

Ver 3.1

	<b>DESEÑO DE PRODUCTO</b>
<h2>Guía da titulación</h2>	<b>Segundo</b>
Escola de Arte e Superior de Deseño Santiago de Compostela	

## ÍNDICE

Organización xeral do SEGUNDO curso	2
Ergonomía y antropometría	3
Modelos e prototipos	12
Proxectos de deseño de produtos I	22
Historia do deseño industrial	32
Deseño gráfico aplicado aos produtos	41
Materiais I	52
Tecnoloxía dixital aplicada	62
Mercadotecnia	72
Técnicas de cor aplicadas - Optativa	82
Debuxo técnico aplicado - Optativa	91

## Organización xeral do SEGUNDO 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

<i>Materia:</i>	<i>Disciplina:</i>	<i>Carácter:</i>	<i>Tipo:</i>	<i>Horas clase/semana:</i>	<i>Horas clase/curso:</i>	<i>Créditos ECTS:</i>
Proxectos de produtos e de sistemas	Ergonomía e antropometría.	O. E.	T.	2	72	4
	Modelos e prototipos I.	O. E.	T. P.	3	108	8
	Proxectos de deseño de produto I.	O. E.	T. P.	6	216	16
Historia do deseño de produto.	Historia do deseño industrial.	O. E.	T.	2	72	4
Materiais e tecnoloxía aplicada ao deseño de produto.	Deseño gráfico aplicado aos produtos.	O. E.	T. P.	3	108	6
	Materiais I.	O. E.	T.	2	72	4
	Tecnoloxía dixital aplicada.	O. E.	T. P.	4	144	8
Xestión do deseño de produto.	Mercadotecnia.	O. E.	T.	2	72	4
Optativas.	-----	O. P.	-----	2	72	6
	<i>Totais:</i>			<b>26</b>	<b>936</b>	<b>60</b>

**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.*

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: Ergonomía e antropometría



## Índice

---

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

## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Proxectos de produtos e de sistemas				
Disciplina	Ergonomía e antropometría				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Segundo			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

- O ser humano como sistema. Biomecánica. Antropometría física aplicada. Principios de deseño antropométrico.
- Ergonomía. Deseño orientado ao ser humano. Metodoloxías e interfaces.
- Estudo e análise do comportamento das formas e os procesos e estruturas naturais e a súa aplicación ao deseño de produtos.
- Biónica. Biomímesis e biomorfismo.
- Sustentabilidade e ecodeseño.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Ciencia aplicada ao deseño

Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos

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

O interese de Ergonomía e antropometría no perfil profesional consiste en:

1. Integra-los coñecementos nos proxectos deseño de produtos e sistemas de un xeito práctico.
2. Domina-los coñecementos teóricos e cuantitativos da antropometría.
3. Ter a capacidade de avaliar calquera produto ou sistema dende o punto de vista ergonómico.
4. Aplica-lo coñecemento do factor humano no deseño de interfaces segundo os criterios de usabilidade.

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introductorias

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. O obxectivo principal desta disciplina encadrada en proxectos de produtos e sistemas é aportar os coñecementos básicos necesarios, tanto científicos como experimentais, para integrar a Ergonomía no deseño de produtos.
2. Aplicar devanditos coñecementos ao deseño dun produto concreto seguindo a metodoloxía apropiada.
3. Aportar aos estudantes os coñecementos de antropometría e biomecánica necesarios na elaboración de proxectos.
4. Sensibilizar para que os deseños teñan en conta o factor humano e como afecta na materialización de produtos. ao deseño de interfaces, servizos, etc..
5. Coñecer as técnicas de avaliación ergonómica, de usabilidade, sustentabilidade, etc....





## 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, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente
- T11 Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, medioambiental e cara á diversidade
- T13 Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional
- T16 Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ó patrimonio cultural e medioambiental

### 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
- X16 Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles
- X18 Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos
- X21 Dominar a metodoloxía de investigación

### 4.3. Competencias específicas da titulación

- EP1 Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas. Dominar a metodoloxía de investigación
- EP5 Analizar modelos e sistemas naturais e as súas aplicacións no deseño de produtos e sistemas
- EP7 Coñecer as características, propiedades físicas e químicas e comportamento dos materiais utilizados no deseño de produtos, servizos e sistemas
- EP15 Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do medio e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción

## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

#### Fundamentos da ergonómia

Concepto e campos de aplicación.  
Normativa aplicable

#### A antropometría

Os factores de diversidade humana  
Datos e tipoloxía, distribución estatística e manexo de datos.  
Deseño antropométrico: criterios, uxustes, método dos límites, maniqués e modelos  
Antropometría estática e funcional.

