

Ver 3.1

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

## ÍNDICE

Distribución do plan de estudos.....	2
Organización e lexislación.....	3
Materials II .....	13
Envases e embalaxes .....	24
Oficina técnica: organ. industrial e calidade .....	34
Cultura do deseño .....	44
Proxectos de deseño de produtos II .....	54
Optativas	
Design Lab .....	64
Estruturas e calculo para deseñadores .....	74
Fabricación dixital .....	84
Inglés técnico.....	95

## Distribución do plan de estudos

### 3º curso de PRODUTO

<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>
Xestión do deseño.	Organización e lexislación	F. B.	T.	2	72	4
Materiais e tecnoloxía aplicada ao deseño de produto.	Materiais II.	O. E.	T.	2	72	4
Proxectos de envases e embalaxes.	Envases e embalaxes .	O. E.	T. P.	2	72	8
Xestión do deseño de produto.	Oficina técnica: organización industrial e calidade.	O. E.	T.	2	72	4
Cultura do deseño.	Cultura do deseño.	F. B.	T.	2	72	6
Proxectos de produtos e de sistemas.	Proxectos de D. de P II.	O. E.	T. P.	5	180	16
Optativas.	Optativa I	O. P.		2	72	6
	Optativa II	O.P.		2	72	6
	Optativa III	O.P.		2	72	6
	<i>Totais:</i>			<b>21</b>	<b>756</b>	<b>60</b>



**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:** Organización e lexislación



## 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 .....	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	Xestión do deseño.				
Disciplina	Organización e lexislación				
Carácter	F.B.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Terceiro			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

- Propiedade intelectual e industrial.
- Organización e economía de empresa.
- Técnicas de análise de mercado.
- Fundamentos da economía de produción.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

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

Sen establecer

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

A materia de Organización e Lexislación aporta

1. A avaliación financeira do proxecto
2. A normativa relativa a cada proxecto

en cada un dos proxectos de *Proxectos de deseño II*

A materia de Organización e lexislación recibe os proxectos das materias as que aporta contidos conforme ao calendario de traballo coordinado e avalía os seus contidos.

### 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. Coñecer os principais elementos de organización empresarial
2. Dotar ao alumnado das competencias básicas da xestión empresarial
3. Fomentar o espírito emprendedor
4. Comprender os dereitos industriais e os mecanismos legais para a súa protección
5. Coñecer o proceso de rexistro de deseños industriais
6. Reflexionar sobre a importancia da protección legal do deseño
7. Ter conciencia da responsabilidade legal derivada de produtos defectuosos.



## 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

#### Criterios

*2 bloques cuatrimestrais*

- Lexislación
- Organización Empresarial

*2 ectes por bloque*

#### Lexislación

##### **Normas de protección. O Dereito industrial**

Propiedade intelectual. Dereitos de autor

Propiedade industrial. Signos distintivos. Invencións. Deseños (debuxos e modelos)

Clasificación internacional de produtos, servizos e patentes.

A protección do deseño no estranxeiro. Rexistro de deseños industriais

##### **A Responsabilidade legal do produto. Seguridade e medio ambiente**

Lexislación sobre produtos. Regulamentos

Normalización e homologación de produtos

Responsabilidade. Residuos. Lei de Envases

Deseño ecolóxico de produtos que empregan enerxía

#### Organización

##### **A estrutura e análise económico -financeiro da empresa**

Estrutura económico financeira da empresa

Fontes de financiamento.

Análise financeiro. Análise da rendibilidade.

Análise e selección de inversións.

Xestión de tesourería.

##### **Xestión empresarial**

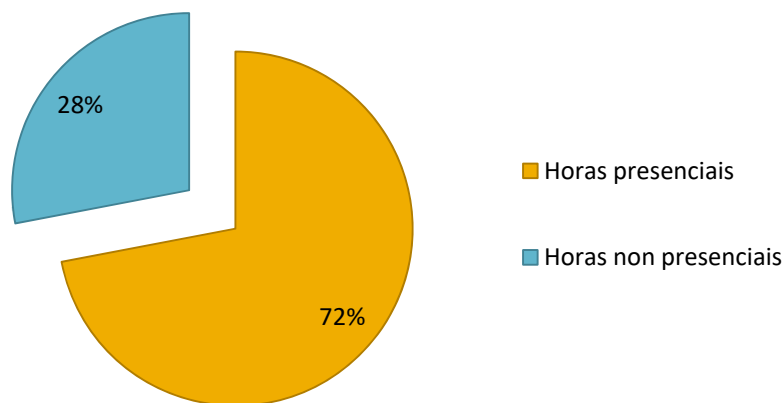
Obrigacións da empresa en materia laboral.

Xestión de recursos humanos. Prevención de riscos laborais

A fiscalidade da empresa. Facturación e imposición.

Documentos contractuais. Concursos de deseño.

## 5.2. Organización



Actividades	Carácter	Horas	%
Clases de teoría	Presenciais	30	72%
Clases prácticas		34	
Exposición e debate de traballos		6	
Probas		2	
Estudo de clases teóricas	Non presenciais	20	28%
Realización de traballos prácticos		8	
<b>Traballo total do estudante</b>		100	

## 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Organización e Lexislación 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: Materiais II

## 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.....	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 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 II				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	4
Horas de clase semanais			3		
Horas de traballo non presencial			28		
Horas de titoría			8		

## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Composición, clasificación e propiedades dos metais e as súas aliaxes. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.
- Análise dalgúns materiais compostos. Características e aplicación.
- Análise do ciclo de vida de produtos fabricados con estes materiais.
- Métodos de investigación e experimentación para a selección de materiais.

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

Ter aprobada a materia de primeiro: *Ciencia aplicada ao Deseño*

Ter aprobada a materia de segundo: *Materiais I*

### 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. O emprego nos 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 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.

