



**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 diseño

**Especialidade: Deseño Gráfico**

**Disciplina: Proxectos de deseño II**



## 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 .....	4
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 .....	7
<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					
<b>Escolas</b>	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
<b>Web escolas</b>	<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>				
<b>Mail escolas</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>	Proxectos de deseño gráfico				
<b>Disciplina</b>	Proxectos de deseño gráfico II				
<b>Carácter</b>	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	<b>Tipo</b>	Teórico-Práctica (T. P.)	<b>Duración</b>	Anual. 400 h.
<b>Curso</b>	3º			<b>Créditos ECTS</b>	16
<b>Horas de clase semanais</b>	6 (216 totais)				
<b>Horas de traballo non presencial</b>	168				
<b>Horas de tutoría</b>	16				

## 2. Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

- O deseño gráfico audiovisual. Preproducción, produción e posproducción de proxectos de imaxe en movemento.
- O deseño interactivo. Sistemas de interacción. Xestión de contidos.
- Representación gráfica da información. Usabilidade e accesibilidade.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

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

Para cursar esta disciplina é preciso ter superada Proxectos de Deseño Gráfico I de segundo curso, así mesmo é chave para poder cursar Proxecto Interdisciplinar do cuarto curso de estas ensinanzas



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

Nesta disciplina preténdese que o alumnado aprenda, aplique e coñeza os conceptos, técnicas e métodos de proxectos propios do deseño gráfico interactivo e audiovisual. É obxecto desta disciplina abordar o deseño de proxectos web e medios dixitais e o deseño gráfico audiovisual nos campos da TV, o cinema ou Internet.



## 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

- T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- T2. Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
- T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.
- T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

### 4.2 Competencias xerais

- X1. Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.
- 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.
- X11. Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.
- X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.
- X19. Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.
- 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.
- X21. Dominar a metodoloxía de investigación.



### 4.3 Competencias específicas da titulación

- EG1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.
- EG2. Dominar os recursos formais da expresión e a comunicación visual.
- EG3. Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.
- EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.
- EG5. Establecer estruturas organizativas da información.
- EG6. Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.
- 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.

## 5. Organización dos contidos

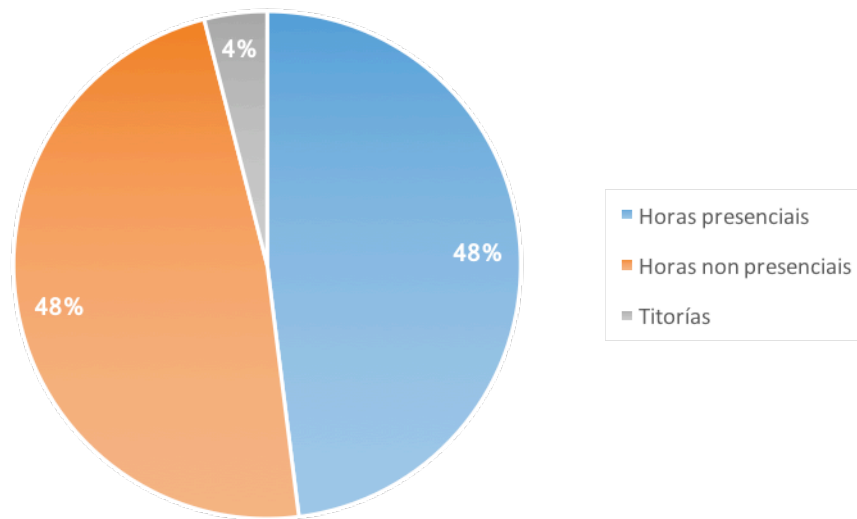
---

### 5.1 Contidos

- O deseño gráfico audiovisual. Preproducción, produción e posproducción de proxectos de imaxe en movemento.
- O deseño interactivo. Sistemas de interacción.
- Xestión de contidos.



## 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.