



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: PRODUCCIÓN GRÁFICA



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.....	5
5.	Organización dos contidos	6
5.1	Contidos.....	6
5.2	Organización.....	6
6.	Procedemento de avaliación	7



1. 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	Tecnoloxía aplicada ao deseño gráfico				
Disciplina	Producción gráfica				
Carácter	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	Tipo	Teórica (T.)	Duración	Anual. 150 h.
Curso	2º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2 (72 totais)		
Horas de traballo non presencial			72		
Horas de tutoría			6		

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Sistemas de impresión industrial.
- Soportes para a impresión. Preimpresión e tratamento de imaxes.
- Reprodución e impresión. Impresión dixital.
- Técnicas de gravado.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta disciplina non ten relación con outras de contidos progresivos.

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

A materia aporta ao alumnado coñecementos teóricos e prácticos das técnicas, conceptos, terminoloxía, métodos e procesos da produción gráfica. A finalidade é que poida preparar a arte final dun proxecto de deseño gráfico para a súa publicación en medios impresos, coñecendo os seus límites técnicos e as súas posibilidades creativas. Trátase de que saiba utilizar diferentes tipos de soportes, materiais, técnicas e recursos expresivos axeitados ao medio e ao receptor final.



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 partires 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.
- T13. Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.
- T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solución viables
- T16. Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade hacia o patrimonio cultural e medioambiental

4.2 Competencias xerais

- X4. Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, o movemento e da cor.
- X10. Ser capaces de adaptarse a 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
- X22. Analizar, evaluar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, dende criterios de innovación, xestión empresarial e demandas de mercado.

4.3 Competencias específicas da titulación

- EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.



EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

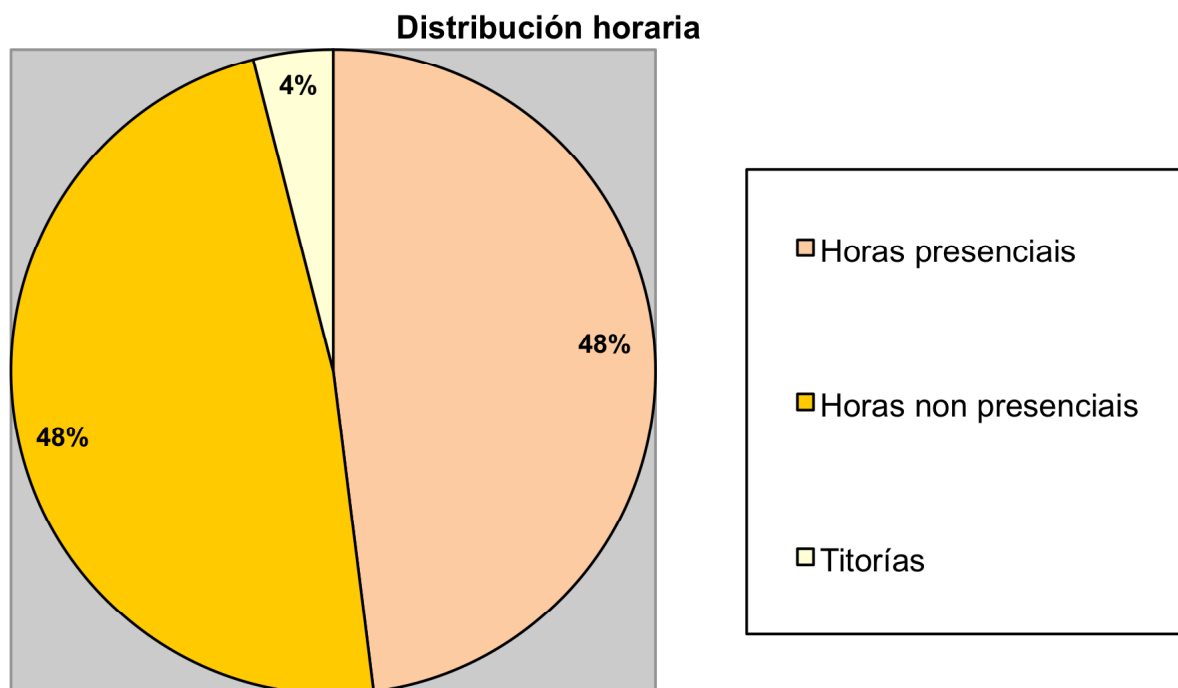
EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Proceso de produción gráfica.
- Preimpresión: características e entorno, tratamento de textos e imaxes, cor e probas de control e forma impresora.
- Soportes de impresión e tintas.
- Sistemas e técnicas de impresión tradicional (gravado) e industrial. A impresión dixital.
- Postimpresión: acabados e manipulados

5.2 Organización





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.