

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 aplicada I

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

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/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escuelas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico				
Disciplina	Tecnología digital aplicada I				
Carácter	Obligatoria en la especialidad (O.E.)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Anual (300 h.)
Curso	2º			Créditos ECTS	12
Horas de clase semanales		4 (144 totales)			
Horas de trabajo no presencial		144			
Horas de tutoría		12			

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- La imagen digital y vectorial. Edición y publicación electrónica.
- 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 II, en el tercer curso de estas enseñanzas.

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

Corresponde a esta disciplina el estudio aplicado de las herramientas informáticas específicas del diseño gráfico. Este segundo curso está enfocado a manejar las herramientas informáticas adecuadas a los ámbitos de la imagen digital y vectorial, así como a la edición y publicación electrónica.

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

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 la comunicación.

4.2. Competencias generales

G.1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos

técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

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

G.4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia,

del espacio, del movimiento y del color.

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

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

G.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.G.1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

E.G.8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlas conforme a los

objetivos comunicativos del proyecto.

E.G.11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual..

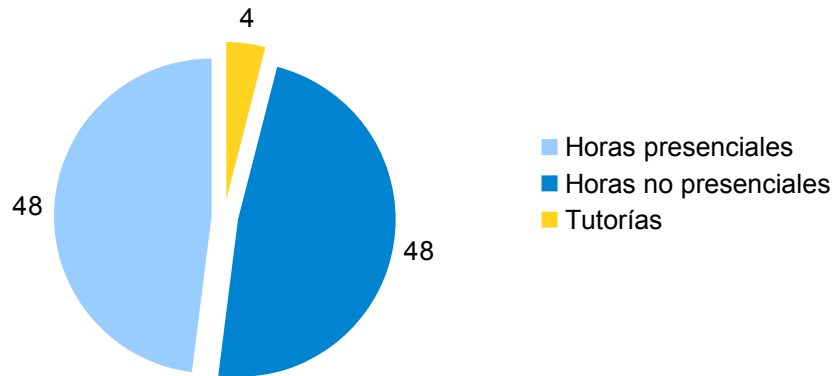
E.G.12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

- La imagen digital y la imagen vectorial. Aplicaciones y software específico.
- Sistemas de maquetación y autoedición. Aplicaciones de software específico.
- Edición y publicación electrónica.

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.