

**PROGRAMACIÓN DOCENTE  
CIVILIZACIÓN E XEOMETRÍA**

**curso 2017- 18**

**ESQUEMA XERAL**

- i. Datos descritivos da materia
- ii. Contexto da materia
- iii. Obxectivos xerais
- iv. Adquisición de destrezas e habilidades
- v. Volume de traballo
- vi. Distribución de contidos: teóricos e prácticos
- vii. Metodoloxía docente
- viii. Avaliación da aprendizaxe
- ix. Observacións

**I.- DATOS DESCRIPTIVOS DA MATERIA.**

Nome da materia	Civilización e xeometría
Código	IV30104
Curso aconsellado	3º
Créditos Totais	3
Horas totais de traballo da/o estudante	75
Cuadrimestre (especificar 1º/2º)	2º
Ámbito (H / T / XS / C / CS)	Tecnolóxico

Ámbito: H= humanidades, T= tecnolóxico, XS= xurídico social, C= científico e CS= ciencias da saúde

**I.1. Profesores:**

**Coordinador/a da materia:** JOSÉ ANTONIO ALONSO RODRIGUEZ

Profesor/a	Créditos (A, P ou V)	Horario titorías	Lugar de Impartición	Lingua
José Antonio Alonso Rodríguez	1.5 A	Mércores 10:00 - 14:00 Correo-e: jaalonso@uvigo.es	Esc.Estud. Empresariais E.E. Industriais (Cidade)	Galego / Castelan
José Carlos Troncoso Saracho	1,5 A	Luns e Martes 17:00 - 19:00 Correo-e: tsaracho@uvigo.es	Esc. Estud. Empresariais E.E. Industriais (Cidade)	Galego / Castelan

A = aula P = laboratorio V = viaxe de estudos

**I. 2. Coñecementos previos aconsellados para cursar a materia, se procede:**

Non se necesitan coñecementos previos. A materia a pesares de estar enmarcada como Tecnolóxica derivase cara ao mundo humanístico no sentido en que non se abordan as cuestións de forma puramente teórica sino como conxuntos de sistemas lóxicos de utilidade común.

## II.- ENCADRAMENTO DA MATERIA NO CICLO INTENSIVO

Materia aconsellada para o 3º curso do Ciclo Intensivo, co fin de complementar a formación científica dos alumnos no campo da expresión gráfica e a súa relación nas culturas humanas, facendo un rápido percorrido dende os albores da humanidade hasta os nosos tempos.

## III.- OBXECTIVOS XERAIS

Analizar a relación da información gráfica (en todas as súas manifestacións) coa sociedade. Ve lo xeito en que a información e representación gráfica forma parte de practicamente tódalas actividades humanas.

Ver a utilidade que os sistemas de medida e representación han tido e teñen no noso mundo.

## IV.- ADQUISICIÓN DE DESTREZAS E HABILIDADES

Esperase dos alumnos que:

- Sexan capaces de interpretar parte do mundo que nos rodea relacionándoo cos tempos pasados e coa evolución das culturas no ámbito gráfico-tecnolóxico.
- Aprendan os conceptos básicos dos sistemas de representación e o seu interese na nosa vida cotiá.
- Sexan capaces de ver que o pasado forma parte do noso presente e que moitas cuestións tecnolóxicas baséanse en conceptos moi sinxelos.
- Sexan capaces de buscar, e atopar, solucións simples a problemas complexos coa axuda da xeometría.

## V.- VOLUME DE TRABALLO

Técnica	Horas presenciais aula	Horas presenciais fora da aula	Factor de traballo do alumno	Horas de traballo persoal do alumno	Horas totais do alumno	Créditos
Clase maxistral	26	0	1.5	39	65	2,6
Prácticas	4	0	1.5	6	10	0,4
<b>Total</b>	30	0	0	45	75	3

## VI.- DISTRIBUCIÓN DE CONTIDOS

Programa teórico:

Tema	Contidos	Duración
1	Geometría y cultura.	1
2	Los números. Como contamos.	1
3	Como medimos. Sistemas de medida.	1
4	Historia de la Geometría. Personajes y anécdotas.	6
5	Arte y Geometría. La divina proporción	2
6	Rodeados por las cónicas. Las cónicas en la arquitectura.	2
7	Lentes. Rosquillas, discos y el mundo hiperbólico.	1
8	Nuestro mundo. Donde estamos. Mapas misteriosos y curiosos.	3

9	GPS y topografía.	2
10	Dibujando con luz. Fotografía y pantallas.	2
11	Fotogrametría, medir con fotos.	2
12	La magia del ordenador. Dibujo en 2D y 3D. Fractales.	3

**Programa práctico:**

Tema	Actividades a desenvolver	Duración
1	Gráficos por computador I. As imaxes computerizadas. Infografía.	2
2	Gráficos por computador II. Os programas de DAO.	2

**Bibliografía básica**

- Imágenes de la perspectiva / Javier Navarro de Zuñiga; prefacio de Antonio Fernández Alba Madrid: Siruela (1996)
- Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas / Tom Porter, Sue Goodman; [ versión castellana de Santiago Galán] Barcelona: Gustavo Gili, D. L. 1990
- Método de perspectiva unificada/ Juan José Guirado Fernández ; Vigo Universidade , Sevizio de Publicacións, 2002

**Bibliografía complementaria**

- Manuais de programas informáticos utilizados.
- Documentos e apuntes da materia facilitados en paxina web e en plataforma teleformación.
- Paxinas web con contidos e audiovisuais relacionados cos temas tratados.

**VII.- METODOLOXÍA DOCENTE**

**Clases teórico-prácticas**, coa axuda de presentacións en Power Point e uso de recursos multimedia, sempre potenciando a opinión e o debate, a interacción, e a participación activa do alumnado.

Utilizarase unha paxina Web así como a Plataforma TEMA (FAITIC) da universidade como elementos dinamizadores onde os alumnos encontraran materiais, lecturas, recursos multimedia e enlaces a outras páxinas web que lles permitiran completar e ampliar os contidos en caso de interese por un tema.

**Prácticas:** Realizaranse algunhas clases (sempre que sexa posible) en aulas informáticas para que sexan os propios alumnos os que interactúen cos programas do ordenador.

**Viaxes de estudo (optativo):** Non se descarta a posibilidade de programar unha viaxe de estudos a algún lugar onde poda verse e interpretar e relacionar o observado cos contidos impartidos na aula.

Pénsase nunha viaxe a Catedral de Tui, ou a visita a algún Castro como o Castro de Vigo, Castro de Troña en Pontearreas ou Citania Sta. Trega na Guarda.

**VIII.- AVALIACIÓN DA APRENDIZAXE**

A materia aprobase coa asistencia e participación al menos no 80% das horas de aula.

O alumno pode mellorar a cualificación (restante 50%) coa realización de traballos, que se propoñerán para ser realizados de forma individual ou en pequeno grupo e /ou a presentación dun tema na clase como se aclarará o primeiro día de clase.