

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: Ciencia aplicada al diseño

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	Ciencia aplicada al diseño				
Disciplina	Ciencia aplicada al diseño				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tipo	Teórica (T.)	Duración	Anual (150 h.)
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales	2 (72 totales)				
Horas de trabajo no presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Conocimientos de matemáticas, física y química aplicada al diseño.
- El método científico: métodos para el análisis y la simulación.
- Ecoeficiencia y sostenibilidad.
- 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

ES una materia básica y pretende asentar las bases científicas y tecnológicas necesarias para lo posterior desarrollo de las enseñanzas superiores en Diseño Gráfico, así como para el futuro profesional, contribuyendo a la adquisición de competencias de carácter técnico y asentando las bases de un diseño ecoeficiente y sostenible.

Proporciona los conocimientos científicos, su terminología y nomenclatura, necesarios para lo y estudo de otras materias tecnológicas específicas de la especialidad de cursos posteriores.

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 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

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

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.

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y ambiental.

4.2. Competencias generales

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G8. Proponer estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G21. Dominar la metodología de investigación.

4.3. Competencias específicas de la titulación

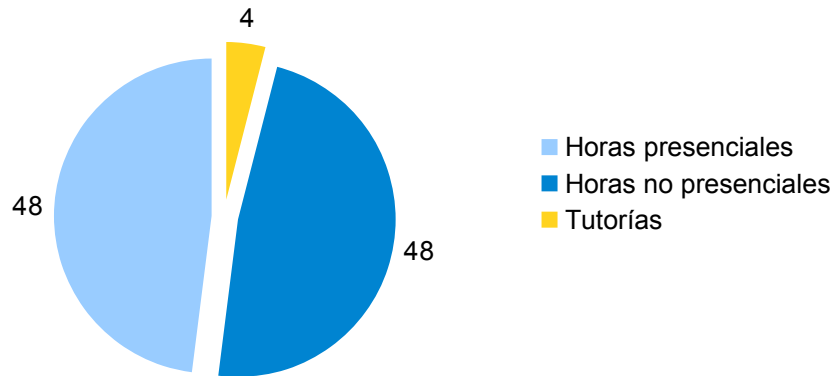
E15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidente en el avance de la calidad de vida y del ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

- Matemática aplicada al diseño: trigonometría. Geometría. Sistemas de ecuación
- Física aplicada al diseño: energía, luz, color, son, óptica, estética
- Química aplicada al diseño: reacciones básicas. Propiedades químicas e incompatibilidad de productos y materiales.
- Estadística aplicada al diseño.
- Ecoeficiencia y sostenibilidad

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, común y extraordinaria.