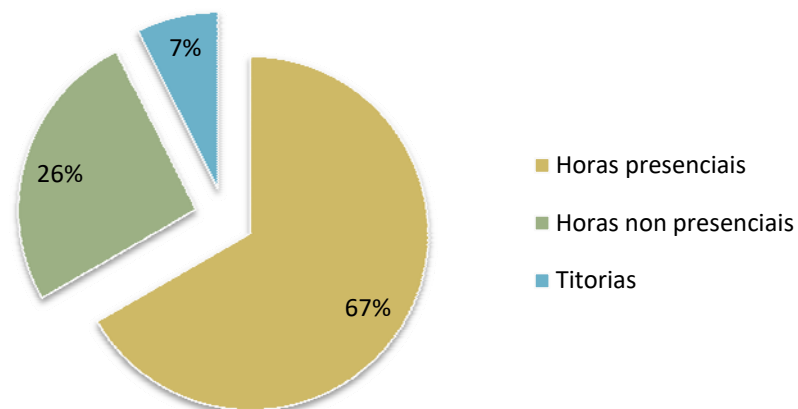
#### Biomecánica e Fisioloxía.

Conceptos básicos da fisioloxía humana aplicables en Ergonomía: estrutura muscular e esquelética, os sentidos, termorregulación e consumos  
Biomecánica estática e dinámica (rangos de movemento)

#### Ergonomía aplicada: proxectos

Integración da Ergonomía no deseño de produtos.  
Deseño do produto baixo criterios de deseño ergonómicos

### 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: Modelos e Prototipos I**

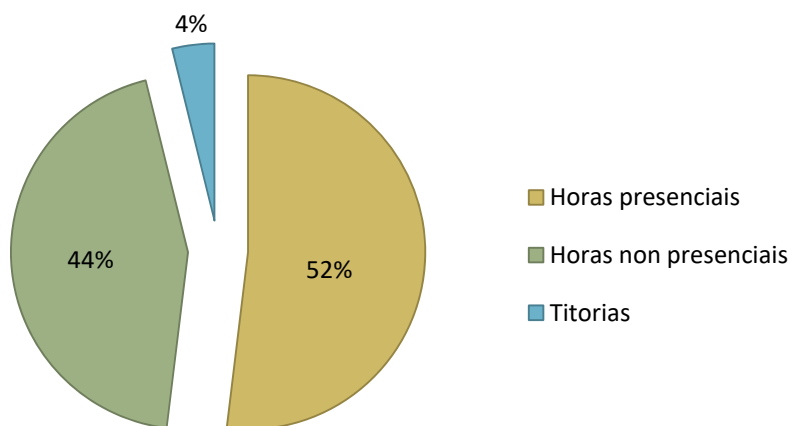
## Índice

---

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

## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Proxectos de produtos e de sistemas				
Disciplina	Modelos e prototipos I				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	108
Curso	Segundo			Créditos ECTS	8
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			92		
Horas de titoría			8		





## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Maquetas. Modelos e prototipos e as súas tipoloxías. Simulación.
- Materiais, ferramentas, útiles e moldes.
- Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipado.
- Simulación. Ensaio sobre prototipos: tipoloxías e finalidade. Planificación.
- Optimización funcional dos prototipos e redeseño. Informes de prototipado.
- Participación na implantación de fabricación de preseries e fabricación seriada.
- Xestión de homologación e/ou certificados.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Haber aprobado a materia de primeiro: Volume

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

O interese de Modelos e prototipos I no perfil profesional consiste en:

1. Obter modelos de produtos para que poidan ser estudados antes de ser fabricados industrialmente
2. Dominar as ferramentas volumétricas para poder comunicar e ensaiar os deseños.
3. Utilizar, de xeito básico, máquinas de mecanizado convencional (torno e fresador),
4. Empregar as ferramentas informática para xerar pezas de xeometría sinxela mediante 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 maxistrals**

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. Empregar os métodos de creación e ensaio de modelos e prototipos no proceso de deseño
2. Dominar as técnicas comúns de elaboración e ensaio asociadas aos modelos e prototipos. Estas ferramentas engloban os prototipos, maquetas e tamén se deberá manexar as técnicas de prototipado rápido.
3. Observar solucións aos proxectos (optimizar) e emitir xuízos sobre as diferentes solucións dadas aos problemas de deseño.



## 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. **Técnicas de modelado (adición e sustración)**  
Ferramentas e materias
2. **Técnicas de moldeado**  
Tipos de moldes e reproducións (cruce cos seguintes bloques)
3. **Técnicas de traballo con papel e cartón**  
Corte. Unión. Pregado. Reciclado
4. **Técnicas de produción de prototipos en madeira**  
Ensamblaxe, talla e torneado
5. **Técnicas de traballo con plásticos**  
Espumas. Resinas e termo conformado
6. **Técnicas de traballo en metal**  
Corte e forzado. Mecanizado e soldadura
7. **Técnicas rápidas de prototipado**  
Corte láser e impresión 3d, etc
8. **Técnicas de acabado superficial (común)**  
Masas. Imprimacións. Pinturas

*Os contidos prácticos desta disciplina proceden de Proxectos I.  
Un crédito por bloque*

### 5.2. Organización

Esta disciplina teórico-práctica está enfocada a adquirir as competencias básicas para a xeración de modelos. 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 taller dos conceptos relacionados coa 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 dos modelos e prototipos de Proxectos I
- d) Avaliación de resultados e avaliación dos contidos teóricos impartidos.