1. Relacionar as técnicas de traballo dos materiais co comportamento requirido de eles nos proxectos de deseño de produto.
2. Coñecer as características dos principais procesos de fabricación, desde a manufactura de materias primas ata o estudo de procesos continuos das grandes industrias, pasando polos procesos específicos de pequenas series ou obxectos de deseño
3. Cubrir correctamente as fichas técnicas de materiais e procesos de fabricación.
4. Estimar de xeito aproximado e utilizando diferentes metodoloxías, os custos de fabricación 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 o 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

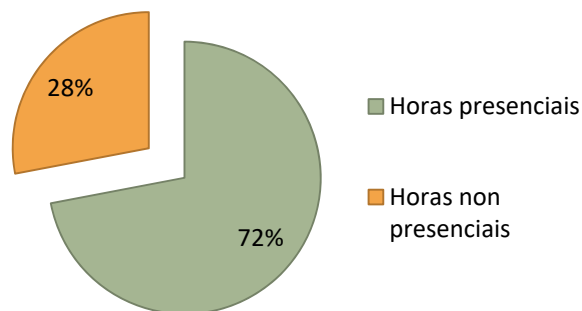
Materiais metálicos. Procesos de conformado. Acabados

Materiais cerámicos. Procesos de conformado.

Materiais compostos. Procesos de conformado.

Novos materiais

### 5.2. Organización



Actividades	Carácter	Horas	%
Clases de teoría	Presenciais	36	72%
Clases prácticas		16	
Prácticas de laboratorio		16	
Probas		4	
Estudo de clases teóricas	Non presenciais	16	28%
Realización de traballos prácticos		8	
Preparacións das probas		4	
Traballo total do estudante		100	



### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Materiais II 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: Envases e embalaxes**





## Índice

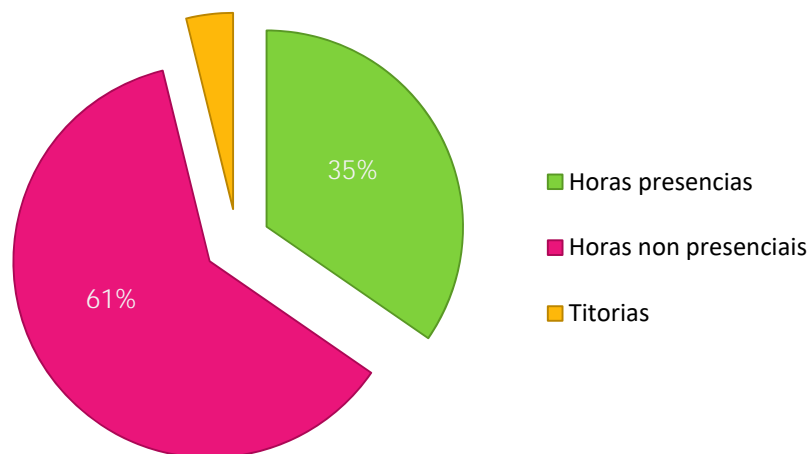
---

<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. Coordinación.....	9
	5.4. 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 escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>				
Materia	Proxectos de envases e embalaxes				
Disciplina	Envases e embalaxes				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	72
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	8
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			128		
Horas de titoría			8		





## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Realización de proxectos de deseño de envases e embalaxes. Definición de envase. Función. Tipoloxías. Mercadotecnia e identidade de marca.
- Ergonomía. Materiais. Evolución histórica dos envases. O envase como obxecto semiótico. Interacción envase-producto. Métodos de impresión e etiquetado.
- Dispositivos de peche. Códigos de barras. Enchido, envasado, almacenaxe e transporte.
- Principios do deseño de envases. Estudo de casos. Diseñadores e tendencias.

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

Para cursar esta disciplina proxectual é necesario haber promocionado en:

- Fundamentos do deseño, Sistemas de representación e Debuxo técnico
- Materiais e tecnoloxía aplicados ao deseño de produto ( Deseño Gráfico, Materiais I e Tecnoloxía dixital aplicada)
- Proxectos de produtos e de sistemas ( Ergonomía, Modelos e Proxectos I )

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

O interese de Envases e embalaxes consiste en:

- Dispoñer das capacidades teóricas e prácticas para resolver deseños ou re deseños de envases ou embalaxes.
- Observar e realizar xuízos sobre diferentes solucións dadas aos problemas de deseño no ámbito da disciplina.
- Analizar o impacto medioambiental producido polos produtos deseñados ou a deseñar. Ser conscientes dos compromisos éticos e medio ambientais que conleva o desenvolvemento desta disciplina

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 proxectos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos proxectos dun modo autónomo 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.

1. Adquirir os coñecementos técnicos e conceptuais necesarios para o deseño de envases e embalaxes. Dominar os vocabulario técnico propio do ámbito do packaging.
2. Coñecer os sistemas construtivos e procesos de produción da industria do cartón e aplicalos no deseño de envases e embalaxes.
3. Elaborar os proxectos e realizar os prototipos de envases e embalaxes programados na materia e requiridos polo restos de materias proxectuais.
4. Experimentar conceptual e tecnicamente con novas formas e materiais para aplicar nesta especialidade do deseño.
5. Coñece os compromisos éticos e medio ambientais que conleva o deseño de envases e embalaxes
6. Aplicar a inventiva e creatividade ao desenvolvemento de deseños estruturais.



## 4. Competencias que se desenvolven na disciplina

---

### 4.1. Competencias transversais

- T6 Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersonal
- T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- T11 Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética , medioambiental e cara á diversidade
- 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.
- T17 Contribuir con su actividade profesional a sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, da súa incidencia nos diferentes ámbitos e na sua capacidade de xerar valores significativos.

### 4.2. Competencias xerais

- X6 Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño
- X13 Coñecer o contexto económico, social e cultural no que ten lugar o deseño
- X14 Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e inclusión social e como transmisor de valores culturais.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

- EP4 Valorar e integrar a dimensión estética en relación ao uso e funcionalidade do produto
- EP13 Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico no que se desenrola 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. Definición, características, tipoloxías e conceptos clave de envases e embalaxes.**

Características, definicións, funcións, tipoloxías e evolución.

**2. Materiais e técnicas de deseño de envases**

Interacción envase -produto. Métodos de produción e envasado. Métodos de impresión e etiquetado. Métodos e dispositivos de peche

**3. Etiquetado, procesado, almacenaxe e transporte.**

Normativas de etiquetado. Tipoloxía, materiais e acabados. Regulamentos, códigos de barras. Incidencia legislativa. Información o consumidor. Control e calidade no envase. Exixencias en envases alimentarios. Almacenaxe, unitarización de cargas e transporte, incidencias no deseño.

**4. Consideración Medioambiental e xestión de loxística aplicada**

Procesos de xestión medioambiental.

