



**Dirección Xeral de Formación Profesional  
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia**

**Modelo MD85PRO06**

**Guía docente**

**Título superior de deseño**

**Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO**

**Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO**

**Disciplina: DESEÑO GRÁFICO APLICADO AOS PRODUTOS**



## 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.....	6
5	Organización dos contidos.....	7
5.1	Contidos.....	7
5.2	Organización.....	7
6	Procedemento de avaliación.....	7

## 1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina			
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO		
Web escola	<a href="https://easd.es/es/">https://easd.es/es/</a>		
Correo electrónico escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>		
Materia	MATERIAIS E TECNOLOXÍA APLICADOS AO DESEÑO DE PRODUCTOS		
Disciplina	DESEÑO GRÁFICO APLICADO AOS PRODUCTOS		
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.
Curso	SEGUNDO		Duración
			108
			Créditos ECTS
			6
Horas de clase semanais	3		
Horas de traballo non presencial	30		
Horas de titoría	12		

## 2 Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital.
- Representación gráfica mediante medios dixitais.
- Deseño gráfico aplicado a envases e embalaxes.
- Tecnoloxía dixital de debuxo vectorial, de tratamento de imaxes e de edición de maquetación.
- Concepto de deseño gráfico. Ámbitos de aplicación. Síntese histórica. Estilos e deseñadores/as.
- Principios e obxectivos da comunicación. Linguaxe do deseño gráfico. Tipografía. Tratamento da información.
- Identidade corporativa, verbal e visual. Formatos regularizados. Sistemas de impresión.

### 2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

ENVASES E EMBALAXES

### 2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O Deseño gráfico aplicado aos produtos, no perfil profesional aporta:

1. Integra-los coñecementos nos proxectos deseño de produtos e sistemas de un xeito práctico.
2. Domina-los coñecementos teóricos e prácticos do deseño gráfico.
3. Te-la capacidade de avaliar calquera produto ou sistema dende o punto de vista gráfico.

4. Aplica-lo coñecemento do deseño visual no deseño de presentacións e de interfaces seguindo os criterios de usabilidade.

## 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 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 (relacionada no seguinte apartado) durante o desenvolvemento da disciplina, e máis en concreto:

1. Identificar e resolver problemas aplicando creativamente os coñecementos teóricos e prácticos da disciplina
2. Coñecer e aplicar na práctica os métodos e ferramenta do deseño gráfico aplicado ao deseño de produtos
3. Integrar este contidos no restos de disciplinas da titulacións e no TFE.

## 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, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.

T3

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

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

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.

T9

Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos.

T10

Liderar e xestionar grupos de traballo.

T11

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

### 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 os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X3

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

X4

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



X5

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

X6

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

X7

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

X8

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

X9

Investigar nos aspectos intanxibles e simbólicos que inciden na calidade.

X10

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

X11

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

X13

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

X20

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.

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

X22

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

### 4.3 Competencias específicas da titulación

EP1

Determinar as características finais dos produtos, servizos e sistemas coherentes cos requisitos e coas relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP6

Determinar as solucións construtivas, os materiais e os principios de produción adecuados en cada caso.

EP7

Coñecer as características, propiedades físicas e químicas e comportamento dos materiais utilizados no deseño de produtos, servizos e sistemas.

EP9

Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.

EP10

Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

EP11

Coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicacións ao deseño de produto.

EP12

Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de produto.

EP13

Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.

EP15

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

## 5 Organización dos contidos

### 5.1 Contidos

- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital.
- Representación gráfica mediante medios dixitais.
- Deseño gráfico aplicado a envases e embalaxes.
- Tecnoloxía dixital de debuxo vectorial, de tratamento de imaxes e de edición de maquetación.
- Concepto de deseño gráfico. Ámbitos de aplicación. Síntese histórica. Estilos e deseñadores/as.
- Principios e obxectivos da comunicación. Linguaxe do deseño gráfico. Tipografía. Tratamento da información.
- Identidade corporativa, verbal e visual. Formatos regularizados. Sistemas de impresión.

### 5.2 Organización

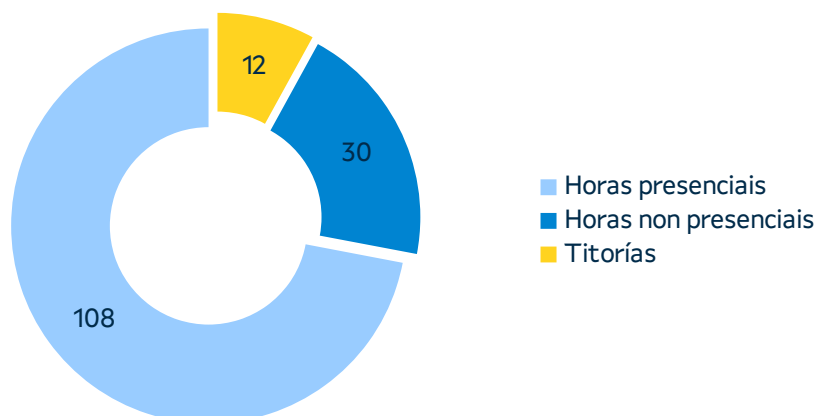


Figura 1: Distribución horaria

## 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.