

**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: Tecnología digital aplicada II**



## Índice

<b>1</b>	<b>Identificación y contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Descripción de la disciplina.....</b>	<b>3</b>
	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
<b>3</b>	<b>Objetivos.....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Competencias que se desarrollan en la disciplina.....</b>	<b>5</b>
	4.1. Competencias transversales .....	5
	4.2. Competencias generales .....	5
	4.3. Competencias específicas de la titulación.....	6
<b>5</b>	<b>Organización de los contenidos.....</b>	<b>6</b>
	5.1. Contenidos.....	6
	5.2. Organización.....	7
<b>6</b>	<b>Procedimiento de evaluación.....</b>	<b>7</b>

## 1 Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
<b>Escuelas</b>	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Failde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A Coruña				
<b>Web escuelas</b>	<a href="http://escoladeartelugo.com/gl/">http://escoladeartelugo.com/gl/;</a> <a href="http://www.escolarte.com/eres">http://www.escolarte.com/eres</a> ; <a href="http://www.eapicasso.com/">http://www.eapicasso.com/</a>				
<b>Mail escuelas</b>	<a href="mailto:escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es">escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es</a> <a href="mailto:info@escolarte.com">info@escolarte.com</a> <a href="mailto:escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es">escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es</a>				
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico				
<b>Disciplina</b>	Tecnología digital aplicada II				
<b>Carácter</b>	Obligatoria de la especialidad (O.E.)	<b>Tipo</b>	Práctica (P.)	<b>Duración</b>	Anual (150 h.)
<b>Curso</b>	3º			<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Horas de clase semanales</b>		2 (72 totales)			
<b>Horas de trabajo no presencial</b>		72			
<b>Horas de tutoría</b>		6			

## 2 Descripción de la disciplina

### 2.1. Descriptores

- Tecnología digital: redes de comunicación.
- Comunicación multimedia: Usabilidad y accesibilidad.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Para cursar esta disciplina es preciso tener superada “Tecnología digital I” de segundo curso.

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

En esta disciplina el alumnado aprenderá a analizar, evaluar, planificar y desarrollar técnicamente proyectos de diseño multimedia de calidad con el fin de manejar en profundidad las aplicaciones informáticas más habituales dentro del sector del diseño web, así como dominar el lenguaje propio de en medio.

## **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 autogestionados 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 sí 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.

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

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.

### **4.2. Competencias generales**

G2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

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

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

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

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

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

### 4.3. Competencias específicas de la titulación

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

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

EG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

EG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

EG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## 5 Organización de los contenidos

---

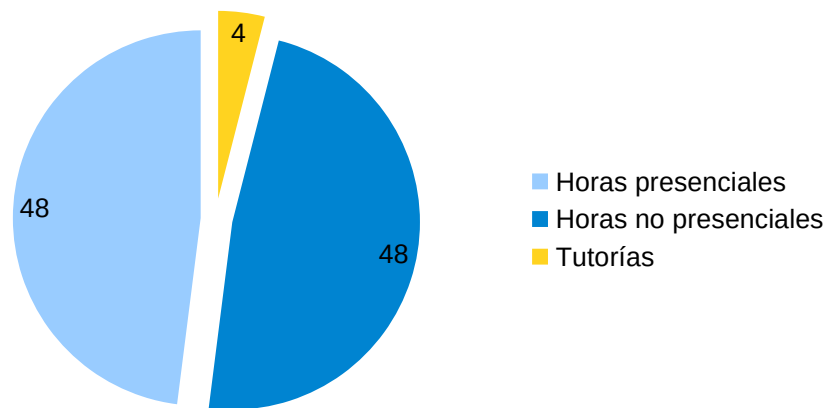
### 5.1. Contenidos

- Redes de comunicación: historia y evolución de internet y sus protocolos.
- HTML: características del lenguaje html, tipos de etiquetas y su funcionamiento.
- CSS: características de las reglas de estilo, tipología y su funcionamiento.

- Software de diseño y desarrollo de sitios web: entorno, herramientas y creación de páginas web.

- Proceso de desarrollo de proyectos web: organización, proceso de diseño, accesibilidad y usabilidad web, estandarización y publicación.

## 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.