Modelos e prototipos I implica a manipulación de materiais e desenvolvemento dos modelos ou prototipos para experimentar as solucións que resulten máis eficaces e óptimas.

### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Modelos e prototipos I 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: Proxectos de deseño de produtos I**



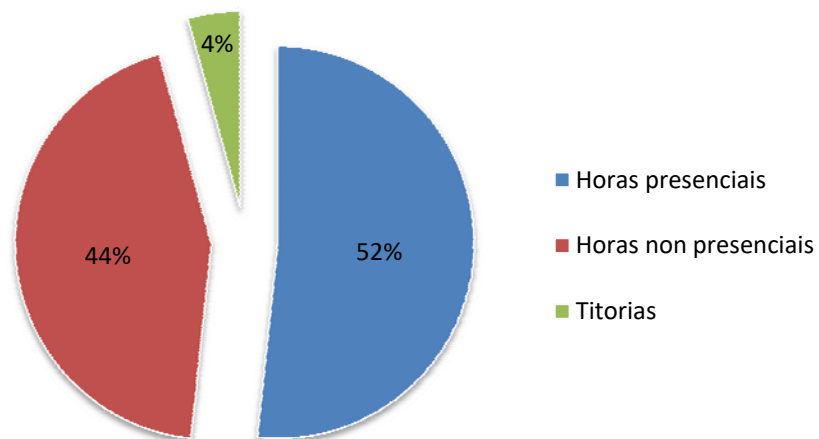
## Índice

---

<b>1.</b>	<b>Identificación e contextualización</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Descrición da disciplina</b>	<b>4</b>
	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
<b>3.</b>	<b>Obxectivos</b>	<b>6</b>
<b>4.</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina</b>	<b>7</b>
	4.1. Competencias transversais .....	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	7
<b>5.</b>	<b>Organización dos contidos</b>	<b>8</b>
	5.1. Contidos .....	8
	5.2. Organización .....	8
<b>6.</b>	<b>Procedemento de avaliación</b>	<b>10</b>

## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Proxectos de produtos e de sistemas				
Disciplina	Proxectos de deseño de produto I				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	216
Curso	Segundo			Créditos ECTS	16
Horas de clase semanais			6		
Horas de traballo non presencial			184		
Horas de titoría			18		





## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Realización de proxectos nos distintos campos da especialidade.
- Fundamentos e estudo teórico-práctico de proxectos de deseño de produtos e de sistemas.
- Definición e realización de proxectos de produtos e de sistemas conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, produtivos, ambientais e de mercado.
- Aplicación das técnicas de representación para a completa definición e comunicación do produto ou sistema.
- Tecnoloxía dixital para a presentación, a comunicación do proxecto e o desenvolvemento do produto.
- Métodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Haber cursado aproveitamento as seguintes materias :

- *Sistemas de representación*
- *e Debuxo técnico aplicado*

Ter aprobado as seguintes disciplinas de primeiro:

- *Fundamentos do deseño*
- *Deseño básico*

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

O interese de Proxectos de Deseño de produtos I radica en:

1. Domina-la metodoloxía proxectual.
2. Domina-lo vocabulario específico da materias
3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos sistemas de obxectos
4. Integra-los coñecementos das materias do curso.

### 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. Realiza-los proxectos de deseño de produtos conforme as necesidades dos usuarios incorporando os aspectos conceptuais (formais) e construtivos (materiais e técnicos) para o desenvolvemento completo do produto tecnicamente viable.
2. Realizar as análises necesarias e anticipar solucións innovadoras e identificar as liñas do deseño de produto, os fabricantes e artesáns de referencia.
3. Elabora-las instrucións de fabricación e/ou montaxe e deseñar os embalaxes e elementos de transporte coordinadamente coa materias do mesmo nome..
4. Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como as industrias auxiliares implicadas no deseño de produtos.



## 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

- *2 proxectos anuais do perfil profesional. 16 créditos ect*
  - Deseño de calzado.
  - Deseño de xoguetes.
  - Deseño de electrodomésticos.
  - Deseño de mobiliario para o hábitat.
  - Deseño de mobiliario de oficina.
  - Deseño de elementos urbanos.
  - Deseño de iluminación e luminarias.
  - Deseño no ámbito da automoción.
  - Deseño de ferramentas e accesorios.
  - Deseño de produto cerámico.
  - Deseño de sanitarios e billas.
  - Deseño para a artesanía.
  - Deseño para condicións especiais.
  - Deseño téxtil.
  - Enxoval.