**5. Ergonomía do envase**

Interacción envase- usuario. Semiótica do envase. Ergonomía, manexo a adaptabilidade.

**6. Mercadotecnia**

Mercadotecnia, identidade de marca. Factor diferenza, e factor estético. Estudo de casos, deseñadores e tendencias. Deseño gráfico aplicado.

**7. Deseño de envases dixital**

Principios do deseño de envases segundo os requisitos e demandas das industrias existentes e manexo dos programas informáticos empregados para deseño, procesado e produción actual do mercado existente nas industrias de envases e embalaxes. Realización de proxectos de envases e embalaxes, prototipado dixital e gráfica aplicada.

### 5.2. Organización

- 6 Bloques de 12 horas
- 1,5 créditos por bloque
- 3 bloques por cuatrimestre



Planificación docente	Horas		
	Presenciais	Non presenciais	Total
Exposicións teóricas	36		36
Realización de traballos coordinados	16	68	84
Realización de proxectos específicos	12	60	72
Titorías	4		4
Actividades de avaliación	4		4
<b>Totais</b>	<b>72</b>	<b>128</b>	<b>200</b>

Metodoloxía:

- As clases teñen un enfoque teórico práctico. Os contidos da materia explícanse mediante medios audiovisuais, informáticos e material impreso. Os recursos para cada bloque (apuntes, bibliografía, etc.) ponse a disposición do alumnado ao comezo de cada un deles.
- As clases teóricas tratan dos aspectos comúns e avanzados dos envases e da embalaxe, en especial no referente ao seu deseño e a súa produción.
- Na parte practica, tódolos estudos casos e proxectos de deseño de envases, implican a manipulación de materiais e desenvolvemento de sistemas construtivos, así como o deseño da gráfica dos mesmos.
- E tamén a realización de prototipos para experimentar as solucións que resulten máis eficaces e óptimas do deseño e tamén dende o punto de vista da produción
- As titorías son para o seguimento persoal dos proxectos establecidos na coordinación.
- A avaliación continua basease na exposición pública dos proxectos elaborados. A avaliación ordinaria implica a presentación dos traballos do curso e a realización dunha proba para amosar o dominio dos contidos da materia. (2 horas)

### 5.3. Coordinación

Esta materia está coordinada coas disciplinas de Proxectos de produtos e de sistemas

### 5.4. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Envases e embalaxes 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:** Oficina técnica: organización industrial e calidade



## 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.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Xestión do deseño de produto				
Disciplina	Oficina técnica: organización industrial e calidade				
Carácter	O.E.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Terceiro			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

- Organización e economía de empresa. Recursos e custos da actividade empresarial. O valor do deseño de produto.
- Rendibilidade e beneficios. Fontes de financiamento. Axudas ao deseño. Fundamentos da economía de produción.
- Normativa industrial. Propiedade intelectual e industrial.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia

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

É recomendable ter superadas as materias de Ciencia aplicada ao deseño e Proxectos deseño de produto I.

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

Oficina Técnica é unha disciplina que trata de familiarizar ao alumnado cos procesos de xestión dos proxectos: a planificación, a organización e o control dos recursos co propósito de incorporar nas decisións de deseño requisitos de produción, custos e prazos.

Preténdese mellorar a capacidade analítica do alumnado dende o punto de vista económico e produtivo para engadir valor ao proceso de deseño dos produtos.

### 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 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. Iniciar ao alumnado na metodoloxía de organización, planificación, execución e xestión de proxectos de deseño de produtos.
2. Comprender a metodoloxía de planificación, realización e control do traballo no estudo de deseño e na fábrica
3. Calcular os custos empresariais e os custos de fabricación xerais e presentar os orzamentos
4. Coñecer as regulamentacións e aplicacións dos plans de calidade e a certificación de produtos
5. Ser capaz de realizar as prácticas de cálculo, baixo a dirección do profesor, para realizar a planificación dos proxectos de deseño coordinados

## 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.

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

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

### 4.2. Competencias xerais

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

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

X18 Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

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.

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

EP14 Comprender o marco legal e regulamentario que regula a actividade profesional, a seguridade e saúde laboral e a propiedade intelectual e industrial.

EP15 Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do ambiente e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción



## 5. Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

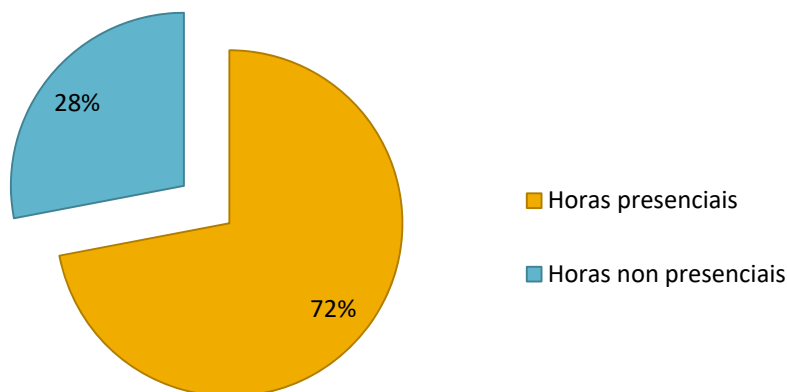
Planificación e programación de proxectos: Organización e Técnicas de planificación. Estrutura temporal do proxecto. Diagramas e redes. Programación de recursos. Gráficos de Gantt. e P.E.R.T.

Deseño e innovación. Calidade e Mellora Continua. Aplicación ao Deseño: Competitividade. Calidade. Definición de problema. Identificación de problemas. Ferramentas. As causas e os efectos. Medición de efectos. Determinación de causas. Búsqueda de solución. Ferramentas de pensamento creativo. Implantación de solución. Confirmación da mellora. A mellora continua

Sistemas de organización da produción na empresa: Flexibilidade. Eficiencia. JIT. Aplicación ao deseño. Enxeñaría concorrente. Ciclo de Vida do Produto.

