



**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**

# Guía docente

## Título superior de deseño

**Especialidade: Deseño Gráfico**

**Disciplina: Técnicas audiovisuais e de animación**



## Índice

---

<b>1.</b>	<b>Identificación e contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Descrición da disciplina.....</b>	<b>3</b>
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 .....	5
<b>3.</b>	<b>Obxectivos.....</b>	<b>5</b>
<b>4.</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina .....</b>	<b>6</b>
4.1	Competencias transversais .....	6
4.2	Competencias xerais.....	6
4.3	Competencias específicas da titulación .....	6
<b>5.</b>	<b>Organización dos contidos.....</b>	<b>7</b>
5.1	Contidos .....	7
5.2	Organización .....	8
<b>6.</b>	<b>Procedemento de avaliación .....</b>	<b>8</b>



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	<a href="http://escoladeartelugo.com/gl/">http://escoladeartelugo.com/gl/</a> ; <a href="http://www.escolarte.com/es">http://www.escolarte.com/es</a> ; <a href="http://www.eapicasso.com/">http://www.eapicasso.com/</a>				
Mail escolas	<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>				
Materia	Tecnoloxía aplicada ao deseño gráfico				
Disciplina	Técnicas audiovisuais e de animación				
Carácter	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Anual. 400 h.
Curso	3º			Créditos ECTS	16
Horas de clase semanais		6 (216 totais)			
Horas de traballo non presencial		168			
Horas de titoría		16			

## 2. Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

- Técnicas audiovisuais: produción e edición. Técnicas de animación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta disciplina non ten relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

### 2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Nesta disciplina preténdese que o alumnado aprenda a guionizar e realizar tomas de imaxes cos medios apropiados susceptibles de seren utilizadas en edicións e montaxes audiovisuais tanto de imaxe real como de animación, atendendo a unha temática ou proxecto proposto; así como a



describir e aplicar os medios materiais habituais utilizados na elaboración de audiovisuais de produción básica.

Ao mesmo tempo, atendendo á parte dedicada á animación, daránse a coñecer algunhas das técnicas e programas informáticos mais utilizados, así como as características propias da animación e as súas innumerables aplicacións no campo do Deseño Gráfico.



## 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 o 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

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

T7. Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos.

### 4.2 Competencias xerais

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

X4. Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X7. Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

X8. Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funcións, necesidades e materiais.

X10. Ser quen de adaptarse ao cambio e á evolución tecnolóxica industrial.

X15. Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.

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

### 4.3 Competencias específicas da titulación

EG2. Dominar os recursos formais da expresión e da comunicación visual.

EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme os 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

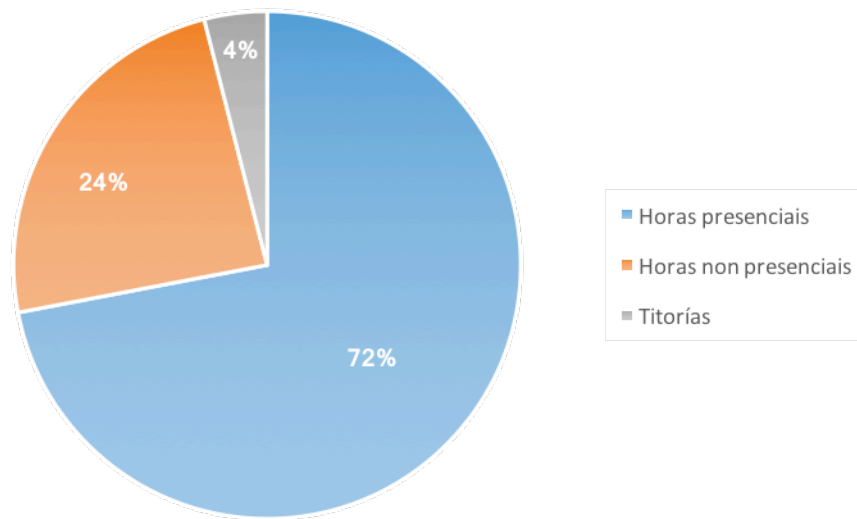
---

### 5.1 Contidos

- Aproximación aos medios audiovisuais
- A linguaxe audiovisual
- Documentación audiovisual
- O rexistro da imaxe en movemento
- Realización audiovisual
- Montaxe e edición
- Diferencias técnicas e de linguaxe entre TV e cine
- A produción de publicidade
- Introducción á animación
- O deseño gráfico audiovisual



## 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.