

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: Tecnología digital

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	Tecnología digital				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tiplot	Teórica (T.)	Duración	Anual (150 h.)
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales		3 (108 totales)			
Horas de trabajo no presencial		36			
Horas de tutoría		6			

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Fotografía y medios audiovisuales.
- 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 materia.

2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Esta es una disciplina de contenidos progresivos. ES llave para poder cursar Tecnología Digital Aplicada I, en el segundo curso de estas enseñanzas.

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

Esta disciplina es fundamental para utilizar los procedimientos básicos empleados en la representación gráfica digital y diseño por ordenador, de tal forma que utilice las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión. Del mismo modo proporciona los conceptos, la terminología básica y las técnicas aplicables en el campo de la tecnología digital para la elaboración de proyectos de diseño, utilizando de modo idóneo la metodología de investigación y la experimentación en el trabajo con tecnología.

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

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.

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T12. 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.

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

4.2. Competencias generales

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.

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

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

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.

4.3. Competencias específicas de la titulación

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

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

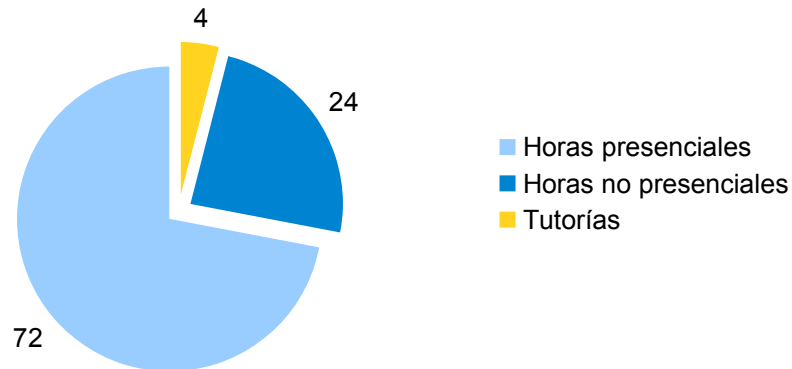
E12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

- Conceptos generales de informática: hardware y software. Imagen digital: bitmap y vectorial.
- Software de diseño vectorial.
- Software de mapa de bits.
- Software de autoedición y maquetación.
- Captación y edición de imagen fotográfica y audiovisual

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.