O negocio do deseño. Factores que inflúen no custo de execución dun proxecto. Avaliar e anticipar o custo dun proxecto: orzamento. Custos directos e indirectos. Medicións. Unidades e criterios de medición. Costos de materias primas e compoñentes. Costos de procesos : man de obra e maquinaria. Cálculo do custo directo de fabricación. Escandallo. Ferramentas para o cálculo. Planificación e control de custos

### 5.2. Organización



Actividades	Carácter	Horas	%
Clases de teoría	Presenciais	40	72%
Clases prácticas e coordinadas.		24	
Exposición e debate de traballos		4	
Probas		4	
Estudo de clases teóricas	Non presenciais	20	28%
Realización de traballos prácticos		8	
Traballo total do estudante		100	

### 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Oficina técnica: organización industrial e calidade 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: Cultura do deseño



## 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 .....	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	Cultura do deseño				
Disciplina	Cultura do deseño				
Carácter	F.B.	Tipo	T.	Duración	72
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais				2	
Horas de traballo non presencial				78	
Horas de titoría				6	

## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- O significado do deseño na cultura e na sociedade contemporáneas. Teoría da información e da comunicación, da semioloxía e a estética.
- A teoría da forma, da función e a estrutura.
- Fundamentos de antropoloxía aplicados ao deseño.
- Fundamentos da socioloxía e cultura do consumo.
- 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

Esta disciplina constitúe a formación básica en conceptos teóricos claves para o desenvolvemento de proxectos argumentados, aplicados os sistemas culturais existentes na actualidade e as dinámicas de consumo.

### 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. Coñecer os fundamentos económicos, sociolóxicos e antropolóxicos necesarios para unha correcta análise dos obxectos e o deseño dos mesmos.
2. Comprender a evolución das ideas no contexto actual e realizar as análises dos produtos dende o coñecemento estético e semiótico.
3. Afondar no coñecemento da práctica profesional, das relacións laborais e o sistema produtivo.
4. Estudar as interrelacións entre os obxectos de deseño



## 4. Competencias que se desenvolven na disciplina

### 4.1. Competencias transversais

- T6 Realizar autocrítica do propio desempeño profesional e interpersonal
- T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.
- T11 Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética , medioambiental e cara á diversidade
- 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.
- T17 Contribuír con su actividade profesional a sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, da súa incidencia nos diferentes ámbitos e na súa capacidade de xerar valores significativos.

### 4.2. Competencias xerais

- X6 Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño
- X13 Coñecer o contexto económico, social e cultural no que ten lugar o deseño
- X14 Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e inclusión social e como transmisor de valores culturais.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

- EP4 Valorar e integrar a dimensión estética en relación ao uso e funcionalidade do produto
- EP13 Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico no que se desenrola 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

- *8 Bloques de 9 horas*
- *0,75 créditos por bloque*
- *4 bloques por cuadrimestre*

#### 1. Teorías sobre o deseño e as cousas.

Sistemas de obxectos. Os obxectos como signos: ¿Qué significan as cousas?

Estruturas: Sistemas de obxectos. Meta obxectos. Evolución e deseño.

#### 2. Semiótica.Sistemas de signos.

Sistemas de comunicación y significación. Creación de sistemas. Codificación

Comunicación visual .Imaxe corporativa. Sistemas de significación.Hermenéutica do deseño.

#### 3. Socioloxía da cultura e Procesos de socialización

Sistemas e consumo cultural. Cambio cultural e globalización.Identity e diversidade cultural

Aprendizaxe e estrutura social. Socioloxía do coñecemento. Medios de comunicación  
Estratificación social. Sistemas

#### 4. A produción das cousas

División laboral. Clases e conflitos. Mobilidade social.

Mercados de bens simbólicos.Consumo de bens e servizos. Clientes e usuarios.

A obsolescencia programada

Mercado do deseño. Clásicos, edicións e kitsch

#### 5. Psicoloxía dos obxectos

Comportamento consciente e subconsciente.

Consumo e hedonismo. Relacións con obxectos e patoloxías

Execución e retroalimentación. Deseño centrado no usuario

#### 6. Etoloxía humana. Conduta comparada.

Concepto de sistema

Etoloxía cultural. Antropoloxía cultural.

#### 7. A produción do deseño e traballo do deseñador

Lugares de traballo. Estudos e consultarías

Profesionalización e relacións laborais

Deseñador e clientes.

#### 8. Estética do deseño

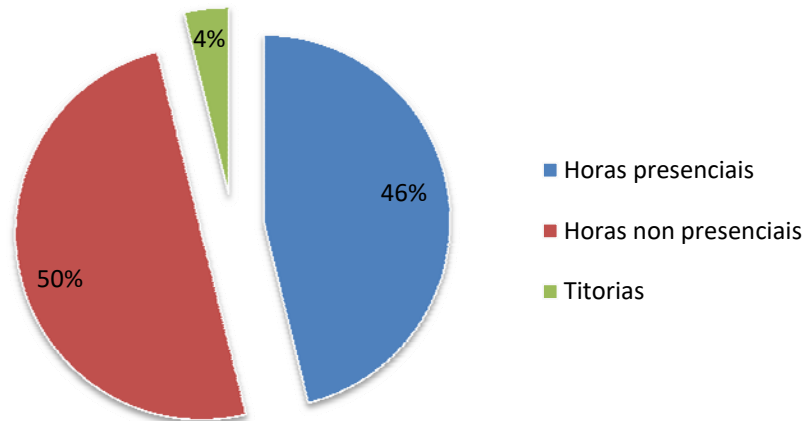
Fundamentos de estética (sen historia)

Deseño e arte. A reprodución.

Utilidade e Beleza.



## 5.2. Organización



Planificación docente	Horas		
	Presenciais	Non presenciais	Total
Exposicións teóricas	48		48
Realización de traballos	2+2+4	78	86
Exposición e debate de traballos	8		8
Titorias	6		6
Actividades de avaliación	2		2
	72	78	150

A metodoloxía docente consiste en:

- Nas clases teóricas (dúas horas semanais) proporcionase un esquema conceptual básico sobre cada un dos bloques na que se divide a materia. Os contidos da materia explícanse mediante medios audiovisuais, informáticos e material impreso.
- Cada bloque de contido leva consigo a realización dun traballo práctico de investigación.
- As titorias son para o seguimento persoal dos proxectos establecidos na coordinación.
- A avaliación continua basease na exposición pública dos traballos prácticos elaborados polos estudantes. A avaliación ordinaria implica a presentación dos traballos do curso e a realización dunha proba para amosar o dominio dos contidos da materia. (2 horas)
- Os recursos para cada bloque (apuntes, bibliografía, etc.)ponse a disposición do alumnado ao comezo de cada un deles (mensualmente)
- Para a coordinacións dos traballos das materias de proxectos programase unha hora práctica para cada un deles.

