

Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Red de Escuelas de Arte y Superiores de Diseño de Galicia

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: Gráfico

Disciplina: Sistemas de representación

Índice

1	Identificación y contextualización.....	3
2	Descripción de la disciplina.....	3
	2.1. Descriptores.....	3
	2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.....	3
	2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
	2.4. Metodología.....	4
3	Objetivos.....	5
4	Competencias que se desarrollan en la disciplina.....	5
	4.1. Competencias transversales.....	5
	4.2. Competencias generales.....	5
	4.3. Competencias específicas de la titulación.....	5
5	Organización de los contenidos.....	5
	5.1. Contenidos.....	5
	5.2. Organización.....	6
6	Procedimiento de evaluación.....	6

1 Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escuelas	EASD Ramón Halcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A Coruña				
Web escuelas	http://escoladeartelugo.com/gl/; http://www.escolarte.com/eres ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escuelas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Lenguajes y técnicas de la representación y comunicación				
Disciplina	Sistemas de representación				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tiipo	Teórica (T.)	Duración	Annual (150 h.)
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales		2 (72totales)			
Horas de trabajo no presencial		72			
Horas de tutoría		6			

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Geometría plana y descriptiva.
- Conocimiento y análisis de los distintos sistemas de representación.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Esta disciplina no tiene relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.

2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación

Esta disciplina posibilita la utilización de los elementos del dibujo técnico como medio de reflexión y comunicación. Facilita que el alumnado aprenda a analizar, interpretar, adaptar y producir información

relativa a la representación gráfica técnica. Le permite racionalizar las ideas espaciales así como generar, interpretar y transmitir descripciones gráficas.

2.4. Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/las del desarrollo de la materia al 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 autoxestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

Exposición y defensa por parte del alumnado de alguno de los trabajos realizados el largo del curso.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas, tutelar y coordinar las prácticas.

Actividades de evaluación

- **Formativa.**
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente las tareas.
 - Adaptar los procesos a los progresos y dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar sí 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

Conseguir las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la disciplina.

4 Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1. Competencias transversales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

4.2. Competencias generales

- G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G21. Dominar la metodología de investigación.

4.3. Competencias específicas de la titulación

E2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

E3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

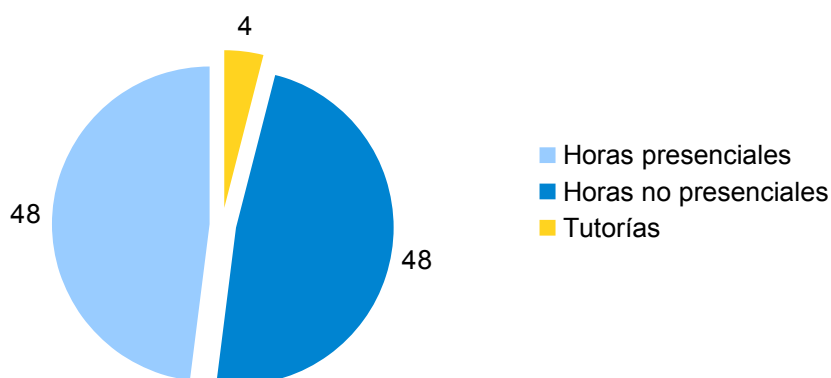
E6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólica con la funcionalidad específica.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

- Trazados geométricos elementales
- Proporcionalidad, semejanza, escalas
- Sistemas de representación: diédrico, axonométrico y cónico
- Normas referentes en el dibujo técnico.

5.2. Organización



6 Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

La evaluación es continua y el alumno/la dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria y extraordinaria.