### 5.2. Organización

- A dirección dos proxectos de nivel 1 implica a resolución dos:
  - a. Requisitos e especificacións.
  - b. Ideación e bosquejos.
  - c. Realización de planos e memorias.
  - d. Orzamentos
  - e. Material de presentación
- As clases teóricas (1 hora semanal), onde se explican os aspectos básicos do proxecto para proporcionar un esquema teórico conceptual dos contidos.
- Titorías: 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.	144
Tutorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	18
Actividades de avaliación	Os proxectos son expostos polos estudantes en defensa pública para avaliar os seus contidos e solucións.	18
	<b>Total horas:</b>	216
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.	60
Traballo práctico e proxectos	Elaboración dos proxectos para expoñer ou traballar nas clases prácticas.	124
	<b>Total horas:</b>	184
	<b>TOTAL</b>	400

*Esta materia está coordinada con Modelos e prototipos para a definición e realización dos prototipos e maquetas dos proxectos.*

## 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 do deseño industrial**





## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Historia do deseño de produto				
Disciplina	Historia do deseño industrial				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Segundo			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

Coñecemento, análise e significado histórico do deseño de produto.

Deseñadores e tendencias contemporáneas.

Análise das últimas tendencias no ámbito do deseño de produto.

Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Haber aprobado a disciplina do primeiro curso: **Historia das arte e do deseño**

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

O interese da Historia do deseño industrial radica en:

1. Adquirir-la capacidade de analiza-los exemplos máis importantes, estudando o seu proceso creativo e o desenvolvemento industrial de cada país e momento histórico.
2. Domina-lo vocabulario específico da investigación histórica no campo do deseño industrial
3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos seus contextos sociais.
4. Integra-los coñecementos históricos sobre o deseño industrial no seu contexto estético e funcional.

### 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-la orixe da profesión de deseñador/a e a evolución da mesma.
2. Analiza-las teoría e movementos no campo do deseño dende a Revolución Industrial ata hoxe.
3. Contextualizar e afondar en cada período histórico do deseño industrial e da historia das artes aplicadas
4. Coñece-las obras máis importante de cada período, os deseñadores, escolas e teóricos relacionados.

## 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

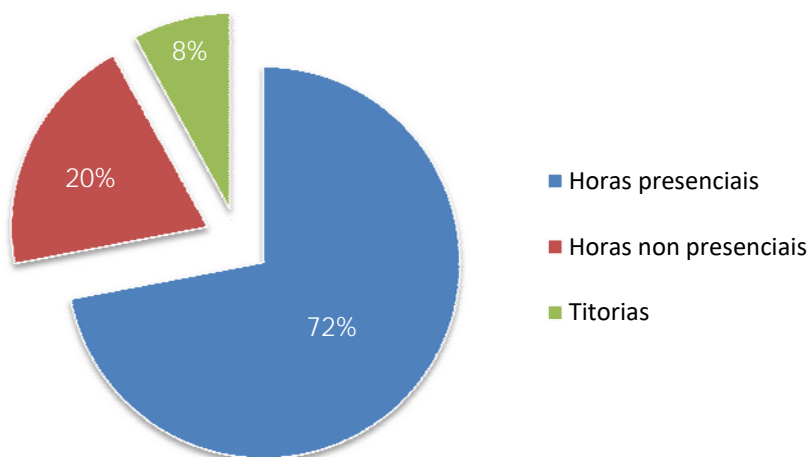
## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

1. O deseño de posguerra: o aereodinamismo, organicismo e o deseño pop.
2. O deseño de produtos na década do oitenta e o postmodernismo.
3. Deseñadores e tendencias no cambio de milenio. Novos deseñadores
4. Deseño e Innovación Tecnolóxica.
5. Deseño Español

*(Nota: Esta guía é xenérica e non contempla o estudo de casos rexionais -por países-- nin individuais --por autor-- correspóndelle ao profesor/a concretalos na súa programación da disciplina)*

### 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: **Deseño gráfico aplicado aos produtos**



## Índice

---

<b>1.</b>	<b>Identificación e contextualización</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Descrición da disciplina</b>	<b>4</b>
	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
<b>3.</b>	<b>Obxectivos</b>	<b>6</b>
<b>4.</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina</b>	<b>7</b>
	4.1. Competencias transversais .....	7
	4.2. Competencias xerais.....	7
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	8
<b>5.</b>	<b>Organización dos contidos</b>	<b>9</b>
	5.1. Contidos .....	9
	5.2. Organización .....	10
	5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais.....	10
<b>6.</b>	<b>Procedemento de avaliación</b>	<b>11</b>



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	<i>escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es</i>				
Materia	Materiais e tecnoloxía aplicada ao deseño de produtos				
Disciplina	Deseño gráfico aplicado aos produtos				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	108 (anual)
Curso	Segundo			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

- 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.
- 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

Fundamentos do deseño e Deseño básico de primeiro

### 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.



### **Exposicións maxistrals**

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 PFC.



