



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 diseño

Especialidade: DESEÑO GRÁFICO

Disciplina: PROXECTOS EXPERIMENTAL



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	4
2.4	Metodoloxía.....	¡Error! Marcador no definido.
3.	Obxectivos.....	5
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
4.1	Competencias transversais	5
4.2	Competencias xerais	6
4.3	Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	7
5.1	Contidos	7
5.2	Organización	8
6.	Procedemento de avaliación.....	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Antonio Faílde OURENSE				
Web escolas	http://www.escolarte.com/es				
Mail escolas					
Materia	Optativa				
Disciplina	Proxecto experimental				
Carácter	Op.	Tipo	Teórico / práctica (T.P.)	Duración	Cuatrimestral, 150 horas
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		6			
Horas de traballo non presencial		48			
Horas de tutoría		1			

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

Definición e realización de proxectos dende unha perspectiva experimental.

Metodoloxía e investigación. Estratexia e criterios de decisión e innovación.

Creatividade e técnicas para a visualización de ideas.

Deseño ecolóxico.

Ética e deseño.

Tendencias.

Deseño e arte.

Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Non se contemplan.



2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Preténdese que o alumnado poida cultivar unha personalidade artística singular e flexible.

A metodoloxía se desenvolve coa investigación e a experimentación gráfica e estética en proxectos de ámbitos menos comerciais que os que se abordan noutras disciplinas dos estudos.

Trátase de comprender e manexar as técnicas e recursos das principais tendencias estéticas a nivel gráfico priorizando sempre o aspecto conceptual do proxecto.

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 dos traballos realizados ao longo do curso.

Práctica colectiva

Práctica para o enriquecemento do conxunto da clase en canto a ideación e a adaptación a experiencias grupais na contorna laboral.

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

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal.

Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos.

Liderar e xestionar grupos de traballo.

Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, ambiental e cara á diversidade.

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.

Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.

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

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

Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.



Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos.

4.2 Competencias xerais

Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

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

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

Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.

Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funcións, necesidades e materiais.

Investigar nos aspectos intanxibles e simbólicos que inciden na calidade.

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

Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

Afondar na historia e na tradición das artes e o deseño.

Coñecer o contexto económico, social e cultural en que ten lugar o deseño.

Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e de inclusión social e como transmisor de valores culturais.

Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.

Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.

Propoñer, avaliar e desenvolver estratexias de aprendizaxe adecuadas ao logro de obxectivos persoais e profesionais.

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

Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

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.

Dominar a metodoloxía de investigación.



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

Amosar capacidade crítica e saber plantexar estratexias de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.

Dominar os recursos formais da expresión e a comunicación visual.

Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.

Dominar os procedimentos de creación de códigos comunicativos.

Establecer estruturas organizativas da información.

Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

Establecer estruturas organizativas da información.

Interrelacionar as linguaxes formal e simbólica coa funcionalidade específica.

Determinar, e no seu caso, crear solucións tipográficas adecuadas aos obxectivos do proxecto.

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

Analizar o comportamento dos receptores do proceso comunicacional en función dos obxectivos do proxecto.

Aplicar métodos de verificación da eficacia comunicativa.

Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico no que se desenvolve o deseño gráfico.

Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, valorar a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do medio ambiente e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción.

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

1. Designthinking ou pensamento de deseño

1.1. Creatividade: definición , usos e técnicas

1.2. Definir problemas de deseño con eficacia



1.2.2. Xerar ideas complexas

1.2.3. Crear formas usando a experimentación

2. Deseño ecolóxico

2.1. Eco-deseño : criterios, e campos de acción

2.2. Deseño sostenible :

2.2.1 Definición

2.2.2. Prácticas sostenibles para deseñadores gráficos

3. Tendencias contemporáneas

3.1. Definición de tendencia

3.2. Historia e utilidade da información para o deseño.

4. Ética e deseño

4.1. ética no deseño gráfico : valores e potencial da profesión

4.3. Deseño e activismo

4.2. Economía social e educación

5. Deseño e arte

5.1. Arte contemporánea. Historia e contexto

5.2. Claves da arte actual. O paradigma artístico da interacción

5.3. A relación entre a arte e deseño ea súa consideración artística

5.2 Organización

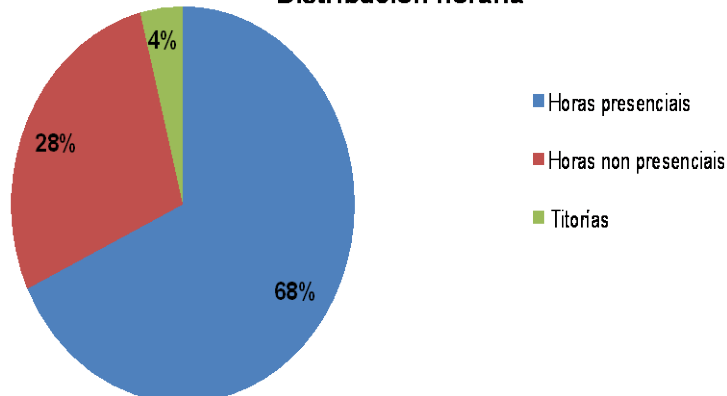
Horas lectivas presenciais – 96 clases e 6 de avaliación = 102

Horas non presenciais - traballo autónomo - 42

Titorías - 6

Créditos: 6 = 150 horas (presenciais: 102+6 (optativas) + non presenciais:42)

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.