## 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 II**



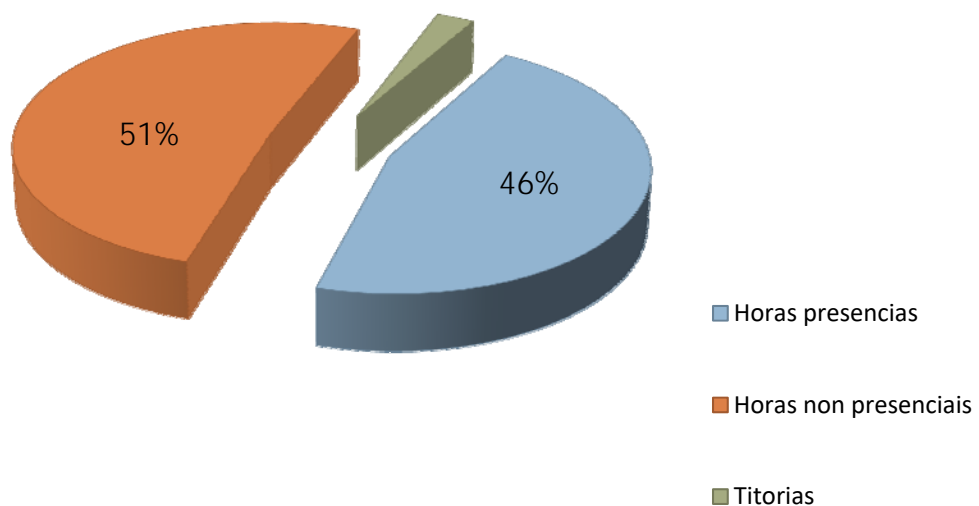
## Índice

---

<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 .....	5
<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 .....	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 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	Proxectos de Deseño de Produtos				
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.	Duración	400
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	16
Horas de clase semanais			5 semanais - 180 anuais		
Horas de traballo non presencial			200		
Horas de titoría			20		







## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Realización de proxectos nos distintos campos da especialidade.
- Fundamentación e estudo teórico-práctico de proxectos de deseño de produtos e de sistemas.
- Definición e realización de proxectos de produtos e sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, produtivos, ambientais e de mercado.
- Aplicación de estratexias e criterios de decisión, innovación e calidade.
- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto ou sistema.
- Orzamentos e análise de viabilidade. Xestión de proxectos de deseño de produtos e de sistemas.
- Aplicación da tecnoloxía dixital para a presentación, a comunicación do proxecto e o desenvolvemento do produto.
- Desenvolvemento de proxectos interdisciplinares.
- Métodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

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

Proxectos de deseño de produtos II é continuación (nun nivel superior) da mesma Materia que se cursa en segundo. Así mesmo integra tódolos contidos da titulación ata este nivel.

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

A única disciplina que ten continuidade durante os catro anos da titulación é Proxectos de produtos e de sistemas. Esta materia está encadrada nela e pola alta carga crediticia así como o amplo número de competencias que cubre considerase clave no desenvolvemento do perfil profesional.



## 2.4. Metodoloxía

### Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 proxectos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

### Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado dos proxectos dun modo autónomo 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. Realización y desenvolvemento de proxectos, (logo do prantexamento da proposta, e anteprojecto ) nos distintos campos da especialidade de xeito interdisciplinar.
2. Definición autónoma e realización de proxectos de produtos e sistemas conforme a factores de uso , técnicos, produtivos e de mercado así como expresivos e medio ambientais
3. Fundamentación e estudo teórico práctico de proxectos de deseño de produtos e sistemas.
4. Aplicación de criterios e estratexias de decisión, innovación e calidade
5. Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación dos proxectos e sistemas estudados.
6. Xestión e organización dos proxectos de deseño de produtos e de sistemas
7. Orzamentos e análises de viabilidade económica, estrutural, funcional e medioambiental

## 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

Definición e realización de tres proxectos específicos acordados na materia de Proxectos de Deseño de produtos e sistemas no plan de Traballo e Investigación para o bienio actual dentro do perfil profesional:

- 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.
- Deseño de sistemas.

Aspectos que recolle a resolución dos proxectos de **nivel 2**

1. Determinación de requisitos e especificacións,
2. Desenrolo de ideas e bosquexos Xeración de conceptos.
3. Definición e realización de modelos ou prototipo
4. Estudo de presupostos e análise de viabilidade.
5. Organización do traballo
6. Criterios de calidade aplicados
7. Avaliación e verificación
8. Ciclo de vida do produto e sostenibilidade
9. Realización de planos e memorias a nivel de proxecto de execución.  
Especificacións técnicas
10. Materiais de presentación e comunicación.



## 5.2. Organización

8 Créditos por Proxecto = 16 ectS

5 Horas semanais de clase. 180 Horas de curso

A práctica docente trata de dotar o alumno dunha metodoloxía proxectual xenérica que lle permita enfrontarse con seguridade e autonomía aos campos que se desenrolan no eido do campo profesional:

- Os Proxectos constan con actividades introdutorias que son unha explicación ao alumnado do desenvolvemento dos contidos asociados, incidindo nos obxectivos, a súa planificación, a metodoloxía e o sistema de avaliación.
- Clases teóricas (2 horas á semana), onde se explican os aspectos básicos do proxecto para proporcionar un esquema teórico conceptual dos contidos.
- Realización de proxectos (3 horas presenciais á semana) e seguimento diario dos mesmos
- Titorías: Unha semanal personalizada para o seguimento dos progresos individuais
- Defensas: 1 por proxecto
- Avaliación: Unha cuatrimestral. A Ordinaria e a Extraordinaria

Cadro resumen: 10 semanas de 5 horas = 50 horas

Actividades de traballo presencial		
Nome	Descrición	Horas
Clases teóricas - prácticas	Cada proxecto un diálogo inicial sobre os contidos principais mediante a axuda de exemplos prácticos, renderizados e diagramas.	62
Aprendizaxe baseado en proxectos	Clases prácticas nas que o alumno debe traballar nun proxecto práctico aplicando os coñecementos integrados. Tódolos contidos prácticos e directamente relacionados co proxecto son traballados conxuntamente na clase polo profesor e o alumnado.	108
Actividades de avaliación	Os proxectos son expostos polos estudantes en defensa pública para avaliar os seus contidos e solucións.	10
	<b>Total horas:</b>	180
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.	100
Traballo práctico e proxectos	Elaboración dos proxectos para expoñer ou traballar nas clases prácticas.	100
Titorías e dirección de proxectos		
Titorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	20
	<b>Total horas:</b>	220
	<b>TOTAL</b>	400