## 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, analizala, sintetizala 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 a comunicación
- T6 Realizar autocritica cara o propio desempeño profesional e interpersoal.
- 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, medioambiental 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 recursos expresivos da representación e a 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 do coor
- X5 Actuar como mediadores 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 clientes, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.
- X13 Coñecer o contexto económico, social e cultural no 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 Propoñer , avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas Dominar a metodoloxía de investigación
- 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 bi e tridimensional.
- EP10 Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.
- EP11 Coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicación 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 no 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 medio e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción



## 5. Organización dos contidos

---

### 5.1. Contidos

#### 1. Concepto e fundamentos de deseño gráfico.

Concepto e campos de aplicación. Síntese histórica. Estilos e deseñadores.

#### 2. Principios e obxectivos da comunicación. Linguaxe do deseño gráfico

Fundamentos do deseño. Tratamento dixital de imaxe. Técnicas e ferramentas do deseño gráfico aplicado, a representación gráfica.

Tipografía, tratamento da información, tecnoloxía vectorial. Composición e maquetación de textos. Formatos regularizados. Sistemas de impresión. Técnicas de reprodución e impresión. Edición dixital: edición e publicación electrónica.

#### 3. Identidade corporativa, verbal e visual.

Marcas e logos. Identidade corporativa aplicada o deseño de produto.

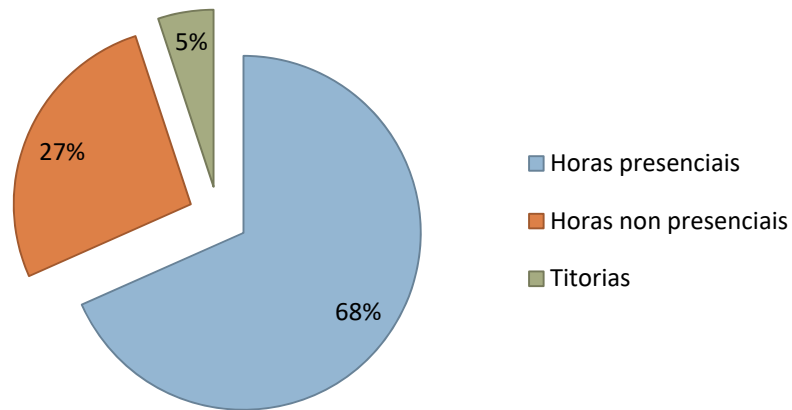
#### 4. Creación da imaxe do produto. Deseño gráfico aplicado

Gráfica aplicada a superficies. Elementos gráficos nos produtos, tipografía e cor. Deseño aplicado en envases e embalaxes. Técnicas e aplicacións en superficies de diversos materiais.

#### 5. Gráfica aplicada a medios dixitais

Coñecemento e análise das diferentes técnicas de presentación dixital. Proxectos web para o deseñador de produto. Interfaces visuais. Sistemas de xestión de contidos, plantillas e follas de estilos. Integración multimedia de contidos. Creación de presentación visuais e animacións. Adaptabilidade de deseños a diferentes interfaces, móbiles, web, espazos físicos, expositivos...

## 5.2. Organización



## 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Deseño gráfico aplicado aos produtos 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 EEES 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: Materiais I**



## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Materiais e tecnoloxía aplicada ao deseño de produtos				
Disciplina	Materiais I				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Segundo			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

- Propiedades físicas, químicas e mecánicas dos materiais.
- Balance enerxético e análise do ciclo de vida dos materiais, produtos e procesos.
- Estructuras e sistemas. Ferramentas de valoración e proxectación dos aspectos técnicos do deseño de produtos. Desenvolvemento de produtos.
- Tecnoloxía dixital aplicada ao deseño de produtos.
- Composición, clasificación e propiedades da madeira e doutros materiais derivados. Obtención. Formas comerciais. Madeiras artificiais.
- Tipos de polímeros. Características. Aplicacións. Procedementos de conformación.
- Métodos de investigación e experimentación para a selección de materiais.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Para poder superar a disciplina Materiais I de 2º curso, é preciso ter aprobada a disciplina de Ciencia aplicada ao deseño de 1º curso.

Tamén é preciso ter superada a disciplina de Materiais I para poder aprobar Materiais II de 3º curso.

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

Todos os deseñadores/as de produto manexan a cotío materiais, buscando neles determinadas propiedades físicas e aparencias estéticas. O obxecto fundamental desta materia é determinar os materiais máis axeitados para as distintas aplicacións no deseño de produtos, para o que é necesario que o estudante coñeza os distintos tipos de materiais: As súas propiedades e características. Os seus procesos de transformación secundaria.

