



Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa  
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

## Modelo MD75PRO02

# Programación

**Titulación:** Grao en Deseño de produto

**Materia:** Materiais e Tecnoloxía aplicada ao Deseño de Produto

**Disciplina:** Deseño Gráfico aplicado ao deseño de Produtos

**Curso:** 2º

**Carácter:** O.E.

**Tipo:** Teórico-práctico

**Docente:** Araceli Díaz Cabanas

**Ano académico:** 2018-2019



## Índice

---

<b>1. Identificación e contextualización .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Organización dos contidos .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Avaliación .....</b>	<b>4</b>
3.1 Criterios de avaliación.....	4
3.2 Procedemento.....	4
3.3 Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación .....	5
3.4 Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación .....	5
3.5 Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais .....	6
<b>4. Metodoloxía, recursos e actividades complementarias.....</b>	<b>7</b>



## 1. Identificación e contextualización

Idiomas	Castelán
Departamento	Deseño de Produto
Profesor/a	Araceli Díaz Cabanas
Correo electrónico	adcabanas@edu.xunta.es
Web	
Créditos ECTS	Distribución horaria dos créditos ECTS: 6 Horas totais: 150 Horas de clase semanais: 3 Horas de clase no curso: 108 Horas de traballo non presencial: 42 Horas titoría: 1
Descritores	Conxunto de coñecementos, conceptos chave e principios da linguaxe do deseño gráfico aplicado ao deseño de produtos. Plantexarase a disciplina dende os fundamentos teóricos do deseño ca fin de identificar e resolver os problemas creativos aplicando os métodos e ferramentas propios do deseño gráfico.

## 2. Organización dos contidos

BT	Bloque temático/contidos	Actividades	Temporalización	Calendario
1	<b>Introdución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación da asignatura.</li> <li>Explicación de traballos e criterios de avaliación.</li> </ul>	3h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setembro</li> </ul>
2	<b>Contidos chave teóricos do deseño gráfico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto</li> <li>Ámbito de aplicación</li> <li>Síntese histórica</li> <li>Estilos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas de maquetación en base aos conceptos teóricos</li> </ul>	6h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setembro/Outubro</li> </ul>
3	<b>Principios e obxetivos da comunicación. Linguaxe. Tipografía. Tratamento da información, tecnoloxía vectorial e maquetación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamentos do deseño gráfico</li> <li>Novos fundamentos</li> <li>Técnicas e ferramentas. Representación gráfica</li> <li>Tipografía e cor</li> <li>Psicoloxía da imaxe, semántica e semiótica</li> <li>Tratamento de imaxes e textos</li> <li>Formatos regularizados e sistemas de impresión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análise de imaxes para fortalecer os coñecementos adquiridos</li> <li>Debuxos dixitais de cancións</li> <li>Actividades prácticas a maiores</li> <li>Bullet journal</li> </ul>	9h	<ul style="list-style-type: none"> <li>Novembro</li> </ul>



4	<b>Identidade corporativa, verbal e visual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creación da imaxe do produto: marcas e logos</li> <li>▪ Identidade corporativa verbal e visual</li> <li>▪ Estudos de identidade corporativa: visión do deseñador e visión do produto</li> <li>▪ Aplicación práctica de maquetación. Análise e deseño aplicando a identidade corporativa propia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “El libro rojo de las marcas” – lectura obligatoria</li> <li>▪ Traballo de investigación propio para facer a identidade visual como deseñador. Pensarase para aplicar a calquer traballo da escola</li> <li>▪ Desenvolver investigación sobre un produto sobre o cal deberá desenvolverse un logo, marca e identidade corporativa visual</li> <li>▪ Desenvolver un exercicio de maquetación dunha memoria aplicando a identidade visual propia e a do elemento xerado</li> </ul>	15h	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Decembro/Xaneiro</li> </ul>
5	<b>Deseño gráfico aplicado ao deseño de produtos, envases e embalaxes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Análise, público, marca, deseño. Tendencias actuais</li> <li>▪ Aplicación do deseño gráfico ao produto de envase e embalaxe completo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prácticas guiadas para aplicación dos coñecementos teóricos</li> <li>▪ Desenvolver identidade visual do produto. Maquetación de memoria final baixo identidade visual. Exposición co medio dixital escollido polo alumno.</li> <li>▪ Desenvolver envase e embalaxe aplicando os contidos vistos.</li> </ul>	39h	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Febreiro/Marzo/Abril</li> </ul>
6	<b>Coñecemento e análise de técnicas de representación dixitais</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Representación gráfica mediante medios dixitais. Aplicación práctica</li> <li>▪ Presentacións visuais e animacións dixitais</li> <li>▪ Webs, interfaces visuais. Sistemas de xestión de contidos. Plantillas css. Etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver exposición mediante medios dixitais do traballo previo.</li> <li>▪ Desenvolver plantilla web propia para a identidade visual do deseñador</li> </ul>	12h	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Maio</li> </ul>

