



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

Modelo MD75PRO0_

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: Gráfico

Disciplina: Deseño básico

Modelo.
Guía
docente.
MD75PRO0_
. Ver. 01



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	4
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



Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Failde 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	Fundamentos do deseño				
Disciplina	Deseño básico				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tipo	Teórica (T.P.)	Duración	Anual (200 h)
Curso	1º				Créditos ECTS 8
Horas de clase semanais		3 (108 totais)			
Horas de traballo non presencial		84			
Horas de tutoría		8			

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Fundamentos do deseño: técnicas de creatividade.
- Metodoloxía do deseño. Fundamentación práctica dos procedementos, técnicas, linguaxes e metodoloxías de realización do proxecto. Ideación e realización.
- Aplicación práctica dos criterios de análise, síntese e metodoloxía. Criterios de decisión.
- Modelos, maquetas o prototipos.
- Resolución de proxectos básicos de deseño.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non ten contidos progresivos, aínda que supón unha base procedemental importante para as disciplinas proxectuais de cursos posteriores.



2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Proporciona o coñecemento básico a partir da praxe de proxectos de deseño e mediante o estudo das súas características, dos seus condicionantes, contextos e medios, así como dos destinatarios destes. Aplica a metodoloxía proxectual á materialización de ideas mediante a realización de exercicios elementais de deseño bi e tridimensional. Permite coñecer e aplicar as técnicas básicas de creatividade, materializar as ideas de proxecto con solucións alternativas, así como interpretar, executar e defender os proxectos.

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 partir 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 ao 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

- T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- T2. Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
- T6. Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersonal.
- T7. Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

4.2 Competencias xerais

- X1. Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.
- X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.
- X3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.
- X11. Comunicar ideas e proxectos aos/as clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.



4.3 Competencias específicas da titulación

EG3. Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.

EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

EG6. Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.

EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Fundamentos do deseño: técnicas de creatividade.
- Metodoloxía do deseño. Fundamentación práctica dos procedementos, técnicas, linguaxes e metodoloxías de realización do proxecto. Ideación e realización.
- Aplicación práctica dos criterios de análise, síntese e metodoloxía. Criterios de decisión.
- Modelos, maquetas e prototipos.
- Resolución de proxectos.

5.2 Organización

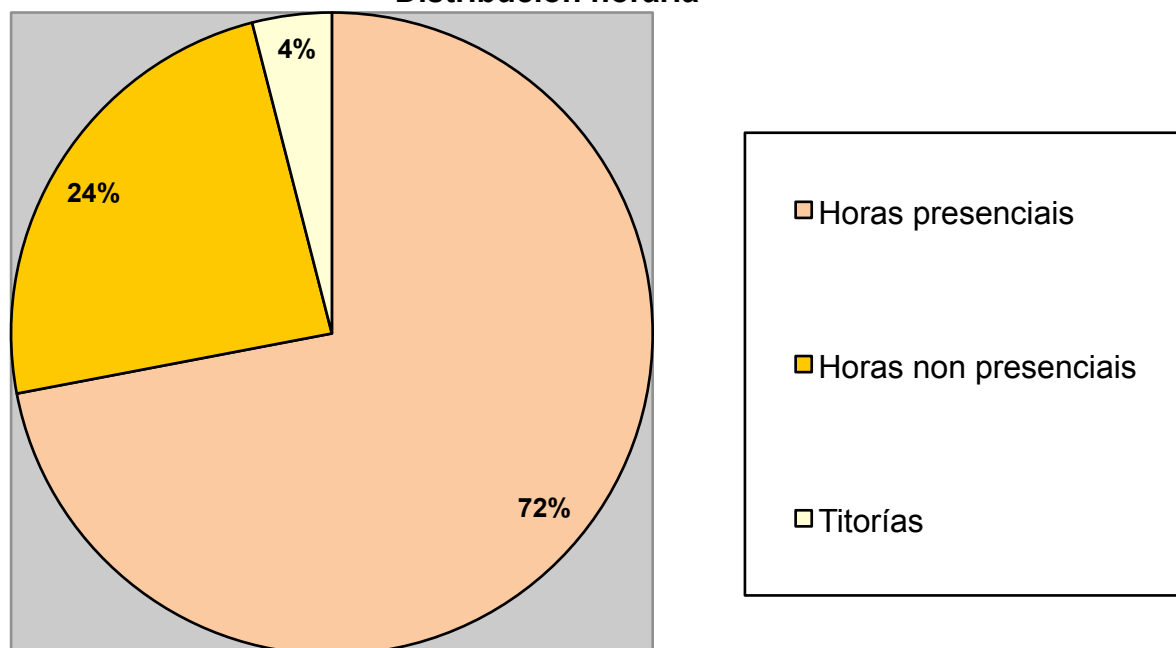
Horas lectivas presenciais - 108

Horas non presenciais - traballo autónomo - 84

Titorías - 8



Distribución horaria



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.