



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Modelo MD75PRO0_

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: Deseño Gráfico

Disciplina: Tecnoloxía dixital

Modelo.
Guía
docente.
MD75PR
00_. Ver.
01



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	3
2.1	Descritores.....	3
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.	3
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación	3
2.4	Metodoloxía	4
3.	Obxectivos	4
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
4.1	Competencias transversais	5
4.2	Competencias xerais	5
4.3	Competencias específicas da titulación.....	6
5.	Organización dos contidos	6
5.1	Contidos.....	6
5.2	Organización.....	7
6.	Procedemento de avaliación.....	7



Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/ ; http://www.escolarte.com/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Tecnoloxía dixital				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Anual (150 h)
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		3 (108 totais)			
Horas de traballo non presencial		36			
Horas de tutoría		6			

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Fotografía e Medios Audiovisuais.
- Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.
- Coñecemento de software aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: maquetación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta é unha disciplina de contidos progresivos. É chave para poder cursar Tecnoloxía Dixital Aplicada I, no segundo curso de estas ensinanzas.



2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Esta disciplina é fundamental para utilizar os procedementos básicos empregados na representación gráfica dixital e deseño por computador, de tal forma que utilice as novas tecnoloxías como técnica de aplicación no proceso creativo e produtivo e como instrumento de comunicación e xestión. Do mesmo xeito proporciona os conceptos, a terminoloxía básica e as técnicas aplicables no campo da tecnoloxía dixital para a elaboración de proxectos de deseño, utilizando de modo axeitado a metodoloxía de investigación e a experimentación no traballo con tecnoloxía.

2.4 Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partir dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados ao longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- Formativa.
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- Sumativa.
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.



- Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.

3. Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T12. Adaptarse, en condicións de competitividade, aos cambios culturais, sociais e artísticos e aos avances que se producen no ámbito profesional e seleccionar as canles adecuadas de formación continuada.

T15. Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

4.2 Competencias xerais

X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.



X20. Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.

4.3 Competencias específicas da titulación

EG3. Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.

EG6. Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Conceptos xerais de informática: hardware e software. Imaxe dixital: bitmap e vectorial.
- Software de deseño vectorial.
- Software de mapa de bits.
- Software de autoedición e maquetación.
- Captación e edición de imaxe fotográfica e audiovisual

Modelo.
Guía
docente.
MD75PR
00_. Ver.
01

5.2 Organización

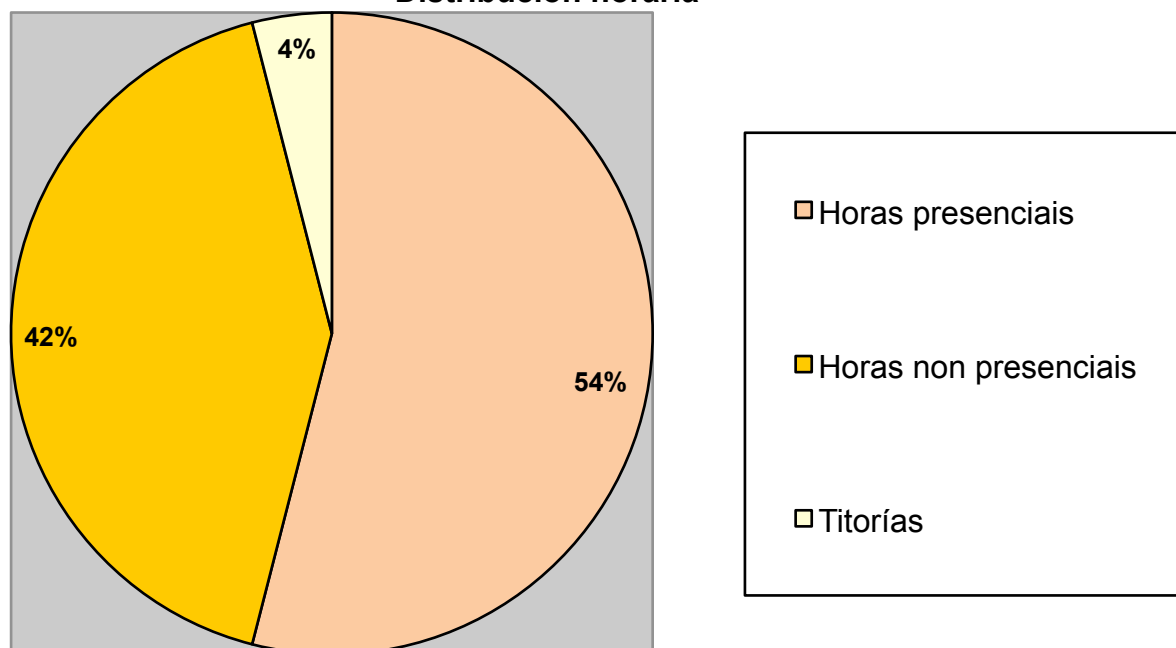
Horas lectivas presenciais: 108

Horas non presenciais - traballo autónomo: 36

Titorías: 6



Distribución horaria



6. Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.