## 3. Avaliación

### 3.1 Criterios de avaliación

- Proponer, avaliar e determinar solucións a problemas de deseño de produtos e dominar a metodoloxía de investigación.
- Resolver problemas proxectuais.
- Determinar solucións construtivas.
- Dominar os recursos gráfico-plásticos e coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicacións ao deseño de produto.

### 3.2 Procedemento

- Avaliación progresiva e continua.
- Asistencia regular e realización de probas teóricas/prácticas requeridas.



### 3.3 Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación

- Exame. Realizarase un exame final dos conceptos teóricos adquiridos ao longo do curso.
- Prácticas. Realizaranse unha serie de exercicios prácticos. no caso de non ser entregadas no prazo establecido, valoraranse sobre 5.

Instrumento de avaliación	Convocatoria ordinaria		
	Avaliación continua		Proba final
	Primeiro cuatrimestre	Segundo cuatrimestre	Mai/Xuño
Memorias/Probas teóricas	20%		20%
Proxectos/Probas prácticas	65%		65%
Traballo diario na aula	10%		10%
Atitude e participación	5%		5%

Instrumento de avaliación	Convocatoria extraordinaria	
	Proba extraordinaria	
	Xuño/Xullo	
Memorias/Probas teóricas	30%	
Proxectos/Probas prácticas	70%	

### 3.4 Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación

#### 3.4.1 Planificación de actividades de recuperación

Os alumnos que durante o curso teñan tarefas pendentes de superación, terán a posibilidade de entregalos de novo para a súa recalificación nas datas propostas polo profesor.

Queda a elección dos profesores, facer algún tipo de proposta de recuperación.



### **3.4.2. Plan extraordinario de avaliación para alumnos con perda de dereito a avaliación progresiva.**

Tódolos/tódalas que non superen a disciplina por avaliación progresiva ou en convocatoria ordinaria, poderán presentarse a EXAME FINAL en convocatoria extraordinaria seguindo o mesmo procedemento que na ordinaria.

### **3.5 Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais**

Coa denominación de necesidades específicas de apoio educativo a LOE presta especial atención ao alumnado que requira determinados apoios e atencións específicas derivadas de circunstancias sociais e de discapacidade física ou psíquica.

Concretamente, este grupo non conta con alumnos con necesidades educativas especiais.



## 4. Metodoloxía, recursos e actividades complementarias

---

### 4.1. A estratexia metodolóxica será a seguinte:

- Explicación dos contidos teóricos da materia, incidindo en obxectivos, contidos e metodoloxía.
- Plantexamento de exercicios prácticos (prácticas individuais). Traballo presencial e non presencial que fortalecerá eses conceptos explicados na clase.
- Seguimento dos exercicios propostos.

### 4.2 Os recursos empregados serán basicamente:

- Bibliografía básica.
  - Historia del diseño gráfico. Ed. Trials
  - Fundamentos del diseño gráfico. Gavin Androis, Paul Harris, Ed. Parramon Arts and Design
  - El libro rojo de las marcas. Luis Bassat, Ed. Espasa
  - Webgrafía varias

### 4.3 Actividades complementarias.

Realizaranse as actividades complementarias que propoña o departamento.