

Ver 3.1

	DESEÑO DE PRODUCTO		
<h2>Guía da titulación</h2>			
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 70%; text-align: center;"> Escola de Arte e Superior de Deseño Santiago de Compostela </td> <td style="width: 30%; text-align: center; vertical-align: middle;"> Primeiro </td> </tr> </table>		Escola de Arte e Superior de Deseño Santiago de Compostela	Primeiro
Escola de Arte e Superior de Deseño Santiago de Compostela	Primeiro		

ÍNDICE

Organización xeral do PRIMEIRO curso das ensinanzas superiores de deseño.	2
Debuxo artístico	3
Volume.....	13
Sistemas de representación.....	23
Tecnoloxía dixital.....	33
Fundamentos do deseño	42
Deseño básico.....	51
Historia das artes e o deseño.....	61
Ciencia aplicada ao deseño.....	70
Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos.....	79

Organización xeral do PRIMEIRO curso das ensinanzas superiores de deseño.

Cada un dos cursos das ensinanzas artísticas superiores de Grao en Deseño terá 60 créditos ECTS, cunha equivalencia de 25 horas por crédito, e a súa duración será de 38 semanas, incluíndo os períodos lectivos e os dedicados a outras actividades presenciais.

Cadro lectivo

Materia	Disciplina	Carácter	Tipo	Horas clase/semana	Horas clase/curso	Créditos ECTS
Linguaxes e técnicas de representación e comunicación.	Debuxo artístico.	F.B.	T.P.	5	180	10
	Volume.	F.B.	T.P.	4	144	8
	Sistemas de representación.	F.B.	T.P.	2	72	6
	Tecnoloxía dixital.	F.B.	T.P.	3	108	6
Fundamentos do deseño.	Fundamentos do deseño.	F.B.	T.P.	2	72	4
	Deseño básico.	F.B.	T.P.	3	108	8
Historia das artes e do deseño.	Historia das artes e do deseño.	F.B.	T.	3	108	6
Ciencia aplicada ao deseño.	Ciencia aplicada ao deseño.	F.B.	T.	2	72	6
Proxectos de produtos e de sistemas.	Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos.	O.E.	T.P.	3	108	6
	Totais:			27	972	60

Carácter: carácter da disciplina, (**F.B.** : formación básica, **O.E.** : obrigatoria na especialidade, **O.P.** : disciplinas optativas).

Tipo: (**T.** : teórica; **T.P.** : Teórico-Práctica, **P.** : Práctica)

Horas clase/semana: horas de clase programadas semanalmente coa presenza do profesor/a.

Horas clase/curso: horas totais de clase coa presenza do profesor/a, que unha disciplina debe ter ao longo do ano académico.

Créditos ECTS: créditos ECTS asociados a unha disciplina, e que se lle recoñecerán ao alumnado logo de superala.



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Debuxo artístico

Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	9
6.	Procedemento de avaliación	10



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Debuxo artístico				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P	Duración	180
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	10
Horas de clase semanais			5		
Horas de traballo non presencial			70		
Horas de titoría			8		

2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Debuxo de observación, expresión e representación.
- Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de representación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.
- A cor.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese de Debuxo artístico radica en:

1. Adquirir-la capacidade visual de representación tridimensional dos obxectos.
2. Domina-lo vocabulario específico no campo do debuxo e a cor.
3. Desenvolve-las capacidades creativas aplicadas ao deseño de produto.

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.

Exposicións maxistras

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

1. O principal obxectivo de Debuxo artístico no currículo de deseño de produtos é dominar o uso das técnicas gráficas para a representación de obxectos.
2. Debuxar correctamente obxectos por medio de liñas e manchas para definir contornos manifestando a estrutura dos mesmos
3. Empregar lo modelado tridimensional de luces e sombras para manifestar o volume dos obxectos.
4. Experimentar con distintas técnicas de texturas visuais e comprobar as súas posibilidades expresivas aplicado as ao debuxo de obxectos.
5. Desenvolver a capacidade de aprendizaxe autónomo e visualización espacial para o uso en proxectos creativos.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

