



**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: Tecnoloxía dixital aplicada 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 .....	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 .....	7
<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	Tecnoloxía dixital aplicada II				
Carácter	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	Tipo	Práctica (P.)	Duración	Anual. 150 h.
Curso	3º			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

- Tecnoloxía dixital: redes de comunicación.
- Comunicación multimedia: 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 “Tecnoloxía dixital I” de segundo curso.

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

Nesta disciplina o alumnado aprenderá a analizar, avaliar, planificar e desenvolver técnicamente proxectos de deseño multimedia de calidade co fin de manexar en profundidade as aplicacións



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

informáticas máis habituais dentro do sector do deseño web, así como dominar a linguaxe propia do medio.



## 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 a comunicación.

### 4.2 Competencias xerais

- X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e da comunicación.
- X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.
- X15. Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.
- 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

- EG1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.
- EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme os obxectivos comunicativos do proxecto.
- EG10. Aplicar métodos de verificación da eficacia comunicativa.
- EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.
- EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.



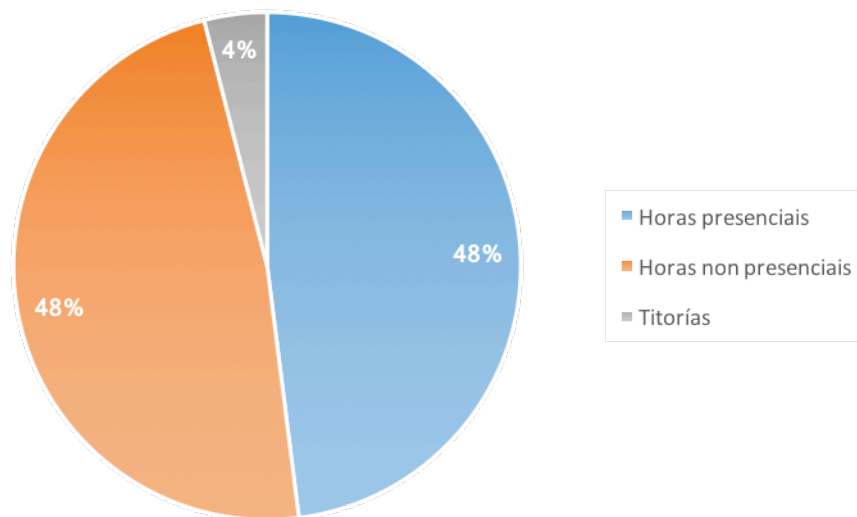
## 5. Organización dos contidos

---

### 5.1 Contidos

- Redes de comunicación: historia e evolución de internet e os seus protocolos.
- HTML: características da linguaxe html, tipos de etiquetas e o seu funcionamento.
- CSS: características das regras de estilo, tipoloxía e o seu funcionamento.
- Software de deseño e desenvolvemento de sitios web: entorno, ferramentas e creación de páxinas web.
- Proceso de desenvolvemento de proxectos web: organización, proceso de deseño, accesibilidade e usabilidade web, estandarización e publicación.

### 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.