

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: Diseño Gráfico

Disciplina: Proyecto interdisciplinar

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.....	4
	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	6
	4.3. Competencias específicas de la titulación.....	7
5	Organización de los contenidos.....	8
	5.1. Contenidos.....	8
	5.2. Organización.....	8
6	Procedimiento de evaluación.....	8

1 Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escuelas	EASD Ramón Falcón 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	Proyectos de diseño gráfico				
Disciplina	Proyecto interdisciplinar				
Carácter	Obligatoria de la especialidad (O.E.)	Tipel	Teórico-Práctica (T.P.)	Duración	Cuatrimestral (300 h.)
Curso	4º			Créditos ECTS	12
Horas de clase semanales		4 (72 totales)			
Horas de trabajo no presencial		216			
Horas de tutoría		12			

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proxectual cómo investigación. Diseño publicitario. El trabajo en equipo.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Para cursar Proyecto Interdisciplinar es preciso tener superadas las disciplinas Proyectos de Diseño Gráfico I y Proyectos de Diseño Gráfico II.

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

La disciplina se ocupa de los contenidos conceptuales y procedimentais necesarios para que el alumnado pueda desarrollar proyectos de diseño gráfico integrados en equipos multidisciplinares, aplicando durante todo el proceso proxectual a metodoloxia de investigación de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos precisos.

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 relacionadas.

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

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

T11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, ambiental y hacia la diversidad.

T13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

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

T15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

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

T17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidente en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

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 los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

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

G11. Comunicar ideas y proyectos a los/las clientes/as, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros/las profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber formular estrategias de investigación.

G20. 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.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3. Competencias específicas de la titulación

EG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

EG2. Dominar los recursos formales de la expresión y de la comunicación visual.

EG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

EG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

EG8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlas conforme los objetivos comunicativos del proyecto.

EG9. Analizar el comportamiento de los/las receptores/las del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

EG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

EG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en que se desarrolla el diseño gráfico.

EG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia 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

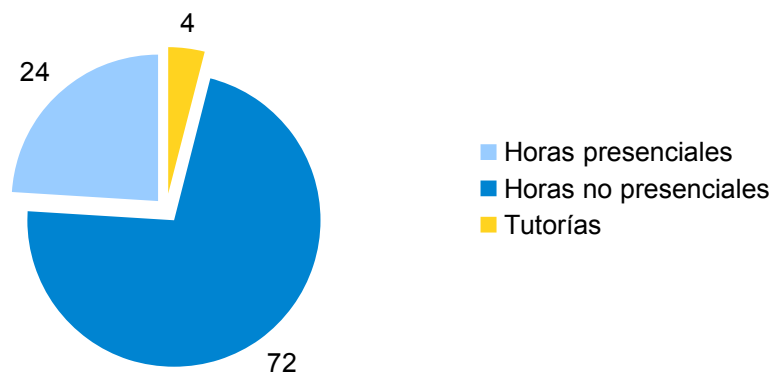
5.1. Contenidos

- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual cómo investigación. Diseño publicitario. El trabajo en equipo.

-Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

-Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados..

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.