



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

**Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa**  
**EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA**

# Guía docente

## Título superior de deseño

**Especialidade: DESEÑO DE INTERIORES**

**Disciplina: TECNOLOXÍA DIXITAL**

Modelo.  
Guía  
docente  
. Ver.  
01.  
01/09/20  
15.



## Índice

---

<b>1.</b>	<b>Identificación e contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Descrición da disciplina.....</b>	<b>3</b>
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.....	3
2.4	Metodoloxía.....	4
<b>3.</b>	<b>Obxectivos.....</b>	<b>5</b>
<b>4.</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina.....</b>	<b>5</b>
4.1	Competencias transversais.....	5
4.2	Competencias xerais.....	5
4.3	Competencias específicas da titulación.....	5
<b>5.</b>	<b>Organización dos contidos.....</b>	<b>6</b>
5.1	Contidos.....	6
5.2	Organización.....	6
<b>6.</b>	<b>Procedemento de avaliación.....</b>	<b>6</b>



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	Escola de Arte e Superior de Deseño "Pablo Picasso". A Coruña				
Web escolas	www.eapicasso.com				
Mail escolas	easdpp.interiores@edu.xunta.es				
Materia	LINGUAXES E TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN E COMUNICACIÓN				
Disciplina	TECNOLOXÍA DIXITAL				
Carácter	F.B. (Formación básica)	Tipo	T.P. (Teórico - Práctica)	Duración	ANUAL
Curso	PRIMEIRO			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		3			
Horas de traballo non presencial		36			
Horas de titoría		6			

## 2. Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

- Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.
- Coñecemento de software aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: maquetación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta disciplina ten contidos progresivos coa de Tecnoloxía dixital aplicada I de 2º curso e a de Tecnoloxía dixital aplicada II de 3º curso.

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

- Por en práctica o uso de representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital, así como iniciarse nos diferentes softwares de representación 2D e 3D.
- Dominar os conceptos, a terminoloxía básico e as técnicas aplicables no campo da tecnoloxía dixital para a elaboración de proxectos de deseño.



## 2.4 Metodoloxía

### Actividades introductorias

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 enumeradas.

### Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires 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 fora del.

## 3. Obxectivos

---

Acadar as competencias trasversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.



## 4. Competencias que se desenvolven na disciplina

---

### 4.1 Competencias transversais

**T.1** Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

**T.3** Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

**T.4** Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

**T.12** Adaptarse, en condicións de competitividade aos cambios culturais, sociais e artísticos e aos avances que se producen no ámbito profesional e seleccionar as canles adecuadas de formación continuada.

**T.15** Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

### 4.2 Competencias xerais

**X.2** Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

**X.3** Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

**X.10** Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

**X.18** Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

**X.20** 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.

### 4.3 Competencias específicas da titulación

**E.I.4** Analizar, interpretar, adaptar e producir información relativa á materialización dos proxectos.

**E.I.9** Adecuar a metodoloxía e as propostas á evolución tecnolóxica e industrial propia do sector.

**E.I.10** Coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicacións ao deseño de interiores.

**E.I.11** Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e execución de proxectos de interiorismo.

Modelo.  
Guía  
docente  
. Ver.  
01.  
01/09/20  
15.

## 5. Organización dos contidos

---

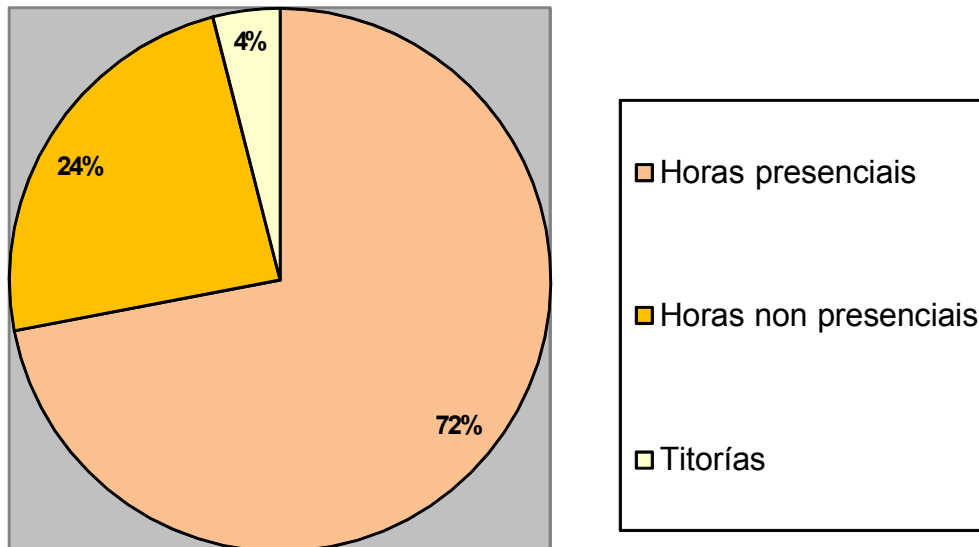
### 5.1 Contidos

- Conceptos xerais da informática: hardware e software.
- Formatos de arquivo.
- Procesadores de textos e follas de cálculo
- Software de aplicación no deseño: deseño vectorial, edición fotográfica, maquetación e 3D



## 5.2 Organización

Distribución horaria



## 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.