



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 / Deseño de Interiores

Disciplina: Gráfica aplicada ao Espazo

Mo-  
delo.  
Guía  
do-  
cen-  
te.  
01/09  
/2015  
. Ver  
01.



## 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 .....	4
<b>3.</b>	<b>Obxectivos.....</b>	<b>4</b>
<b>4.</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina .....</b>	<b>5</b>
4.1	Competencias transversais .....	5
4.2	Competencias xerais .....	5
4.3	Competencias específicas da titulación.....	5
<b>5.</b>	<b>Organización dos contidos .....</b>	<b>5</b>
5.1	Contidos .....	5
5.2	Organización .....	5
<b>6.</b>	<b>Procedemento de avaliación.....</b>	<b>5</b>



## Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	Escola de Arte e Superior de Deseño “ Ramón Falcón” Lugo				
Web escolas	www.escoladeartelugo.com				
Mail escolas	info@escoladeartelugo.com				
Materia	Fundamentos do deseño				
Disciplina	Gráfica Aplicada ao espazo				
Carácter	OPTATIVO	Tipo		Duración	175 H
Curso	2017-18			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		4			
Horas de traballo non presencial		76			
Horas de tutoría		2			

## 2. Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

Participación dos xéneros do Deseño Gráfico na Gráfica do Entorno: identidade visual corporativa (arquitectura corporativa comercial ), Publicidade (stands), sinalética (interior-exterior).

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

Proxectos

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

- A intervención da gráfica no espazo A gráfica espacial: o espazo enunciativo.
- Recoñecemento do espazo como escenario de comunicación.
- Participación dos xéneros do Deseño Gráfico na Gráfica da Contorna.
- Intervención gráfica: articulación dos seus elementos no espazo conformando o discurso. Deseño do programa. Recoñecemento, sinalización no espazo. Condicionantes comunicacionais, ambientais e constructivos. Sistemas e subsistemas. O sinal como mensaxe e como obxecto. Réximes específicos de lectura: o volume, a tipografía, a imaxe.
- Xeración dun sistema gráfico
- Comprensión do espazo en función do home e a súa escala.



## 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

- Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
- Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo
- Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares.
- Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

### 4.2 Competencias xerais

- Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.
- Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.
- Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.
- Actuar como mediadores entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.
- Organizar, e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos
- Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación

### 4.3 Competencias específicas da titulación

- Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos simples/complexos no espazo.
- Dominar os recursos formais da expresión e a comunicación visual.
- Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.
- Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos
- Establecer estruturas organizativas da información.
- Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica
- Concibir e desenvolver proxectos de deseño con criterios que comporten mellora na calidade, uso e consumo das producións
- Analizar, interpretar, adaptar e producir información relativa á materialización dos proxectos
- Resolver os problemas estéticos, funcionais, técnicos e construtivos que xurdan durante o desenvolvemento e execución do proxecto
- Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica



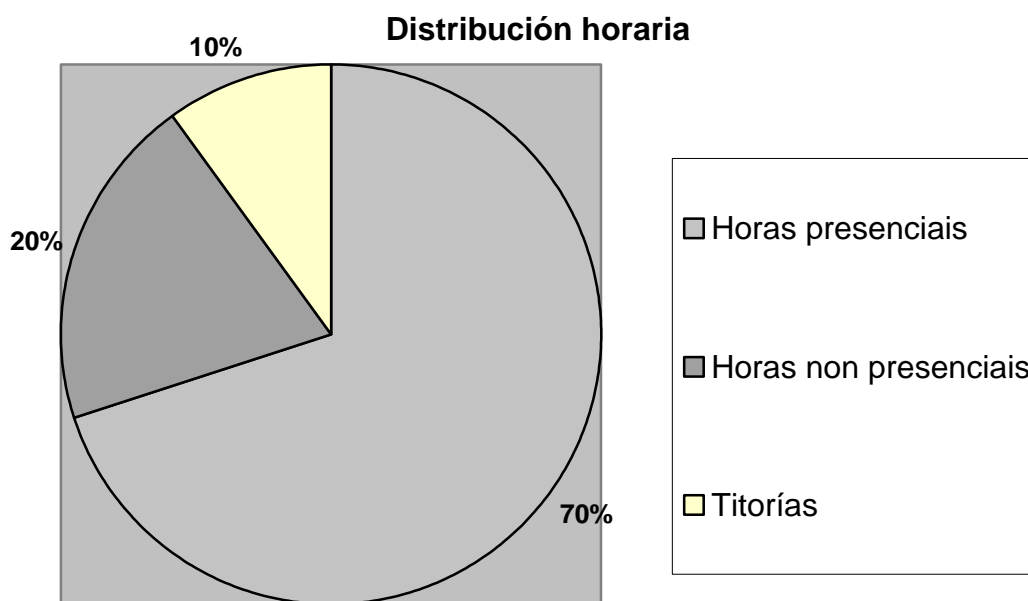
## 5. Organización dos contidos

---

### 5.1 Contidos

- Comunicación visual /Identidade.
- Xeneros de participación do deseño gráfico na gráfica do entorno
- Identidade visual / arquitectura corporativa
- Identidade visual / senalética / Recorrido Espazo

### 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.