

**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: Proyectos de diseño gráfico 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.....	4
	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>7</b>
	5.1. Contenidos.....	7
	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 Faílde 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>	Proyectos de diseño gráfico				
<b>Disciplina</b>	Proyectos de diseño gráfico II				
<b>Carácter</b>	Obligatoria de la especialidad (O.E.)	<b>Tipel</b>	Teórico-Práctica (T.P.)	<b>Duración</b>	Anual (400 h.)
<b>Curso</b>	3º			<b>Créditos ECTS</b>	16
<b>Horas de clase semanales</b>		6 (216 totales)			
<b>Horas de trabajo no presencial</b>		168			
<b>Horas de tutoría</b>		16			

## 2 Descripción de la disciplina

### 2.1. Descriptores

- El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.
- El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos.
- Representación gráfica de la información. 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 Proyectos de Diseño Gráfico I de segundo curso, asimismo es llave para poder cursar Proyecto Interdisciplinar del cuarto curso de estas enseñanzas.

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

En esta disciplina se pretende que el alumnado aprenda, aplique y conozca los conceptos, técnicas y métodos de proyectos propios del diseño gráfico interactivo y audiovisual. Es objeto de esta disciplina abordar el diseño de proyectos web y medios digitales y el diseño gráfico audiovisual en los campos de la TV, el cine o Internet.

## **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 de la comunicación.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

### **4.2. Competencias generales**

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

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.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los/a las clientes/las, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

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

G19. Demostrar capacidad crítica y saber formular estrategias de investigación.

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.

G21. Dominar la metodología de investigación.

### **4.3. Competencias específicas de la titulación**

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

EG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

EG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

EG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

EG5. Establecer estructuras organizativas de la información.

EG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólica con la funcionalidad específica.

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

EG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

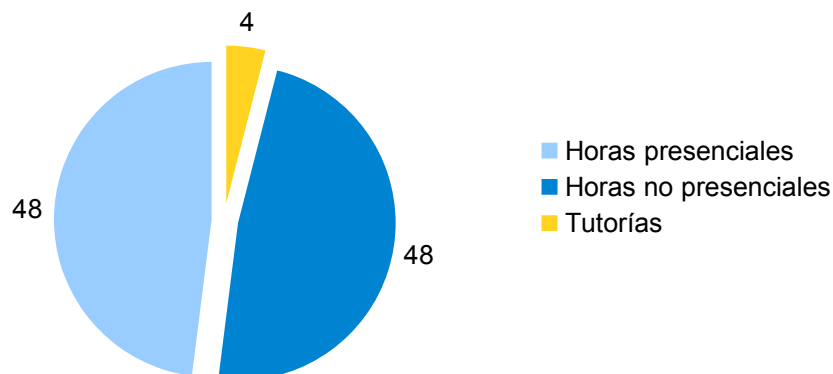
## 5 Organización de los contenidos

---

### 5.1. Contenidos

- El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.
- El diseño interactivo. Sistemas de interacción.
- Gestión de contenidos.

### 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.