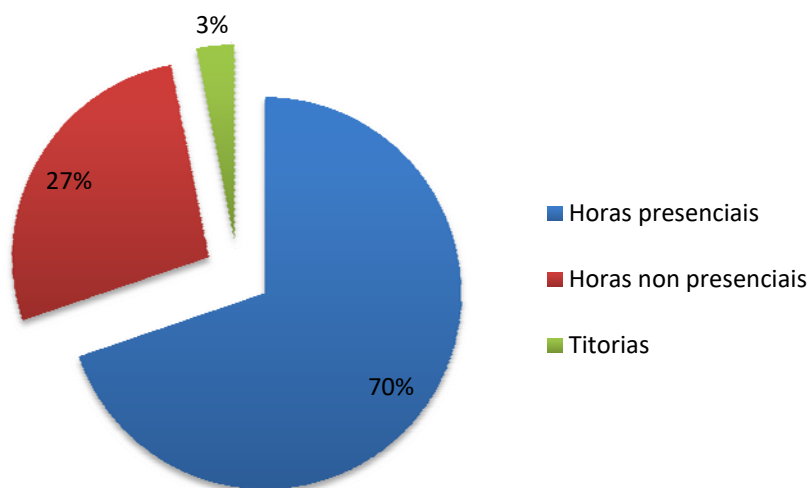
5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

1. O debuxo no contexto do deseño de produto: visualización de ideas e transmisión de información.
2. Procedementos, materiais e útiles do debuxo.
3. Representación a través da liña. Procesos de encaixe. Debuxo construtivo.
4. A proporción.
5. A perspectiva.
6. A expresión volumétrica tonal. O claroscuro:
7. Debuxo do natural: ergonómia e anatomía.
8. As texturas visuais.
9. Niveis de expresión: mimético, descritivo, representativo, expresivo e comunicativo.

() Na programación debese recoller os procedementos e materiais a empregar.*

5.2. Organización



A metodoloxía do Debuxo artístico consiste en:

- As clases son teórico -prácticas (cinco horas a semana) e proporcionan un fundamento conceptual básico sobre os contidos de Debuxo artístico. Estes explícanse oralmente e por medio de material impreso.
- Tódolos os contidos teóricos levan consigo a realización dun o varios traballos prácticos coas técnicas e materias que se recollen na programación.

5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Debuxo artístico deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.



6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Volume



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	9
6.	Procedemento de avaliación	10



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Volume				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P	Duración	144
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	8
Horas de clase semanais			4		
Horas de traballo non presencial			56		
Horas de titoría			8		

2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Investigación do volume e a concepción espacial.
- Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
- Relación recíproca entre a técnica e a materia.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese da disciplina de Volume radica en:

1. Dominar as técnicas básicas de creación volumétrica.
2. Obter modelos de produtos para que poidan ser estudados nos procesos de deseño
3. Dispoñer de solucións diferentes e técnicas de comunicación integradas nas metodoloxía de deseño.
4. Ensaio dos deseños empregando, de xeito básico, máquinas de mecanizado convencional e de control numérico.

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.



Exposicións maxistras

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

1. Domina-los procesos básicos de xeración de formas tridimensionais co fin de expresarse de forma sinxela cos mesmos.
2. Analiza-lo espazo e os obxectos neste contexto formal e material.
3. Coñece-los mecanismos da configuración espacial e as estruturas básicas dos obxectos.
4. Combinar e sintetizar formas volumétricas con sentido estético e funcional.
5. Xerar modelos de obxectos funcionais co fin de investigar a súa composición formal e experimentar cos mesmos.
6. Coñece-las técnicas básicas de reprodución no ámbito da seriación de obxectos.
7. Desenvolver capacidades de autocrítica e seguridade neste ámbito.

4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

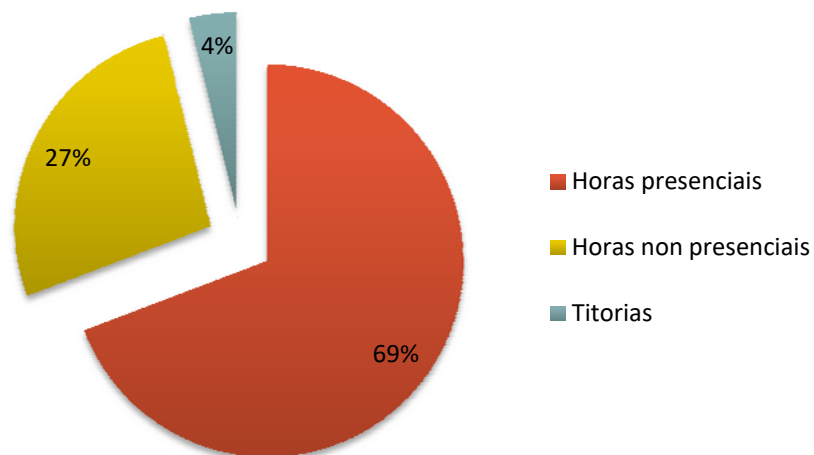
5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

1. Tipoloxías da forma tridimensional. Principios de organización da forma no espazo.
2. Estudo práctico dos procesos aditivos e substractivos na xeración da terceira dimensión
3. Estudo práctico dos procesos de transformación:pregados, triangulacións ensamblados, etc..
4. A Estrutura: Creación de sistemas estruturais.
5. Modulación e composición
6. Técnicas e materiais básicos para xerar modelos e prototipos.

