



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA



**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 DE INTERIORES

Disciplina: LUMINOTECNIA



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

## 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.....	5
3. Obxectivos.....	5
4. Competencias que se desenvolven na disciplina.....	6
4.1 Competencias transversais .....	6
4.2 Competencias xerais .....	6
4.3 Competencias específicas da titulación.....	6
5. Organización dos contidos.....	7
5.1 Contidos.....	7
5.2 Organización.....	8
6. Procedemento de avaliación.....	8



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina				
Escolas	Escola de Arte e Superior de Deseño "Ramón Falcón" (Lugo)			
Web escolas	<a href="http://www.escoladeartelugo.com">www.escoladeartelugo.com</a>			
Mail escolas	<a href="mailto:escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es">escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es</a>			
Materia	OPTATIVA			
Disciplina	Luminotecnia			
Carácter	OPTATIVA	Tipo	T.P. (Teórico práctica)	Duración Anual
Curso	TERCERO			Créditos ECTS 6
Horas de clase semanais				2
Horas de traballo non presencial				72
Horas de titoría				6

## 2. Descrición da disciplina

### 2.1. Descritores

- Innovación. Métodos de investigación propios da materia.
- Investigación e proxecto. Realización de proxectos no ámbito terciario: estudo analítico dos usos, produtos e servizos.
- Aplicación de estratexias e criterios de decisión, innovación e sustentabilidade.
- Coñecemento e análise das tendencias do deseño actual para a investigación proxectual.
- Argumentación crítica do proxecto.
- Metodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

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

Non se contempla.



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

O alumno debe coñecer a natureza da luz, para xestionar a iluminación e aplicala en diferentes espazos.

## 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.

### Tutorías 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 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

T.2 Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente

T.3 Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T.4 Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T.7 Utilizar as habilidades comunicativas ea crítica construtiva no traballo en equipo

T.8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T.14 Dominar a metodoloxía de investigación e na xeración de proxectos, ideas e solucións viabeis

T.15 Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

T.16 Traballar de forma autónoma e valorar a importancia de iniciativa e o patrimonio cultural e medioambiental

T.17 Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos

### 4.2. Competencias xerais

X.1 Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X.6 Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

X.10 Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X.12 Afondar na historia e a tradición das artes e o deseño.

X.16 Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles.

X.18 Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos

X.19 Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación

X.22 Analizar, avaliar, e verificar a viabilidade productiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas

X.23 Estimular o interese pola protección, a promoción e o crecemento do legado patrimonial, así como o fomento da cohesión cultural das sociedades en que dito legado se insire.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

E.I.1 Xerar e materializar solucións funcionais, formais e técnicas que permitan o aproveitamento e utilización idónea dos espazos de interiores



E.I.3 Dirixir e certificar a realización de proxectos de interiores

E.I.4 Analizar, interpretar, adaptar e producir información relativa á materialización dos proxectos.

E.I.5 Resolver os problemas estéticos, funcionais, técnicos e construtivos que xurdan durante o desenvolvemento e execución do proxecto

E.I.9 Adecuar a metodoloxía e as propostas á evolución tecnolóxica e industrial propia do sector.

## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

Historia. Fundamentos. Programar con luz. Exemplos de planificación

Iluminación escénica.

### 5.2. Organización

Distribución horaria:

Horas presenciais

Horas non presenciais

Titorías

## 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.