### 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 maxistrals**

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. Coñece-los materiais empregados no deseño de produto relacionando estes con o súa micro estrutura, defectos, propiedades e procesado. Obter un coñecemento básico das técnicas elementais de caracterización estrutural e das propiedades dos materiais.
2. Comprende-las propiedades mecánicas dos materiais e aplicar os coñecementos teóricos e prácticos do á solución de problemas durante o seu ciclo de vida.
3. Seleccionar os materiais en función das súas propiedades e aplicacións e seleccionar os procesos de fabricación máis adecuados para calquera tipo de peza, en base ao seu material e deseño, identificando a maquinaria a utilizar e os parámetros a controlar.
4. Estimar de xeito aproximado e utilizando diferentes metodoloxías, os custos dos materiais dunha peza.



## 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, analizala, sintetizala 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.
- T7 Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- 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.
- T13 Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.
- T15 Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e do espírito emprendedor no exercicio profesional.
- T16 Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

### 4.2. Competencias xerais

- 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.
- 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.
- X15 Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e graos de compatibilidade.
- X16 Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.
- X18 Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.
- X19 Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.



X21 Dominar a metodoloxía de investigación.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

EP3 Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas.

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.

EP8 Coñecer os procesos para a produción e desenvolvemento de produtos, servizos e sistemas.

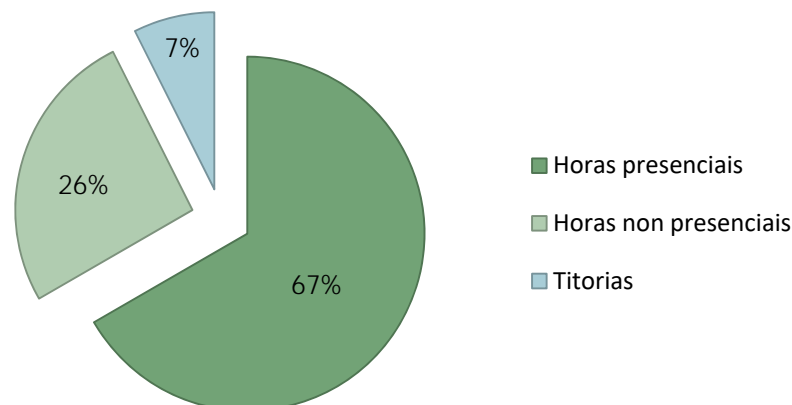
EP10 Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

- Materiais no deseño de produto: Introducción á Ciencia dos Materiais. Propiedades e ensaios
- Estruturas e sistemas. Comportamento dos materiais
- Madeira e derivados. Procesos de conformado
- Materiais Poliméricos. Procesos de conformado.
- Ecodeseño

### 5.2. Organización



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Materiais I 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 aplicada**



## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	<i>escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es</i>				
Materia	Materiais e tecnoloxía aplicada ao deseño de produtos				
Disciplina	<b>Tecnoloxía dixital aplicada</b>				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	144
Curso	Segundo			Créditos ECTS	8
Horas de clase semanais			4		
Horas de traballo non presencial			46		
Horas de titoría			8		



## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Coñecemento dos procesos e técnicas do modelado de sólidos.
- Xestión xerárquica do deseño: deseño ascendente e descendente.
- Coñecemento dos procesos e técnicas do traballo con superficies.
- Aplicación do análise do deseño: a simulación física dos modelos.
- Análise de viabilidade e sostenibilidade do produto.
- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto: debuxo técnico e renderización.
- Xestión da información relativa aos deseños.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Para cursar tecnoloxía dixital aplicada é preciso haber superado *Tecnoloxía dixital*.

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

Nesta disciplina aplicase a informática como ferramenta esencial no desenvolvemento de proxectos de deseño de produtos

### 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. Domina-las principais técnicas do Deseño Asistido por Ordenador aplicadas no deseño de produtos.
2. Coñecer e aplicar a tecnoloxía dixital específica vinculada ó desenvolvemento, execución e presentación de proxectos propios do segundo curso.



## 4. Competencias que se desenvolven na disciplina

### 4.1. Competencias transversais

- 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.
- T7. Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- T13. Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.
- T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.

### 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 recursos expresivos da representación e a comunicación.
- X5. Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.
- 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.
- X11. Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.
- X16. Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.
- 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

- EP1. Determinar as características finais dos produtos, servizos e sistemas coherentes cos requisitos e relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.
- EP2. Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.



EP3. Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas.

EP4. Valorar e integrar a dimensión estética en relación ao uso e funcionalidade do produto.

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.

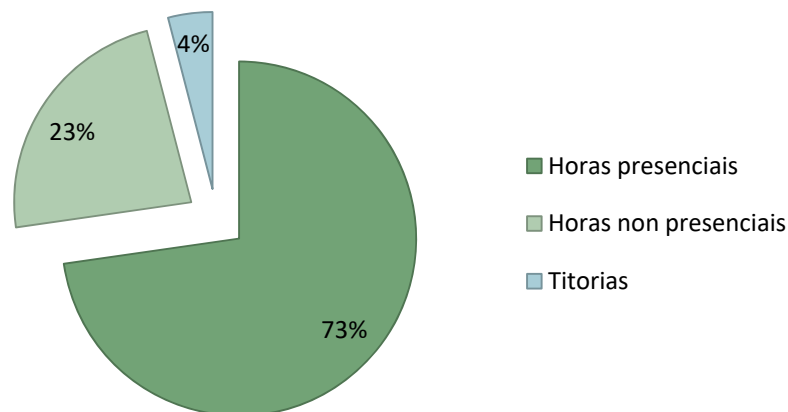
EP12. Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de produto.

## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

- Modelado avanzado. Compoñentes intelixentes, táboas de deseño, multi sólidos, ecuacións.
- Ensamblaxe avanzada. Ensamblaxes descendentes, tratamento de grandes ensamblaxes, simulación física.
- Planimetría, render e animación avanzada.
- Superficies.
- Chapa metálica.
- Pezas soldadas.
- Deseño de Moldes.
- Cálculos básicos e complementos.
- Modelado directo - orgánico.

### 5.2. Organización



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Tecnoloxía dixital aplicada 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:** Mercadotecnia





## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Xestión do deseño de produto				
Disciplina	Mercadotecnia				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Segundo			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

- Técnicas de análise do mercado.
- Investigación comercial. O comportamento do consumidor. Determinación de obxectivos e posicionamento do produto.
- Estratexias de mercadotecnia: produto, prezo, distribución e comunicación.
- Comunicación e mercadotecnia aplicadas ao deseño de produto.
- Mercadotecnia e novas tecnoloxías. Novas tendencias en mercadotecnia.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Sen establecer

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

Todos os deseñadores/as de produto teñen que enfocar o seu traballo a detectar e resolver as necesidades e problemas dos usuarios.

O punto de partida do traballo proxectual parte de detectar, entender e dar solución ás necesidades reais dos usuarios. Os contidos desta disciplina aportan ferramentas e técnicas para traballar desesa forma.

Despois do deseño e desenvolvemento do produto, a materia de mercadotecnia aporta a metodoloxía para deseñar unha estratexia para a comercialización.

### 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 concretamente:

1. Proporcionar os fundamentos básicos de mercadotecnia estratéxica e operativa para comprender os problemas comerciais no ámbito empresarial.
2. Comprender a relación entre os produtos e o mercado, a súa influencias e interaccións.
3. Participar en equipos de traballo asumindo responsabilidades operativas, tomando decisións sobre as actividades comerciais dos deseños que se realicen.

## 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, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T4 Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T7 Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T10 Liderar e xestionar grupos de traballo.

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

T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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.

T13 Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.

T15 Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e do espírito emprendedor no exercicio profesional.

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

### 4.2. Competencias xerais

X1 Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X5 Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.

X7 Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

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

X11 Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

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 relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.

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.

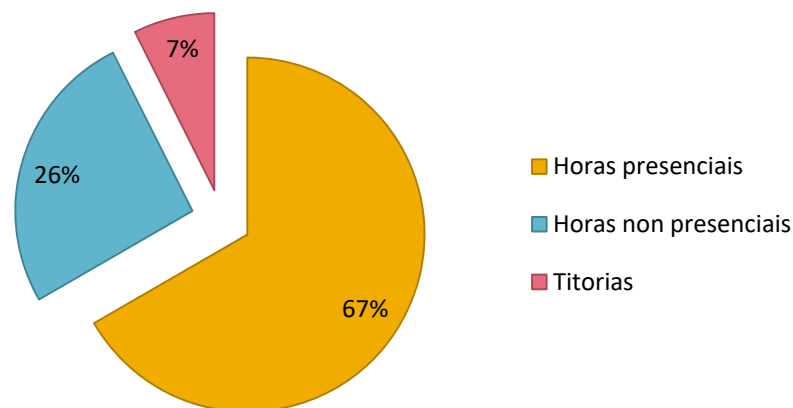
EP13 Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.

## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

- O mercado
- Comportamento do consumidor
- Segmentación e posicionamento
- Investigación comercial
- Planificación da mercadotecnia
- Política de produto e de marca. Design Thinking
- Política de prezo
- Política de canal
- Política de comunicación
- Mercadotecnia nas RRSS

### 5.2. Organización



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Mercadotecnia 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: Técnicas de cor aplicadas ao deseño de produto



## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Técnicas de cor aplicadas ao deseño de produto				
Carácter	Op	Tipo	T.P.	Duración	72
Curso	Segundo			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

- A cor na expresión e representación dos deseños
- Técnicas instrumentais de aplicación da cor.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.
- A psico-socioloxía da cor.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Debuxo artístico de primeiro curso

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

O interese de Técnicas de cor aplicadas ao deseño de produto radica en:

- Adquirir-la capacidade visual de representación realista dos obxectos.
- Domina-lo vocabulario específico no campo da cor.
- 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. Comprende-los principios da cor, teorías básicas da harmonía e da interrelación da cor e as súas aplicacións en relación coa luz e pigmentos.
2. Desenvolver a capacidade de percepción do entorno o dos produtos.
3. Aplicación práctica da cor sobre os proxectos de deseño de produtos
4. Desenvolver a capacidade de aprendizaxe autónomo e de auto avaliación.



