



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: Tecnoloxía dixital



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	Tecnoloxía dixital				
Carácter	Formación Básica (F.B.)	Tipo	Teórico-Práctica (T.P.)	Duración	Anual
Curso	1º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		3			
Horas de traballo non presencial		36			
Horas de tutoría		6			

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.
- Coñecemento de *software* aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: 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, e ten continuación con “Deseño Gráfico Aplicado” de 2º curso, polo que o alumnado que non supere “Tecnoloxía dixital” non poderá ser avaliado de “Deseño Gráfico Aplicado”. Por outra parte, é básica para moitas outras disciplinas, especialmente “Deseño básico”, “Deseño de Moda I”, “Deseño de Moda II”, “Proxectos de deseño de moda” e, en xeral, calquera disciplina que requira a correcta presentación visual de proxectos.

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

- Pór en práctica o uso de presentacións gráficas mediante tecnoloxía dixital, así como iniciarse nos diferentes softwares de representación gráfica.
- Dominar os conceptos, a terminoloxía básica e as técnicas aplicables no campo da tecnoloxía dixital para a elaboración de proxectos de deseño.
- Utilizar de modo axeitado a metodoloxía de investigación e a experimentación no traballo con tecnoloxía..

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.1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

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.12. Adaptarse, en condicións de competitividade, aos cambios culturais, sociais e artísticos e aos avances que se producen no ámbito profesional e seleccionar as canles adecuadas de formación continuada.

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

4.2. Competencias xerais

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

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.

4.3. Competencias específicas da titulación

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

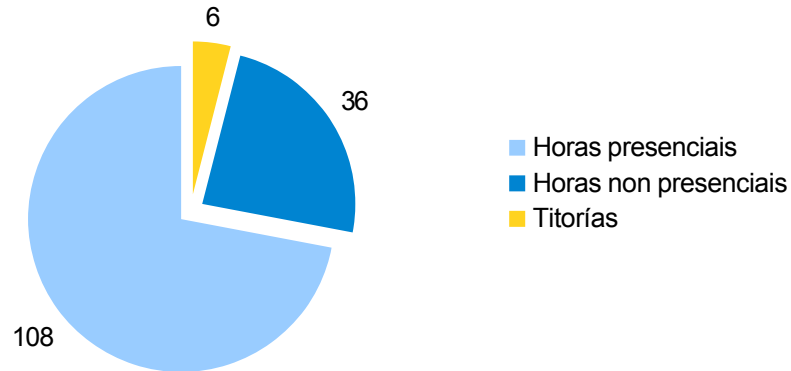
E.M.11. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de moda e indumentaria.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Conceptos xerais de informática: hardware e software.
- Procesadores de texto e follas de cálculo.
- Formatos de arquivo.
- Software de aplicación e deseño:
 - Deseño vectorial.
 - Edición fotográfica.
 - Maquetación.
 - 3D.

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.