(Na programación debese recoller os procedementos é materiais a empregar.*

5.2. Organización



Esta disciplina teórico práctica está enfocada a adquiri-las competencias básicas para o estudos dos obxectos xerando o seu volume . As actividades formativas que se desenvolverán, para que o estudante sexa capaz de lograr a consecución dos resultados previstos do traballo realizado, serán:



- a) Presentación no obradoiro dos conceptos relacionados coas disciplina e a resolución de problemas que permitan ao estudante coñecer como abordalos.
- b) Prácticas de taller de dificultade crecente que permitan ir adquirindo autonomía na resolución de problemas.
- c) Realización ou dos modelos de exemplo ou execución práctica das ideas ou deseños.
- d) Avaliación de resultados prácticos e avaliación dos contidos teóricos impartidos.

A materia implica a manipulación de materiais e desenvolvemento de modelo tridimensionais para experimentar as solucións que resulten máis eficaces e óptimas nos procesos de deseño de produtos.

5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Volume deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.

6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Sistemas de representación



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	9
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	9
6.	Procedemento de avaliación	10



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Sistemas de representación				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P	Duración	72
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			78		
Horas de titoría			8		



2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Xeometría plana e descritiva.
- Coñecemento e análise dos distintos sistemas de representación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese de Sistemas de representación radica en:

1. Desenvolver a capacidade de visión e representación espacial e coñecer as técnicas asociadas.
2. Emprega-los métodos da xeometría métrica e descritiva.
3. Emprega-las aplicacións de deseño asistido por ordenador

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.

Exposicións maxistras

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

1. Emprega-los instrumentos e terminoloxía específica dos sistemas de representación espacial con destreza.
2. Empregar o esbozo e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias.
3. Considera-lo debuxo como unha linguaxe obxectiva, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxes para poder comprender e transmiti-la información..
4. Compréde-la necesidade e integrar este coñecementos dentro dos proxectos de deseño de produto.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

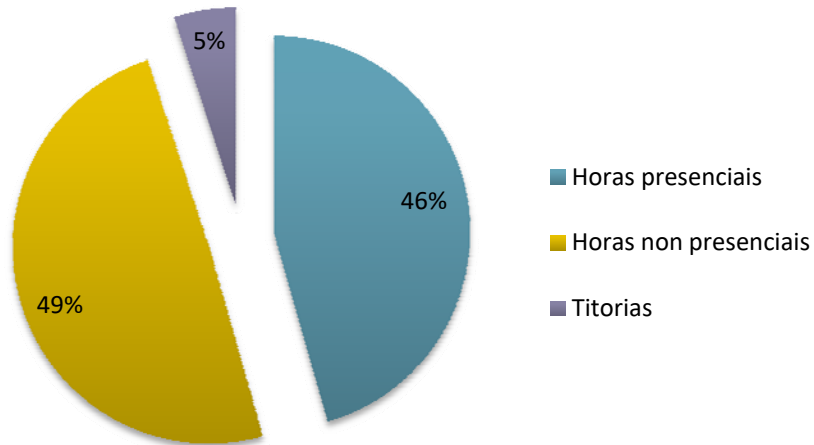
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

- **Fundamentos e finalidade dos distintos sistemas de representación. Proxección e escala.**
- **O sistema diédrico.**
Representación do punto, recta e plano: as súas relacións e transformacións máis usuais. Interseccións. Abatimentos, xiros e cambios de plano. Verdadeiras magnitudes e interseccións. Representación de formas poliédricas e de revolución.
Representación de poliedros regulares. Obtención de interseccións con rectas e planos. Obtención de desenvolvementos.
- **O sistema axonométrico:**
Sistema axonométrico ortogonal e oblicuo: fundamentos, proxeccións, coeficientes de redución. Obtención de interseccións e verdadeiras magnitudes. Representación de figuras poliédricas e de revolución. Perspectiva caballera. Representación de sólidos.
- **O sistema cónico.**
Fundamentos e elementos do sistema. Perspectiva central e oblicua. Representación do punto, recta e plano. Obtención de interseccións. Análise da elección do punto de vista na perspectiva cónica Sombras..