## 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: Design Lab**





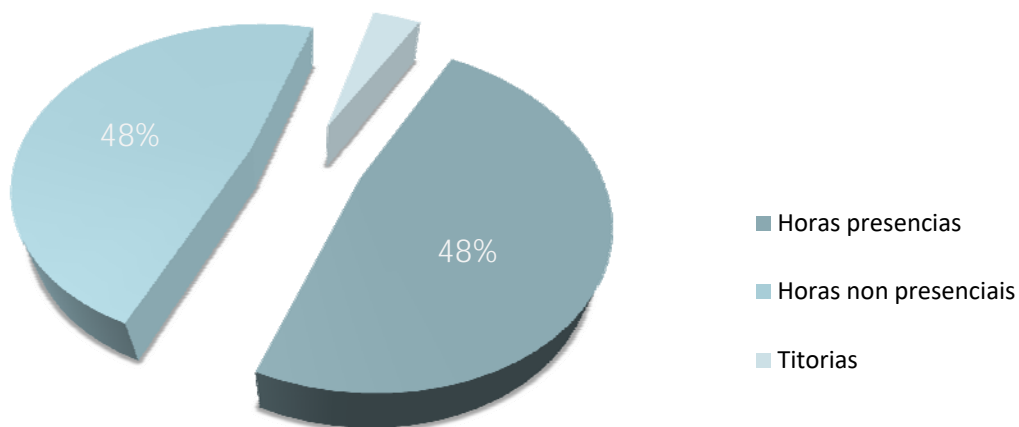
## Índice

---

<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 .....	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 escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>				
Materia	Optativas				
Disciplina	Design Lab				
Carácter	O.P	Tipo	T.P.	Duración	150
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			72		
Horas de titoría			6		





## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Desenvolvemento de aplicacións e xestión de contidos
- Principios de programación informática aplicados ao deseño de produtos
- Estudos das ferramentas de programación e multimedia.

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

Esta materia optativa non está relacionada con outras disciplinas da titulación dado o carácter tan marcadamente tradicional e conservador da mesma.

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

Esta é única disciplina da titulación onde empregase a programación e o desenvolvemento de aplicacións multimedia na creación ou deseño de produtos.

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 proxectos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.



### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos proxectos dun modo autónomo 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.

### **Tutorías 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. Investigar e avaliar as necesidades sociais recollendo os aportes nos campos emerxentes da comunicación e o deseño.
2. Saber formular estratexias de investigación e anticipar solucións ou propostas innovadoras.
3. Coñecer os campos do deseño multimedia, as súas características e as redes de comunicación.
4. Desenvolver produtos multimedia e realizar conexións de obxectos, realizando as análises e sínteses necesarias para o desenvolvemento completo do 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

#### Comunicación e xestión

##### **Obxectos e Deseño multimedia**

Programación e interacción web.

Desenvolvemento móbil

##### **Empregabilidade e accesibilidade**

Facilidade uso e aprendizaxe

Flexibilidade

##### **Xestión de contidos**

Arquitectura da información. Bases de datos

Planificación, xestión e desenvolvemento de contidos.

##### **Realidade virtual:**

Técnicas de animación. Modelado 3d

Desenvolvemento de aplicacións. Simulación. Hiperrealidade

#### Coñecemento e interacción

##### **Produtos interactivos**

Interacción e percepción

Deseño emocional

##### **Integración de produtos**

Conexión de obxectos <IoT>

Obxectos intelixentes

##### **Cibercultura**

Cibernética: interactividade, hipertextualidade e conectividade

Ciberespacio

##### **Redes**

Linguaxes de programación

Hard e software libre (ferramentas)



## 5.2. Organización

- 2 Bloques de 4 temas cada uno
- 3 créditos por bloque
- 1 proxecto por curso

Actividades de traballo presencial		
Nome	Descrición	Horas
Clases teóricas - prácticas	Os contidos de cada lección, dentro dos bloques, expóñense mediante a axuda de exemplos prácticos. 1 hora semanal presencial	34
Realización de proxectos	Tódolos contidos son traballados conxuntamente na clase polo profesor e os alumnos. 1 hora semanal presencial	34
Actividades de avaliación	Avaliáanse o proxecto así como a asistencia e realización dos traballos prácticos	4
	<b>Total horas:</b>	72
Actividades de traballo autónomo		
Nome	Descrición	Horas
Deseño do proxecto	Planificación do proxecto persoal da materia	35
Realización do proxecto	Tempo dedicado a execución material do proxecto	35
Titorías e dirección de proxectos		
Titorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	8
	<b>Total horas:</b>	78
	<b>TOTAL</b>	150

## 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

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

A diversidade débese 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: Estruturas e cálculo para deseñadores



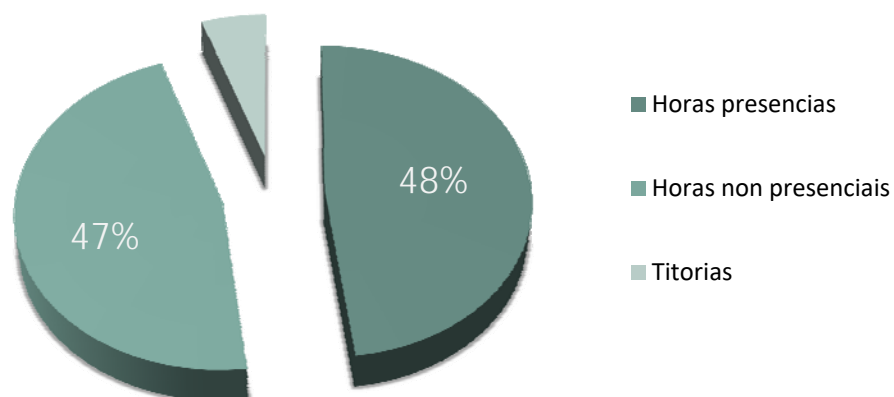
## Índice

---

<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 .....	9
	5.3. Coordinación.....	9
	5.4. 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 escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>				
Materia	Optativas				
Disciplina	Estruturas e cálculo para deseñadores				
Carácter	O.P	Tipo	T.P.	Duración	150
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			70		
Horas de titoría			8		



## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Realización de estudos analíticos sobre deseños de produtos.
- Principios de deseño estrutural aplicados ao deseño de produtos
- Ensaio de simulación.
- Aplicación dos métodos de optimización baseados no factor de seguridade dos produtos
- Estudos de sustentabilidade

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

Esta materia optativa é complemento da materias de Proxectos de produtos e sistemas e unha continuación das disciplinas encadradas en Materias e tecnoloxía aplicados ao deseño de produtos.

