



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADE
E FORMACIÓN PROFESIONAL

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Interiores

Disciplina: Aplicacións dixitais para a presentación do proxecto



Xacobeo 2021

EASD Antonio Faílde

Páxina 1 de 8



Índice

1	<u>Identificación e contextualización</u>	3
2	<u>Descrición da disciplina</u>	3
2.1.	Descritores	3
2.2.	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos	4
2.3.	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación	4
2.4.	Metodoloxía	4
3	<u>Obxectivos</u>	6
4	<u>Competencias que se desenvolven na disciplina</u>	6
4.1.	Competencias transversais	6
4.2.	Competencias xerais	6
4.3.	Competencias específicas da titulación	6
5	<u>Organización dos contidos</u>	9
5.1.	Contidos	9
5.2.	Organización	9
6	<u>Procedemento de avaliación</u>	10





1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Antonio Faílde OURENSE				
Web escolas	http://www.escolarte.com				
Mail escolas	Escolarte.arted.antonio.failde@edu.xunta.es				
Materia	Optativa				
Disciplina	Aplicacións dixitais para a presentación de proxectos				
Carácter	Optativa	Tipo	Teórico / práctica (T.P.)	Duración	Cuadrimestral
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		4			
Horas de traballo non presencial		72			
Horas de tutoría		6			

2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Creatividade e técnicas para a comunicación de ideas relacionadas co deseño de interiores.
- Crear presentacións interactivas, creativas e innovadoras, para a súa integración nun proxecto de deseño de interiores.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia no ámbito das novas aplicacións.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non se contemplan

2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da



Xacobeo 2021



Titulación

- A metodoloxía desenvólvese coa investigación e a experimentación informática nos novos campos que xurdan.
- Trátase de comprender e manexar as técnicas e recursos das principais tendencias estéticas a través dos programas utilizados.

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 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 explicados.

Exposición e debate

- Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso ó resto da aula.

Titorías docentes

- A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas explicadas na aula.

Actividades de avaliación

- ☐ Formativa.





- – Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
- – Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- ☐ Sumativa.

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

- T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.
- T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais
- T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- T2. Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
- T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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 a metodoloxía de investigación na xeración de presentación orixinais.
- X5. Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte.
- X7. Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.





4.3. Competencias específicas da titulación

- EI 9. Adecuar a metodoloxía e as propostas á evolución tecnolóxica e industrial propia do sector.
- EI 11. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e execución de proxectos de interiorismo.



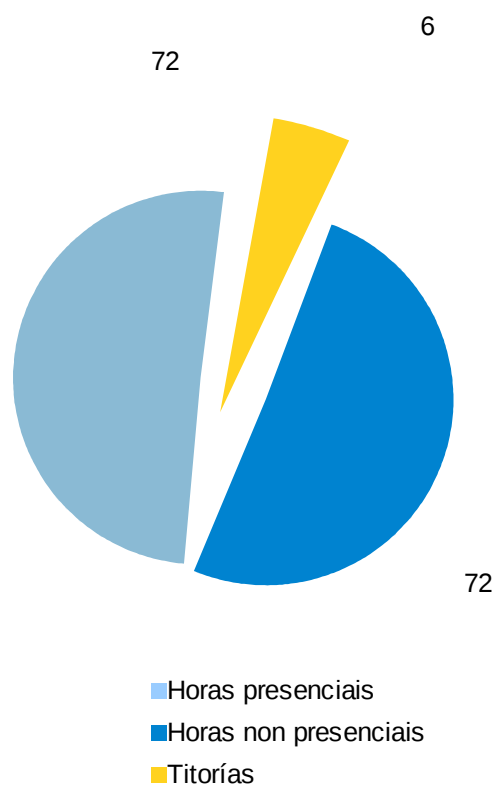


5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

1. Edición e tratamento de imaxes de mapas de bits .
2. Fundamentos da imaxe dixital aplicados ó Render.
3. Edición das luces e sombras.
4. Composición e Maquetación de proxectos.
5. Introducción á Comunicación online.
6. Publicación de contidos.

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.