5.2. Organización



As actividades formativas que se desenvolverán para adquiri-las competencias previstas durante o desenvolvemento de Sistemas de representación son:

1. Exposición no aula dos conceptos relacionados coa disciplina e debuxo de exemplos que permitan aos estudantes coñecer cómo realízalos.
2. Actividades prácticas (debuxos técnicos) de dificultade crecente que permitan alcanzar autonomía na resolución de problemas.
3. As actividades de estudo persoal e realización de prácticas ou exercicios de debuxo
4. As Probas de avaliación dos coñecementos e das prácticas

5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Sistemas de representación deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.

6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Tecnoloxía dixital



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	8
6.	Procedemento de avaliación	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Linguaxes e técnicas de representación e comunicación				
Disciplina	Tecnoloxía dixital				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P	Duración	108
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			3		
Horas de traballo non presencial			42		
Horas de titoría			8		



2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Fotografía e medios audiovisuais.
- Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.
- Coñecemento de software aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: maquetación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

Na disciplina de Tecnoloxía dixital aplicase a informática como ferramenta básica no desenvolvemento de proxectos de deseño.

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.

Exposicións maxistras

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 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 de Tecnoloxía dixital (indicados a continuación) durante o desenvolvemento da disciplina.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

- T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
- T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.
- T12. 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.
- T15. Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

4.2. Competencias xerais

- X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.
- X3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.
- X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.
- X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.
- 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.

4.3. Competencias específicas da titulación

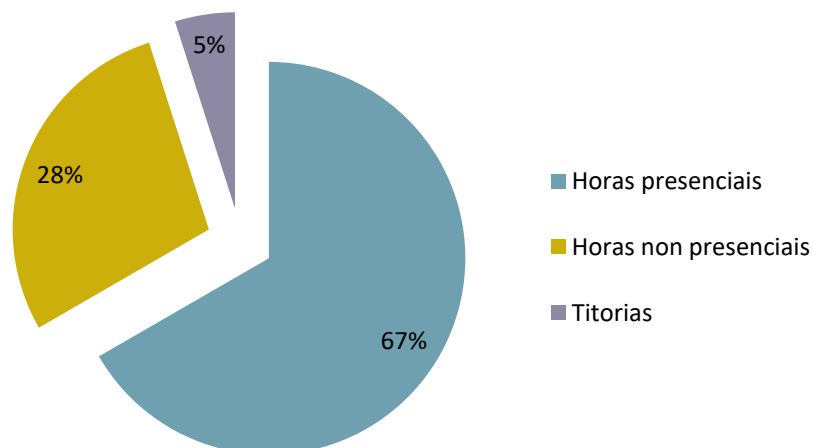
- EP2. Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.
- EP8. Coñecer os procesos para a produción e desenvolvemento de produtos, servizos e sistemas.
- EP9. Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.
- EP12. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de produto.

5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

1. Introducción a informática: hardware e software
2. Ilustración vectorial e tratamento de imaxe bitmap.
3. Maquetación, presentación e animación dixital.
4. Software para a xeración e representación de sólidos: Croquis, operacións básicas, conceptos de modelado , renderizado e realización da planimetría dun proxecto.

5.2. Organización



5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Tecnoloxía dixital deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.

6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Fundamentos do deseño

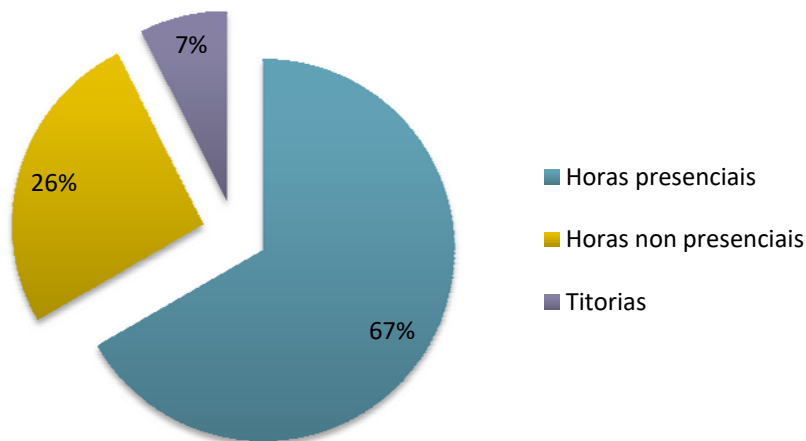


Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	8
6.	Procedemento de avaliación	9