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

Esta é única disciplina da titulación onde empregase o cálculo de elementos finitos para simular os comportamentos dos produtos deseñados polo que é clave no desenvolvemento do perfil profesional.

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 proxectos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos proxectos dun modo autónomo 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. Mellorar os coñecementos dos alumnos naquelas áreas relacionadas coa análise dos produtos e o desenvolvemento dos proxectos.
2. Aplicar os métodos de análise e optimización dos deseños e familiarizar os alumnos nos principios metodolóxicos aplicables á resolución de calquera problema técnico.
3. Contribuír á comprensión do comportamento dos sistemas aos que vai dirixido o proxecto, destacando o papel das interaccións entre os elementos, como forma de conseguir os obxectivos e de elaborar as mellores propostas alternativas para conseguilos.
4. Achegar o coñecemento da normativa técnica relacionada co deseño e a execución dos proxectos.

## 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

Estruturas para deseñadores de produto

#### **Sistemas estruturais.**

Cargas que actúan nunha estrutura. Elasticidade dos sólidos  
 Deseño de estruturas: Equilibrio, Resistencia...Optimización.  
 Coeficiente de seguridade e tensión admisible.

#### **Estados básicos de tensión**

Tracción, compresión, corte e flexión. Teoría da flexión  
 Estruturas sometidas a tracción e compresión

#### **Elementos estruturais uni e bi dimensionais**

Tensións secundarias de flexión. Cargas en dúas direccións  
 Estruturas espaciais e estruturas resistentes pola forma.

#### **Estruturas articuladas**

Clasificación das celosías.  
 Sistemas de barras articuladas.

#### **Estruturas tensiles**

Xeometrías de equilibrio  
 Estados de auto tensión

Estudos analíticos

#### **Estudos de Simulación**

Estruturas  
 Análise (estático lineal e non lineal, de frecuencia, dinámico, térmico, de caída e de fatiga)

#### **Estudos de movemento:**

Movemento básico  
 Análise do movemento

#### **Análise de fluxos.**

Fluxos e tipos de fluxo  
 Dinámica de fluídos.

#### **Estudos de deseño**

Optimización  
 Avaliación

#### **Análise do impacto ambiental**

Sostenibilidade  
 Ciclos de vida do produto.



## 5.2. Organización

- 2 Bloques de 5 temas cada uno
- 3 créditos por bloque
- 3 traballos prácticos

Os traballos prácticos realízanse mediante as ferramentas informáticas de estudos de estruturas e de simulación.

Actividades de traballo presencial		
Nome	Descrición	Horas
Clases teóricas - prácticas	Os contidos de cada lección, dentro dos bloques, expóñense mediante a axuda de exemplos prácticos. 1 hora semanal presencial	34
Realización de prácticas	Tódolos contidos son traballados conxuntamente na clase polo profesor e os alumnos. 1 hora semanal presencial	34
Actividades de avaliación	Avaliáanse os tres estudos ou proxectos así como a asistencia e realización dos traballos prácticos	4
	<b>Total horas:</b>	72
Actividades de traballo autónomo		
Nome	Descrición	Horas
Estudos dos contidos teóricos	Estudio dos contidos da materia	35
Realización das prácticas	3 traballos por curso	35
Titorías e dirección de proxectos		
Titorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	8
	<b>Total horas:</b>	78
	<b>TOTAL</b>	150

## 5.3. Coordinación

As prácticas desta materia realízanse sobre os Proxectos realizados con anterioridade (en Proxectos de deseño I) o simultaneamente (en Proxectos de deseño II).

## 5.4. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Estruturas e Cálculo para deseñadores deberá ter en conta as diferenzas existentes no alumnado no referido as capacidades e aprendizaxes previas. A diversidade débese xestionar cambiando os materiais didácticos e 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: Fabricación Dixital**



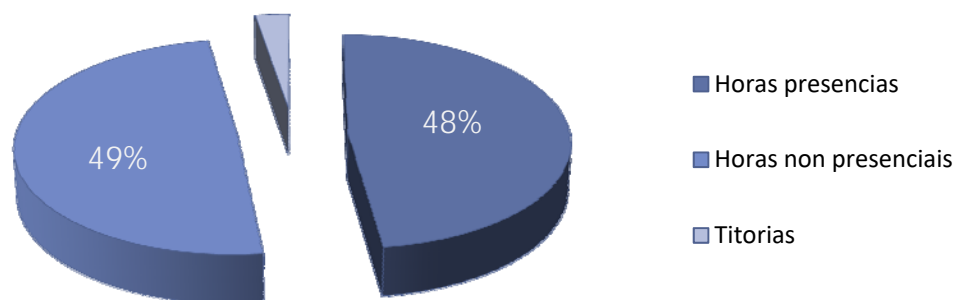
## Índice

---

<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 .....	9
	5.3. Coordinación.....	10
	5.4. 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	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Fabricación dixital				
Carácter	O.P	Tipo	T.P.	Duración	150
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			74		
Horas de titoría			4		





## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

- Modelos e prototipos rápidos
- Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipado dixital
- Optimización funcional dos prototipos e redeseño. Informes de prototipado.
- Participación na implantación de fabricación de preseries e fabricación seriada.

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

Non procede

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

Esta é única disciplina da titulación enfocada a fabricación dixital e a autoedición de produtos polo que é de un alto interese para completar el perfil profesional.

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

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 proxectos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.



### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos proxectos dun modo autónomo 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.

