



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DEL SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: DISEÑO DE INTERIORES

Asignatura: TECNOLOGÍA DIGITAL

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



Índice

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



1. Identificación y contextualización

Datos de la asignatura					
Escuelas	Escuela de Arte y Superior de Diseño "Pablo Picasso". A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	easdpp.interiores@edu.xunta.es				
Materia	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN				
Asignatura	TECNOLOGÍA DIGITAL				
Carácter	F.B. (Formación básica)	Tipo	T.P. (Teórico - Práctica)	Duración	ANUAL
Curso	PRIMERO			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales				3	
Horas de trabajo no presencial				36	
Horas de tutoría				6	

2. Descripción de la asignatura

2.1 Descriptores

- Representación gráfica mediante la tecnología digital.
- Conocimiento de software aplicable a las dos dimensiones, aplicación en la elaboración de proyectos.
- Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación digital: maquetación.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

2.2 Relación con otras asignaturas de contenidos progresivos.

Esta asignatura tiene contenidos progresivos con la de Tecnología digital aplicada I de 2º curso y la de Tecnología digital aplicada II de 3º curso.

2.3 Interés de la asignatura para la consecución de los objetivos de la titulación

- Poner en práctica el uso de representación gráfica mediante la tecnología digital, así como iniciarse en los diferentes softwares de representación 2D y 3D.
- Dominar los conceptos, la terminología básica y las técnicas aplicables en el campo de la tecnología digital para la elaboración de proyectos de diseño.



2.4 Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/as del desenvolvimiento de la materia a lo 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 auto-gestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

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

Tutorías docentes

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

Actividades de evaluación

- **Formativa.**
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente a 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

Alcanzar las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desenvolvimiento de la asignatura.

4. Competencias que se desenvuelven en la asignatura

4.1 Competencias transversales

T.1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

T.3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T.4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación.

T.12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los canales adecuados de formación continuada.

T.15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4.2 Competencias generales

X.2 Dominar las lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

X.3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, y el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

X.10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

X.18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

X.20 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.

4.3 Competencias específicas de la titulación

E.I.4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

E.I.9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

E.I.10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

E.I.11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desenvolvimiento y ejecución de proyectos de interiorismo.

5. Organización de los contenidos

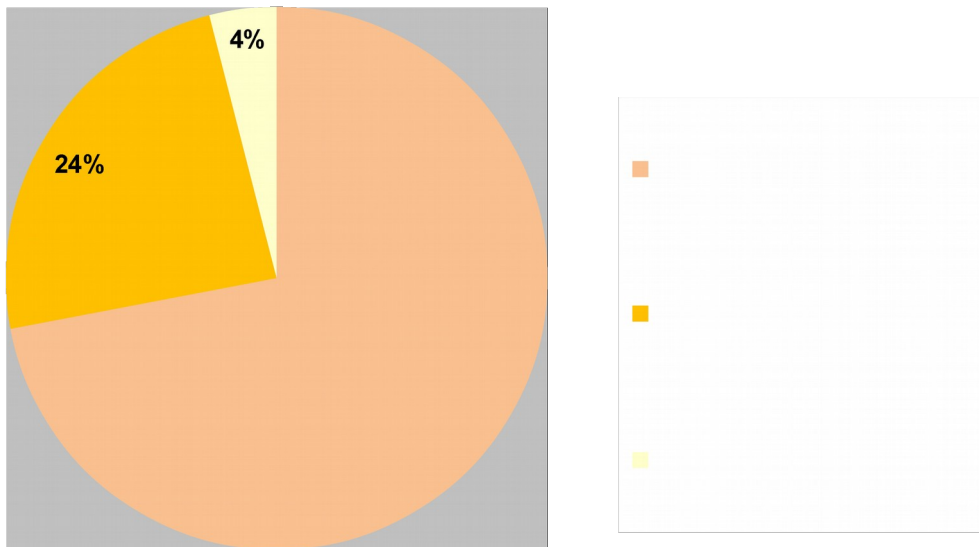
5.1 Contenidos

- Conceptos generales de la informática: hardware y software.



- Formatos de archivo.
- Procesadores de textos y hojas de cálculo
- Software de aplicación en el diseño: diseño vectorial, edición fotográfica, maquetación y 3D

5.2 Organización



6. Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

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