1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Fundamentos do deseño				
Disciplina	Fundamentos do deseño				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P	Duración	72
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	4
Horas de clase semanais					2
Horas de traballo non presencial					28
Horas de titoría					8





2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Coñecementos básicos do deseño: estrutura, forma, cor, espazo e volume.
- Análise da forma, composición e percepción.
- Antropometría, ergonomía e introdución á biónica.
- Teoría, metodoloxía, ideación e concepción do proxecto.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Fundamentos do deseño ten relación con outras disciplinas de contidos progresivos: Proxectos I (2º curso) , Proxectos II (terceiro curso) e as materias optativas de cuarto curso

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

Fundamento do deseño aporta ao alumnado coñecementos teóricos e prácticos das técnicas, conceptos, terminoloxía, métodos e procesos da teoría e práctica do deseño. A finalidade é que poida preparar as diferentes partes (memorias descritivas, xustificativas e construtivas, priego de condicións e planos) dun proxecto de deseño de produto.

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.

Exposicións maxistrais

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 da titulación durante o desenvolvemento de Fundamentos do deseño, e máis concretamente:

1. Resolver propostas elementais de deseño nas que se definan completamente os aspectos funcionais.
2. Empregar e valora-los aspectos estéticos no deseño como un compoñente comunicativo subordinado á finalidade principal do produto.
3. Escoller os medios de expresión e de representación máis adecuados para cada proposta, empregando os procedementos e técnicas cun nivel suficiente de destreza.
4. Adquirir a metodoloxía de traballo e investigación propia da materia utilizándoa de forma creativa e esforzándose por superar os resultados de forma constante.
5. Iniciarse na realización de modelos e prototipos, establecendo o vínculo entre a representación abstracta da idea e a súa realidade espacial.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----



5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

- O deseño: fundamentos prácticos e teóricos
- A metodoloxía proxectual
- Os elementos analíticos e sintácticos do deseño
- Propiedades visuais da forma
- Traballo con formas básicas: bi e tridimensionais. Transformacións.
- O factor humano no deseño.
- Ideación e concepción do proxecto.

5.2. Organización

As actividades formativas que se desenvolverán para adquirir as competencias previstas durante o desenvolvemento de Fundamentos do deseño son:

1. Exposición no aula dos conceptos relacionados coa disciplina e a resolución de problemas que permitan aos estudantes coñecer cómo abordalos, así como outras sesións de tipo presencial en grupo como clases de discusión, posta en común, etc.
2. Actividades prácticas de dificultade crecente que permitan alcanzar autonomía na resolución de problemas.
3. Realizar os proxecto o traballos individualmente ou en pequenos grupos.
4. As actividades de estudo persoal, realización de exercicios, etc.,
5. As Probas de avaliación e defensa pública (exposición) dos proxectos

5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Fundamentos do deseño deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.

6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Deseño básico

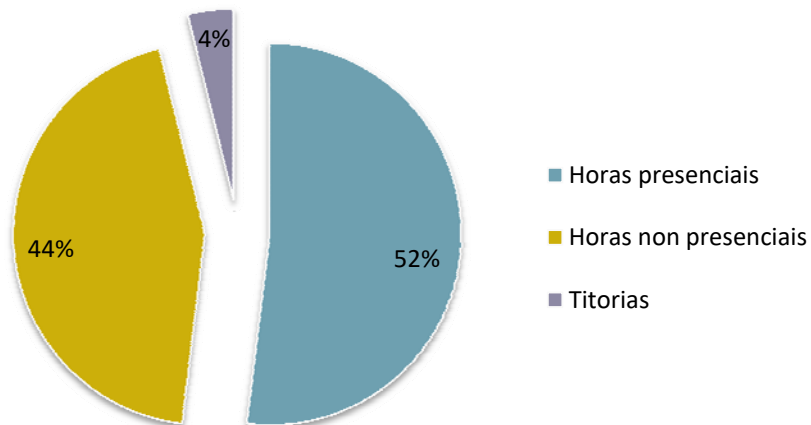


Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	9
6.	Procedemento de avaliación	10

1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Fundamentos do deseño				
Disciplina	Deseño básico				
Carácter	F.B.	Tipo	T.P.	Duración	108
Curso	Primeiro		Créditos ECTS	8	
Horas de clase semanais			3		
Horas de traballo non presencial			92		
Horas de titoría			8		



2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Fundamentos do deseño: técnicas de creatividade.
- Metodoloxía do deseño. Fundamentación práctica dos procedementos, técnicas, linguaxes e metodoloxías de realización do proxecto. Ideación e realización.
- Aplicación práctica dos criterios de análise, síntese e metodoloxía. Criterios de decisión.
- Modelos, maquetas e prototipos.
- Resolución de proxectos.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese desta materia radica en:

1. Integra-la metodoloxía do deseño de un xeito práctico en proxectos
2. Ter a capacidade básica de avaliar produtos dende o punto da súa funcionalidade e tamén da súa estética.
3. Aplicar os medios de representación normalizados na presentación de proxectos.

