

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: Sistemas de representación

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	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Sistemas de representación				
Carácter	Formación Básica (F.B.)	Tipo	Teórico-Práctica (T.P.)	Duración	Anual
Curso	1º			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

- Xeometría plana e descritiva.
- Coñecemento e análise dos distintos sistemas de representación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Aínda que “Xeometría descritiva” non é chave, resulta fundamental para comprender as disciplinas de patronaxe.

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

- Utilizar os elementos do debuxo técnico como medio de reflexión e comunicación.
- Analizar, interpretar, adaptar e producir información relativa á representación gráfica técnica.
- Adquirir aptitude para racionalizar as ideas espaciais e capacidade para xerar, interpretar e transmitir descrições gráficas a un público tanto especializado como non especializado.

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**

- T.1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- 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 realizar.
- T.8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- T.14 Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

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 e recursos expresivos da representación e a 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.21. Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3. **Competencias específicas da titulación**

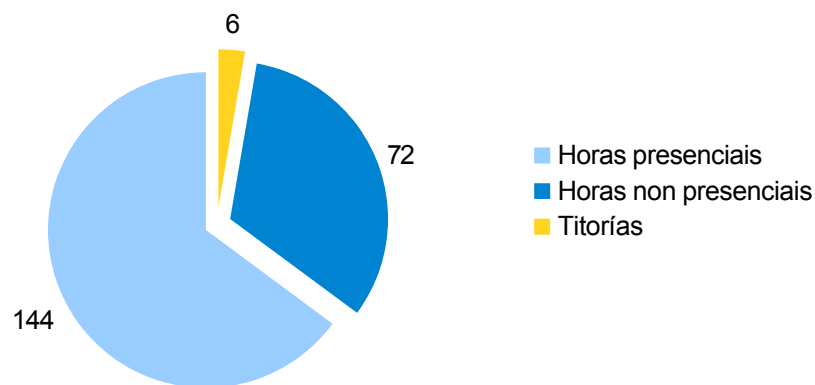
- E.M.2. Concibir e materializar proxectos de deseño de moda e indumentaria que integren os aspectos formais, materiais, técnicos, funcionais, comunicativos e de realización.
- E.M.6. Fundamentar o proceso creativo en estratexias de investigación, metodolóxicas e estéticas.
- E.M.8. Resolver os problemas estéticos, funcionais, técnicos e de realización que xurdan durante o desenvolvemento e a execución do proxecto.
- E.M.11. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de moda e indumentaria

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Trazados xeométricos elementais.
- Proporcionalidade, semellanza, escalas.
- Sistemas de representación: diédrico, axonométrico e cónico.
- Normas referentes no debuxo técnico.

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.