### **Tutorías 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. Acometer sistemas de fabricación accesibles no contexto da autoproducción.
2. Desenvolver produtos manufacturables estimando os custos e tempos, realizando as análises e sínteses necesarias para o desenvolvemento completo do produto.
3. Saber formular estratexias de fabricación e anticipar solucións ou propostas innovadoras.
4. Coñecer os campos do DPM, as súas características e as redes de fabricación e distribución.



## 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 de manufactura dixital e Autoedición

1. Impresión en 3d
2. Cortadoras (láser, cutter...)
3. Fresadoras e tornos
4. Molding e Casting

#### Métodos de deseño paramétrico

1. Costeado / Gofrado
2. Labores de Entretecido
3. Pestaneado e pregado
4. Galleteado

## 5.2. Organización

Criterios

- *6 créditos repartidos ao 50% nos dous bloques*
- *1 Traballo por bloque*

A metodoloxía docente consiste en:

- As leccións do curso e os bloques cuadrimestrais contan con actividades introdutorias que son unha explicación ao alumnado do desenvolvemento dos contidos, incidindo nos obxectivos, o proxecto a realizar, a metodoloxía e o sistema de avaliación.
- Clases teóricas (1 horas á semana), onde se explican os aspectos básicos do proxecto para proporcionar un esquema teórico conceptual dos contidos.
- Realización de proxectos (1 hora á semana) e seguimento diario dos mesmos
- 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.	20
Aprendizaxe baseado en proxectos	Clases prácticas nas que o alumno debe traballar nun proxecto práctico aplicando os coñecementos integrados.	40
Titorías	Seguimento persoal dos progresos do alumnado en relación a materia	4
Actividades de avaliación	Os proxectos son expostos polos estudantes en defensa pública para avaliar os seus contidos e solucións.	8
<b>Total horas:</b>		<b>72</b>
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.	28
Traballos prácticos e proxectos	Elaboracións dos proxectos para expoñer ou traballar nas clases prácticas.	50
<b>Total horas:</b>		<b>78</b>
<b>TOTAL</b>		<b>150</b>

### 5.3. Coordinación

As clases teñen un enfoque práctico.

**Os contidos da materia coordínanse con Proxectos II.**

### 5.4. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Fabricación 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 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: Inglés técnico**



## Índice

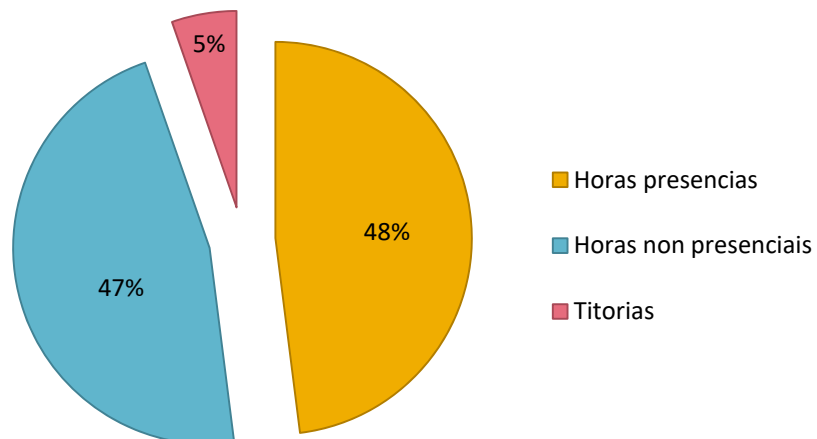
---

<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 .....	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 escola	<a href="http://www.easd.es/">http://www.easd.es/</a>				
Mail escola	escola.artemestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Inglés Técnico				
Carácter	O.P	Tipo	T.P.	Duración	150
Curso	Terceiro			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais			2		
Horas de traballo non presencial			70		
Horas de titoría			8		



## 2. Descrición da disciplina

---

### 2.1. Descritores

Coñece-la gramática e empregar con propiedade o léxico relacionado co deseño  
Comprender discursos e textos da area de especialización do estudante, segundo o nivel de lingua estudado.  
Xerar textos escritos coherentes e segundo o nivel de lingua estudado sobre deseño.  
Conversar con fluidez sobre diversos temas, segundo o nivel de lingua estudado.

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

Esta materia optativa para mellorar as competencias lingüísticas non ten relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

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

Nesta optativa preténdese formar aos alumnos para alcanzar un nivel B2 en lingua inglesa, atendendo especialmente á expresión oral e escrita, ao proceso comunicativo (fala e escoita), ao emprego correcto da lingua oral e escrita e á lectura de textos .

### 2.4. Metodoloxía

#### Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia no curso, incidindo nas competencias e 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 prácticas propostas en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos exercicios dun modo autónomo 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. Comprender a información global e específica de mensaxes orais e escritos na lingua inglesa relativos á especialidade de deseño de produtos.
2. Producir mensaxes orais e escritos na lingua estranxeira, relacionados coa especialidade.
3. Valorar a axuda que supón o coñecemento das linguas estranxeiras para comunicarse con persoas doutras nacionalidades, priorizando os aspectos laborais relacionados co deseño de produtos: programas de deseño, curriculums e entrevistas, proxectos, concursos de deseño, etc.

## 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

Intencións comunicativas - Contidos funcionais.

Tratarase de abarcar o maior número de funcións comunicativas que ao alumno pódennlle resultar útiles en situacións relacionadas co deseño.

Estruturas - Contidos gramaticais.

Suscítase como obxectivo esencial o repasar e consolidar as estruturas gramaticais básicas que os alumnos poidan manexar con confianza en situacións de comunicación.

Vocabulario - Contidos léxicos

Tratarase de ampliar o vocabulario básico dos alumnos prestando especial atención sobre as especialidades de deseño de produtos. Potenciarase a utilización de dicionarios técnicos

## 5.2. Organización

As actividades formativas concretas que se desenvolverán na programación serán as seguintes:

1. Clases ou exposición teórico- prácticas sobre os contidos da disciplina:
  - a. Actividades de presentación dos contidos funcionais, léxico e gramaticais que se deben adquirir (lectura de textos e comprensión oral).
  - b. Actividades de práctica escrita e oral sobre os contidos antes expostos.
  - c. Actividades produtoras de textos acordes ao nivel de lingua estranxeira requirido e presentacións orais (individuais ou en grupo)
2. Estudo persoal dos alumnos.
3. Probas de Avaliación.

## 5.3. Diversidade e necesidades educativas especiais

A programación de Inglés técnico 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*