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

1. Realizar proxectos básicos de deseño de produtos incorporando os aspectos conceptuais (formais) e funcionais.
2. Aplica-la creatividade e anticipar solucións innovadoras nos exercicios do deseño de produto propostos na programación
3. Adquirir a metodoloxía de traballo e investigación propia da materia utilizándoa de forma creativa e esforzándose por superar os resultados de forma constante.
4. Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como os exemplos de deseño de produtos máis relevantes.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----



5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Técnicas da creatividade. Ideación.
- Fundamentos e métodos do deseño. Análise e síntese.
- Criterios de decisión. Resolución
- Fundamentos prácticos dos proxectos. Realización. Criterios de decisión.
- Prácticas sobre proxectos sinxelos.
- Planos de taller y planos definitivos.
- Modelos y maquetas.
- Avaliación de proxectos.

5.2. Organización

A metodoloxía docente consiste en:

- A dirección dos proxectos de nivel básico que recollen a resolución de:
 - a. Especificacións
 - b. Ideación e bosquexos.
 - c. Realización de planos
 - d. Redacción da memoria
- As clases teóricas (1 horas á semana), onde se explican os aspectos básicos do proxecto para proporcionar un esquema teórico conceptual dos contidos.
- Tutorías: Unha semanal personalizada para o seguimento dos progresos individuais
- Avaliación: Unha cuadrimestral

Cadro resumen:

Actividades de traballo presencial		
Nome	Descrición	Horas
Clases teóricas - prácticas	Cada lección ou exposición teórica leva un diálogo inicial sobre os contidos principais mediante a axuda de exemplos prácticos, renderizados e diagramas. Tódolos contidos prácticos e directamente relacionados co proxecto son traballados conxuntamente na clase polo profesor e o alumnado.	36



Aprendizaxe baseado en proxectos	Clases prácticas nas que o alumno debe traballar nun proxecto práctico aplicando os coñecementos integrados.	62
Titorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	8
Actividades de avaliación	Os proxectos son expostos polos estudantes en defensa pública para avaliar os seus contidos e solucións.	8
Total horas:		114
Actividades de traballo autónomo		
Nome	Descrición	Horas
Estudios teóricos e investigacións.	Estudio dos contidos relacionados cos actividades presenciais e investigacións, documentación, etc... para a realización dos proxectos.	26
Traballos prácticos e proxectos	Elaboracións dos proxectos para expoñer ou traballar nas clases prácticas.	60
Total horas:		86
TOTAL		200

5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Deseño básico deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previos .

A diversidade debese xestionar cambiando os materiais didácticos e a adaptando os elementos das programacións, procedementos, ferramentas de avaliación cando sexa necesario.

6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Historia das artes e do deseño

Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
6.	Procedemento de avaliación	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	<i>escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es</i>				
Materia	Historia das artes e do deseño				
Disciplina	Historia das artes e do deseño				
Carácter	F.B.	Tipo	T.	Duración	108
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			3		
Horas de traballo non presencial			42		
Horas de titoría			8		



2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Historia e teoría das artes, a arquitectura e o deseño.
- Coñecemento, análise e significado histórico do deseño.
- Deseñadores/as e tendencias contemporáneos.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese de Historia das artes e do deseño radica en:

1. Adquirir-la capacidade de analiza-los exemplos históricos máis importantes, estudando o seu proceso creativo e o desenvolvemento de cada contexto.
2. Domina-lo vocabulario específico no campo da historia da arte.
3. Identifica-las relacións e impactos das artes e o deseño nos seus contextos sociais.

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.

