



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Moda

Disciplina: Deseño gráfico aplicado á moda



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



1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Mestre Mateo				
Web escolas	www.easd.es				
Mail escolas	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Materiais e tecnoloxía aplicados ao deseño de moda				
Disciplina	Deseño gráfico aplicado á moda				
Carácter	Obrigatoria na Especialidade (O.E.)	Tipo	Teórico-Práctica (T.P.)	Duración	Anual
Curso	2º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais	2				
Horas de traballo non presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Tecnoloxía dixital para a presentación e a comunicación do proxecto.
- Desenvolvemento de proxectos de deseño gráfico aplicado á moda.
- Técnicas instrumentais de estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
- Representación gráfica mediante tecnoloxía dixital.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación. Ilustración de moda. Deseño editorial básico. Maquetación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Ésta é unha disciplina de contido progresivo, continuación de “Tecnoloxía dixital” de 1º curso, polo que o alumnado que non supere “Tecnoloxía dixital” non poderá ser avaliado de “Deseño gráfico aplicado á moda”. Ademais, “Deseño gráfico aplicado á moda” é complementaria de outras disciplinas da titulación, especialmente de “Deseño de moda I” e “Deseño de moda II” e, en xeral, todas as relacionadas con deseño.



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

- Coñecer, aplicar e desenvolver correctamente as técnicas e os procedementos propios do deseño gráfico aplicado á moda, especialmente no que atingue ó deseño de motivos e estampados, identidade corporativa e *packaging*.
- Xerar solucións creativas aos problemas de forma e función mediante a análise e a determinación dos seus valores simbólicos e comunicativos.
- Adaptarse aos tempos e ser resolutivos ante as limitacións propias de cada proxecto como un avance aos procesos de traballo nunha contorna laboral.
- Materializar as ideas de proxecto con solucións alternativas.
- Interpretar, executar e defender os proxectos.
- Argumentar o proceso de traballo no aula, anticipándose á comunicación no ámbito de traballo no futuro, de forma que se reflecta o traballo tanto conceptual como técnico propio do deseñador con honestidade e claridade.

2.4. Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 da comunicación.

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

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

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.2. Dominar as linguaxes os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X.3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

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

X.20. 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.

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

4.3. Competencias específicas da titulación

E.M.1. Xerar propostas creativas de deseño de moda e indumentaria adecuadas aos condicionamentos materiais, formais, estéticos, comunicativos e funcionais dos supostos de traballo.

E.M.2. Concibir e materializar proxectos de deseño de moda e indumentaria que integren os aspectos formais, materiais, técnicos, funcionais, comunicativos e de realización.

E.M.5. Adecuar a metodoloxía e as propostas de deseño á evolución tecnolóxica e industrial propia do sector.

E.M.6. Fundamentar o proceso creativo en estratexias de investigación, metodolóxicas e estéticas.

E.M.7. Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

E.M.8. Resolver os problemas estéticos, funcionais, técnicos e de realización que xurdan durante o desenvolvemento e execución do proxecto.

E.M.10. Coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicacións ao deseño de moda e indumentaria.

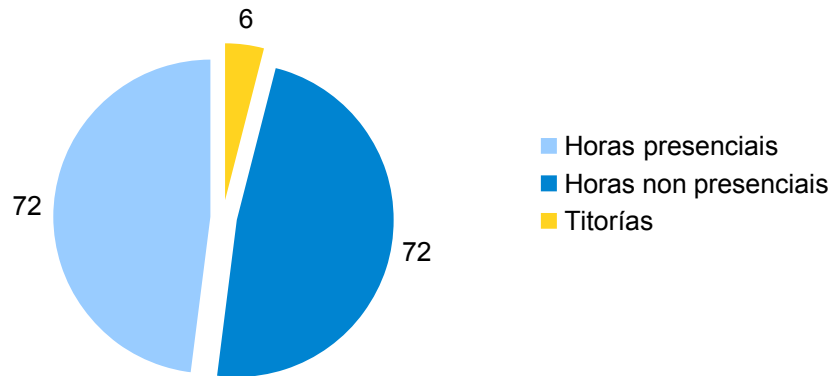
E.M.11. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e execución de proxectos de deseño de moda e indumentaria.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Deseño gráfico e moda. Conceptos básicos.
- Ilustración de moda avanzada. Técnicas de mestura analóxicas e dixitais.
- Fundamentos do deseño gráfico. Metodoloxía e estruturas do deseño gráfico. Materiais e acabados.
- Proxectos gráficos de moda: Deseño de identidades visuais. Gráfica aplicada ao deseño de etiquetas e envases. Deseño de motivos e estampados.

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.