



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD del SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES

Asignatura: TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA I

Mod
elo.
Guía
doce
nte.
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.....	5
4.	Competencias que se desenvuelven 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.....	6
5.1	Contenidos.....	6
5.2	Organización.....	6
6.	Procedimiento de evaluación.....	6



1. Identificación y contextualización

Datos de la asignatura					
Escuelas	Escuela de Arte y Superior de Diseño "Pablo Picasso". A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	easdpp.interiores@edu.xunta.es				
Materia	PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES				
Asignatura	TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA I				
Carácter	O.E. (Obligatoria en la especialidad)	Tipo	T.P. (Teórico - Práctica)	Duración	ANUAL
Curso	SEGUNDO			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales	3				
Horas de trabajo no presencial	36				
Horas de tutoría	6				

2. Descripción de la asignatura

2.1 Descriptores

- Tecnología digital para la presentación y comunicación de Proyectos.
- Representación gráfica mediante tecnología digital. Tratamiento y adquisición de la imagen digital.
- Conocimiento de software aplicable a las tres dimensiones.
- Utilización del ordenador como herramienta y técnicas de aplicación en el proceso creativo y de comunicación en el diseño de interiores.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2 Relación con otras asignaturas de contenidos progresivos.

- Esta disciplina tiene contenidos progresivos con la de Tecnología digital de 1º curso y la de Tecnología digital aplicada II de 3º curso.

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

- Utilizar de forma creativa y eficiente las herramientas que el software de diseño pone a disposición del usuario en el ámbito del diseño de interiores.
- Desarrollar la capacidad de investigación en el campo de la tecnología digital.
- Utilizar el ordenador como potencia de trabajo de cara a la optimización y presentación de proyectos.



2.4 Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/as del desenvolvimiento 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 auto-gestionados 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 desenvolvimiento de la asignatura.

4. Competencias que se desenvuelven en la asignatura

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.4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación.

T.7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

T.12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los canales adecuados de formación continuada.

T.15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4.2 Competencias generales

X.2 Dominar las lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

X.10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

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

X.20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

X.21 Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias específicas de la titulación

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

E.I.9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

E.I.10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

E.I.11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desenvolvimiento y ejecución de proyectos de interiorismo.

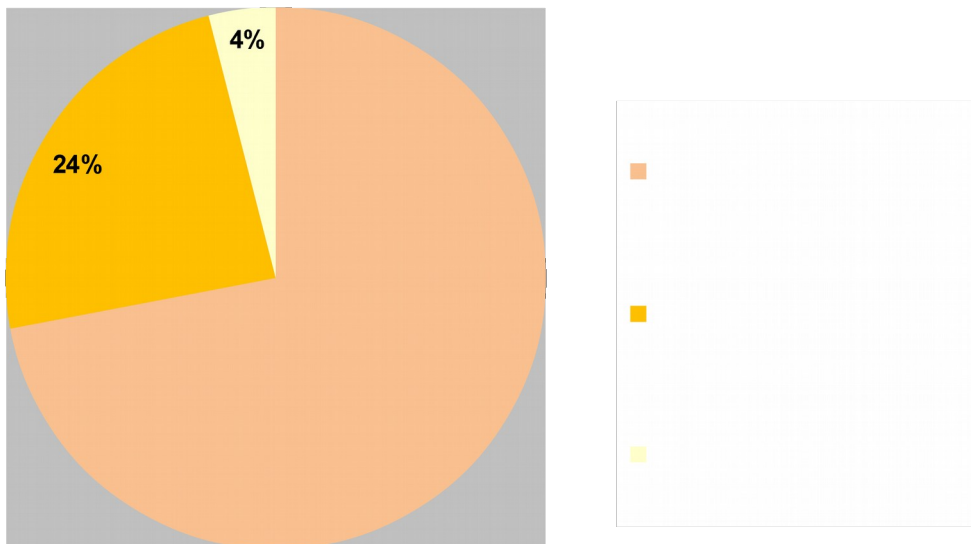


5. Organización de los contenidos

5.1 Contenidos

- Software de aplicación específico en el campo del Diseño de interiores aplicable a las tres dimensiones.
 - AutoCAD 2D
 - AutoCAD 3D
 - SketchUp
 - Renderizado de calidad foto-realista desde modelos de SketchUp: Vray

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 y extraordinaria.