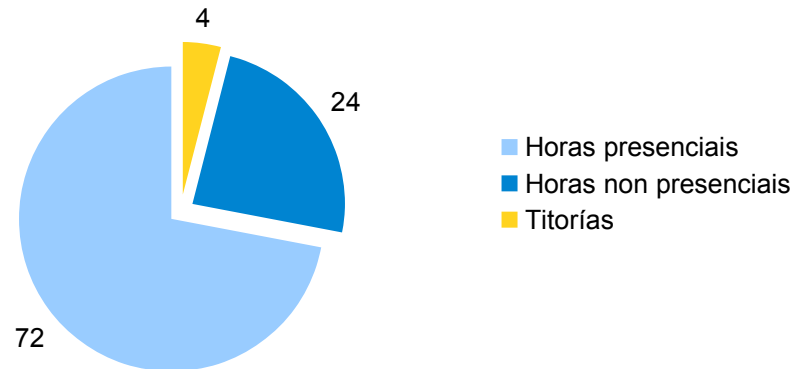
EG15. Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, valorar a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do ambiente e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Propiedade intelectual e industrial.
- Organización e economía de empresa.
- Técnicas de análise de mercado.
- Fundamentos da economía de produción.

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.