

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: Proxectos de deseño gráfico 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.....	7
	5.1. Contidos.....	7
	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	Proxectos de deseño gráfico				
Disciplina	Proxectos de deseño gráfico II				
Carácter	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	Tipo	Teórico-Práctica (T.P.)	Duración	Anual (400 h.)
Curso	3º			Créditos ECTS	16
Horas de clase semanais		6 (216 totais)			
Horas de traballo non presencial		168			
Horas de tutoría		16			

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- O deseño gráfico audiovisual. Preproducción, produción e posproducción de proxectos de imaxe en movemento.
- O deseño interactivo. Sistemas de interacción. Xestión de contidos.
- Representación gráfica da información. 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 Proxectos de Deseño Gráfico I de segundo curso, así mesmo é chave para poder cursar Proxecto Interdisciplinar do cuarto curso de estas ensinanzas.

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

Nesta disciplina preténdese que o alumnado aprenda, aplique e coñeza os conceptos, técnicas e métodos de proxectos propios do deseño gráfico interactivo e audiovisual. É obxecto desta disciplina abordar o deseño de proxectos web e medios dixitais e o deseño gráfico audiovisual nos campos da TV, o cinema ou Internet.

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.

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

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

T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

4.2. Competencias xerais

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

X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

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

X11. Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

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

X19. Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

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.

X21. Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3. Competencias específicas da titulación

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

EG2. Dominar os recursos formais da expresión e a comunicación visual.

EG3. Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.

EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

EG5. Establecer estruturas organizativas da información.

EG6. Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

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

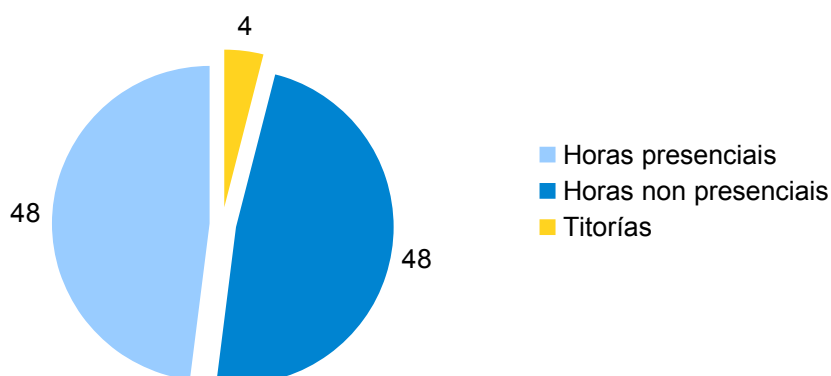
EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- O deseño gráfico audiovisual. Preproducción, produción e posproducción de proxectos de imaxe en movemento.
- O deseño interactivo. Sistemas de interacción.
- Xestión de contidos.

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.