



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: Laboratorio de imaxe



Índice

1.	Identificación e contextualización.....	3
2.	Descrición da disciplina.....	4
2.1	Descritores	4
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.	4
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación	4
2.4	Metodoloxía	5
3.	Obxectivos.....	6
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	7
6.	Procedemento de avaliación	7



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/ ; http://www.escolarte.com/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Tecnoloxía aplicada ao deseño gráfico				
Disciplina	Laboratorio de imaxe				
Carácter	Obrigatoria na especialidade (O.E.)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Anual (150 h)
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		3 (108 totais)			
Horas de traballo non presencial		36			
Horas de titoría		6			



2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Tecnoloxía dixital. Redes e comunicacións. Imaxe dixital. Edición e publicación electrónica. Usabilidade e accesibilidade. Comunicación multimedia.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Está incluída na materia Tecnoloxía Aplicada ao Deseño Gráfico, e progresa en contidos no seguinte curso na disciplina Fotografía.

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Laboratorio da Imaxe pretende dar a coñecer e utilizar a imaxe dixital como unha ferramenta máis na xeración de mensaxes e na comunicación de contidos de natureza diversa para as diferentes canles da comunicación, así como iniciarse nas técnicas esenciais da imaxe dixital.



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 trasversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T15. Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

4.2 Competencias xerais

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

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

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

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.

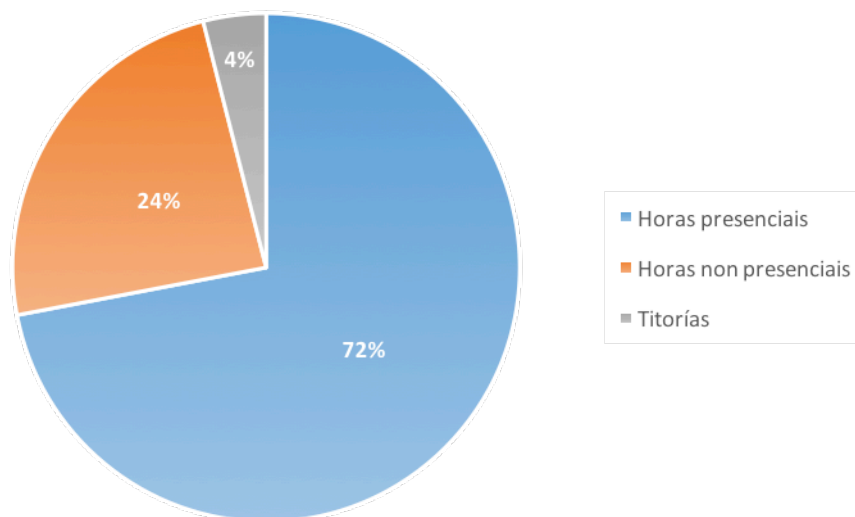


5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Imaxe dixital. Fundamentos e conceptos básicos.
- Captación, elaboración e procesado da imaxe dixital para os distintos medios de comunicación, redes e publicación electrónica

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.