Exposicións maxistras

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

1. Coñece-lo significado histórico das artes aplicadas e do deseño.
2. Analiza-los movementos campo das artes aplicadas e do deseño ata hoxe.
3. Afondaren cada período histórico do deseño industrial e da historia das artes aplicadas
4. Coñece-las obras e autores máis importante de cada período.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

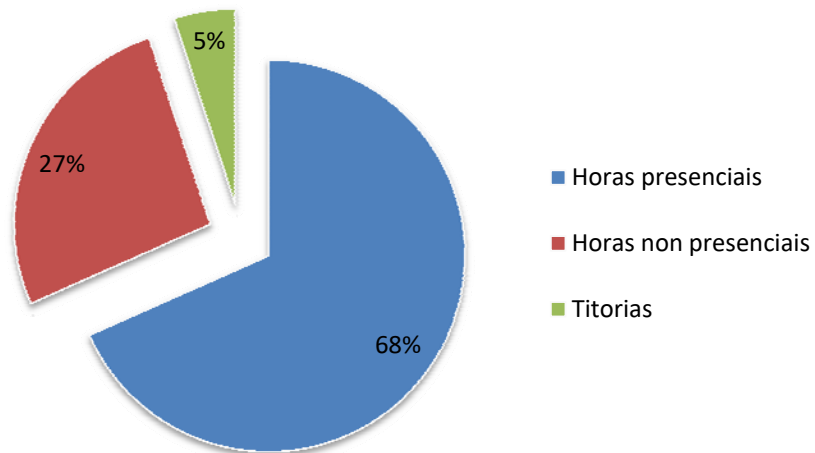
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

1. O deseño na historia. Introducción. A forma e función.
2. Deseño e invención. As artes aplicadas na historia.
3. deseño industrial: nacemento, evolución e concrecións máis recentes.
4. A expresión artística no século XIX e XX (pintura, escultura e arquitectura, etc...)

5.2. Organización



6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Ciencia aplicada ao deseño



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
6.	Procedemento de avaliación	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	http://www.easd.es/				
Mail escolas	<i>escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es</i>				
Materia	Ciencia aplicada ao deseño				
Disciplina	Ciencia aplicada ao deseño				
Carácter	F.B.	Tipo	T.	Duración	72 (anual)
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			78		
Horas de titoría			8		



2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Coñecementos de matemáticas, física e química aplicada ao deseño.
- Método científico: métodos para a análise e a simulación.
- Ecoeficiencia e sustentabilidade.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Para poder superar a disciplina Materias I de 2º cursos é preciso ter aprobada esta materia de Ciencia aplicada ao deseño de primeiro.

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

Todos os deseñadores de produto manexan a cotío materiais, formas, cores, espazos e obxectos e partes en movemento. O obxecto fundamental desta disciplina é adquirir a capacidade de percibir e comprender o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e a cor para empregala tanto nas etapas conceptuais do deseño de un produto como para tomar decisións na etapa de desenvolvemento dos mesmos.

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.

Exposicións maxistras

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 da titulación durante o desenvolvemento da disciplina, e máis en concreto:

1. Comprende-la importancia do coñecemento científico no ámbito do Deseño.
2. Coñecer e analizar os conceptos máis significativos dos ámbitos da matemática a física e a química.
3. Identifica-los diferentes grupos de materiais e o seu emprego práctico
4. Comprende-la importancia da sustentabilidade o do coñecemento dos materiais no deseño industrial.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

T2 Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3 Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T14 Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

T16 Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

4.2. Competencias xerais

X4 Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X8 Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funcións, necesidades e materiais.

X10 Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X16 Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.

X21 Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3. Competencias específicas da titulación

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.

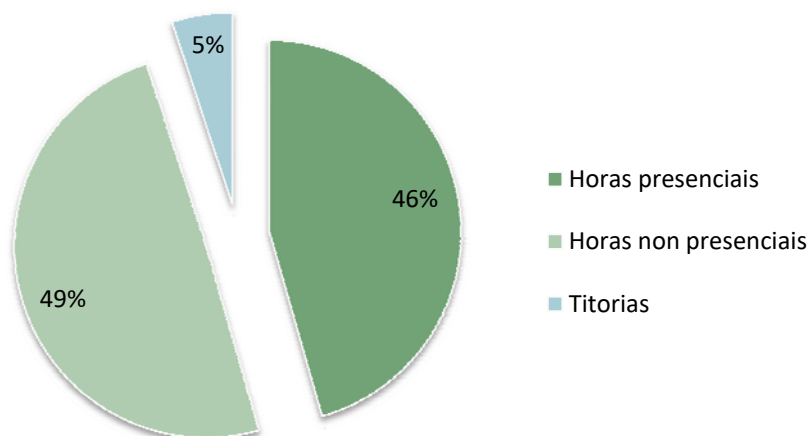
EP10 Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Método científico.
- Matemáticos. Magnitudes, unidades e medidas. Trigonometría. Xeometría. Vectores
- Físicos. Movemento. Dinámica. Estática. Traballo e enerxía. Máquinas, operadores e mecanismos. Estruturas. Luz e cor.
- Químicos. Constitución e comportamento da materia