## 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----



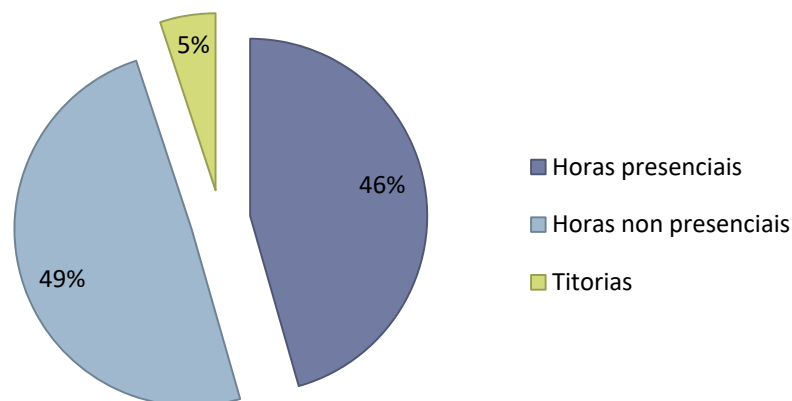


## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

1. Introducción á cor
2. Harmonías cromáticas
3. Circulo cromático
4. Valor do ton
5. Escalas de Valor do ton
6. Saturación

### 5.2. Organización



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Técnicas de cor aplicadas ao deseño de produto 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 EEES 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: Debuxo técnico aplicado



## Índice

---

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



## 1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	Escola de Arte e Superior de Deseño Mestre Mateo				
Web escolas	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escolas	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Debuxo técnico aplicado				
Carácter	Op	Tipo	T.P.	Duración	72
Curso	Segundo			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

- Proporcionar os coñecementos básicos para definir calquera elemento xeométrico, ou interpretar calquera representación do mesmo, axustándose á normativa existente
- Aumentar a visualización espacial e a capacidade de razoamento
- Facilitar o cálculo de áreas e volumes de todo tipo de corpos.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

- Sistemas de representación
- Debuxo técnico aplicado ao dp

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

O interese do Debuxo técnico aplicado radica no/a:

- Desenvolvemento da capacidade de visión espacial e coñecemento das técnicas de representación gráfica.
- Emprego dos métodos tradicionais de xeometría métrica e xeometría descritiva.
- Utilización de técnicas manuais e asistidas por ordenador propias do 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. Empregar os instrumentos e terminoloxía específica do debuxo técnico con destreza.
2. Considerar o debuxo como unha linguaxe obxectiva e universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxes para poder comprender e transmitila información.
3. Valorar a normalización no debuxo técnico e aplicar a principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e acotación das vistas dun corpo.
4. Integrar os seus coñecementos de debuxo técnico 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

#### A) Vistas de sección y Vistas auxiliares en profundidade

Planos de corte. Tramas. Tipos de seccións. Vistas parciais.  
Planos auxiliares e de Referencia. Tipos de Vistas. Interseccións.

#### B) Acotación no debuxo industrial.

Cotas de taladros e mecanizados. Símbolos de acabado  
Acotación de rocas. Acotación de pliegues (Chapas despregadas)  
Acotacións tabuladas. Estándares

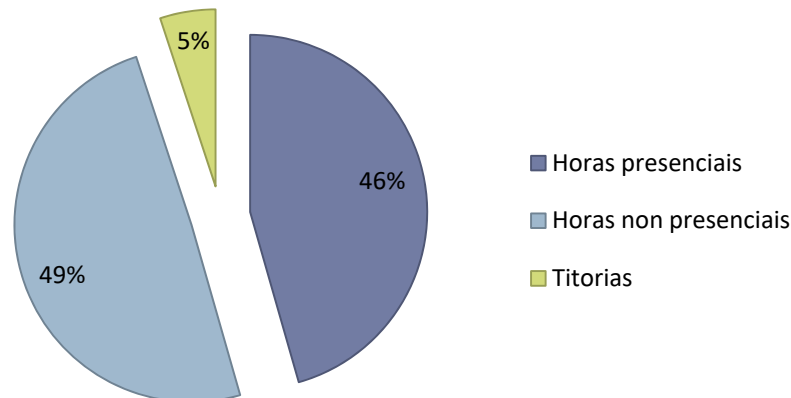
#### C) Tolerancias

Sistemas. Especificacións de tolerancia. Fabricación. Axustes.

#### D) Debuxo de roscas, peches e resortes

Estándares. Formas e axustes. Pasos. Símbolos.  
Pernos e parafusos. Torcas. Pasadores. Remaches. Resortes.

### 5.2. Organización



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Debuxo técnico aplicado 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*