5.2. Organización



6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf



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

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño de Produto

Disciplina: Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos



Índice

1.	Identificación e contextualización	3
2.	Descrición da disciplina	4
	2.1. Descritores	4
	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.	Obxectivos	6
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	7
	4.1. Competencias transversais	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos	8
	5.1. Contidos	8
	5.2. Organización	8
6.	Procedemento de avaliación	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	http://www.easd.es/				
Mail escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Proxectos de produtos e de sistemas				
Disciplina	Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	108
Curso	Primeiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			3		
Horas de traballo non presencial			42		
Horas de titoría			8		

2. Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación de produtos ou sistemas.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Non procede

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

O interese do Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos radica en:

- 1) Desenvolver a capacidade de visión espacial e coñecer as técnicas de representación gráfica
- 2) Emprega-los métodos tradicionais de xeometría métrica e xeometría descritiva
- 3) Emprega-las aplicacións de deseño asistido por ordenador para debuxo técnico.

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.

Exposicións maxistras

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

1. Emprega-los instrumentos e terminoloxía específica do debuxo técnico con destreza
2. Considera-lo debuxo como unha linguaxe obxectiva e universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxes para poder comprender e transmitir-la información.
3. Valora-la normalización no debuxo técnico e aplicar a principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e acotación das vistas dun corpo.
4. Emprega-lo esbozo e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias.
5. Integra-los seus coñecementos de debuxo técnico dentro dos proxectos da disciplina de Deseño básico.



4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

4.2. Competencias xerais

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4.3. Competencias específicas da titulación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

5. Organización dos contidos

5.1. Contidos

A) Trazados xeométricos: xeometría plana

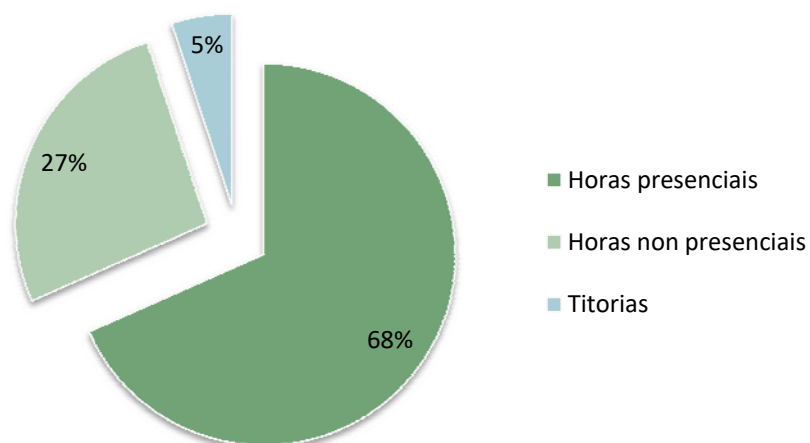
Trazados fundamentais. Trazados no plano: ángulos na circunferencia, arco capaz.
 Trazado de polígonos regulares. Construción de triángulos, aplicación do arco capaz.
 Construción de polígonos regulares a partir ao lado.
 Proporcionalidade e semellanza. Escalas.
 Transformacións xeométricas. A homoloxía, a afinidade e a inversión.
 Trazado de tanxencias. Definición e trazado de óvalos, ovoides e volutas, espirais e hélices.
 Tanxencias: aplicación dos conceptos de potencia e inversión
 Transformacións xeométricas
 Curvas cónicas e técnicas.

B) Normalización e croquización:

O esbozo acoutado. Os planos. A croquización.
 O concepto de normalización. As normas fundamentais UNE, ISO Principios de representación: posición e denominación das vista no sistema europeo e americano.
 Tipoloxía de acabados e de presentación.
 Principios e normas xerais de acotación no debuxo industrial

C) Representación asistida por ordenador: software Cad.

5.2. Organización



6. Procedemento de avaliación

As ensinanzas son de carácter presencial e de asistencia obrigada.

A avaliación é continua e o alumnado dispón de dúas convocatorias por ano académico: ordinaria e extraordinaria.

Dende o curso escolar 18-19 tódalas programacións empregan o mesmo documento base para calibrar as porcentaxes en función do carácter da Disciplina impartida. O noso obxectivo é simplificar e facilitar a comprensión das probas / traballos / proxectos determinados nas programacións.

Na mesma liña de transparencia e xestión do departamento, este documento base pódese atopar por separado no mesmo enderezo que esta guía:

Porcentaxes calibración Avaliación EESS deseño Moda e Produto.pdf