



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

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

Programación da disciplina

Nome do centro: EASD Mestre Mateo

Titulación: EE.AA.SS. DESEÑO DE PRODUTO

Materia: Proxectos de produtos e sistemas

Disciplina: Proxectos de deseño de produto I

Curso: 2º

Carácter: O.E.

Tipo: T.P.

Docente: IRENE GAGO

Ano académico: 2018-2019

Índice

1	Identificación e contextualización.....	3
2	Organización dos contidos.....	4
3	Avaliación.....	7
3.1	Criterios de avaliación.....	7
3.2	Procedemento.....	10
3.3	Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación.....	11
3.4	Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación.....	13
3.5	Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais.....	14
4	Metodoloxía, recursos e actividades complementarias.....	15
4.1	Metodoloxía.....	15

1 Identificación e contextualización

Idiomas	Español, Galego
Departamento	EE.AA.SS. Deseño de Produto
Profesor/a	Irene Gago
Correo electrónico	irenegago@edu.xunta.es
Web	www.easd.es
Créditos ECTS	Distribución horaria dos créditos ECTS: 16 (1 crédito = 25 horas, en desenvolvemento do decreto 1614/209, do 26 de outubro) Horas totais: 400 Horas de clase semanais: 6 Horas de clase no curso (tendo en conta festivos): 216 Horas de traballo non presencial: 184 Horas titorías: 18
Horario	Horario de clase semanal: Luns de 10:00 a 12:20, martes e mercores de 8:00 a 10:00 Horario de titorías: luns e martes de 12:20 a 13:20
Descritores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 d eproxectos d eprodutos e de sistemas conforma 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 Organización dos contidos

BT	Bloque temático/contidos	Actividades	Temporalización	Calendario
1	INTRODUCCIÓN - Introducción ós contidos - Normas - Prazos e recursos dispoñibles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación do profesorado ▪ Lectura da programación da disciplina ▪ Establecemento de prazos de entrega ▪ Evaluación inicial del alumnado 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 sesións_ 2 horas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1ª semana do curso
2	O PROXECTO. FUNDAMENTOS TEÓRICOS - Metodoloxía proxectual - Investigación e análise - Representación teórica e práctica - Linguaxe regramentario e formal - Tratamento de datos - Documento e planos de proxecto. - Creatividade e comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade orientativa interdisciplinar Propónse una actividade orientativa inicial, de complexidade nímia, guiada polo mestre da materia, onde se trata de favorecer a interdisciplinaridade entre os diversos ámbitos da escola e deseño artesanal e usar como exemplo para comprender as dinámicas proxectuais e favorecer a comprensión das diferentes fases, documentos técnicos e metodoloxías proxectivas. (dita práctica/traballo diario inicial será avaliable dentro dos estándares de traballo na aula, actitude e participación, nunca como práctica proxectual propia posto que a autonomía do alumnado neste momento do curso non está garantida, búscase a comprensión baseada na aplicación práctica da teoría diariamente). <p>A esta práctica pertencen os contidos de deseño para artesanía, orientando os mesmos segundo o curso en cuestión, as diferentes especialidades da escola, favorecendo a interdisciplinaridade, xoiaría (e a súa resolución técnica de enxoval), moda (e a súa realización técnica de deseño textil), deseño de produtos cerámicos... e diferentes especializacións coordinadas cos profesores prácticos das materias e disciplinas correspondentes. (decídirse pola mestra da materia segundo a dispoñibilidade horaria dos profesores especialistas en cada curso académico). Trátase de favorecer así o traballo colaborativo entre as diferntes especialidades da escola e alumnos vinculados as mesmas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 sesións_ 20h 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2ª semana do curso ▪ 3ª semana do curso ▪ 4ª semana do curso



3	<p>DESEÑO DE PRODUCTO 1</p> <p>– Desenrolo de un produto de forma autónoma e guiada. Etapas do deseño. Metodoloxía proxectual e representación gráfica. Comunicación <i>(a eleixir pola mestre entre os correspondentes a rama do perfil profesional indicados na guía didáctica: calzado, xoguetes, electrodomésticos, mobiliario para o habitat, mobiliario de oficina, elementos urbanos, iluminación e luminarias, automoción, ferramentas e accesorios, sanitarios e billas, produtos para condicións especiais, produto cerámico, deseño para artesanía, textil e enxoval)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análise e desenrolo dun produto adaptado a función, ao usuario e ao ambiente. Aplicaranse todos os coñecementos impartidos nas clases teóricas. Práctica de complexidade que garanta a adquisición das competencias correspondentes. ▪ Dita práctica comprende a elaboración dun prototipo a escala real e as necesarias maquetas previas, prototipo que será avaliado na disciplina de Modelos e prototipos. A coordinación entre ditas disciplinas garante que a comprensión da metodoloxía proxectiva é correcta, así como a aplicación das técnicas de viabilidade, análise de problemas e búsqueda de solucións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 34 sesións_ 68h 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 5ª semana do curso ▪ 6ª semana do curso ▪ 7ª semana do curso ▪ 8ª semana do curso ▪ 9ª semana do curso ▪ 10ª semana do curso ▪ 11ª semana do curso ▪ 12ª semana do curso ▪ 13ª semana do curso ▪ 14ª semana do curso ▪ 15ª semana do curso ▪ 16ª semana do curso
4	<p>DESEÑO DE PRODUCTO 2</p> <p>– Desenrolo de un produto de forma autónoma e guiada. Etapas do deseño. Metodoloxía proxectual e representación gráfica. Comunicación <i>(a eleixir pola mestre entre os correspondentes a rama do perfil profesional indicados na guía didáctica: calzado, xoguetes, electrodomésticos, mobiliario para o habitat, mobiliario de oficina, elementos urbanos, iluminación e luminarias, automoción, ferramentas e accesorios, sanitarios e billas, produtos para condicións especiais, produto cerámico, deseño para artesanía, textil e enxoval)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análise e desenrolo dun produto adaptado a función, ao usuario e ao ambiente. Aplicaranse todos os coñecementos impartidos nas clases teóricas. Práctica de complexidade que garanta a adquisición das competencias correspondentes. ▪ Dita práctica comprende a elaboración dun prototipo a escala real e as necesarias maquetas previas, prototipo que será avaliado na disciplina de Modelos e prototipos. A coordinación entre ditas disciplinas garante que a comprensión da metodoloxía proxectiva é correcta, así como a aplicación das técnicas de viabilidade, análise de problemas e búsqueda de solucións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 42 sesións_ 84h 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 17ª semana do curso ▪ 18ª semana do curso ▪ 19ª semana do curso ▪ 20ª semana do curso ▪ 21ª semana do curso ▪ 22ª semana do curso ▪ 23ª semana do curso ▪ 24ª semana do curso ▪ 25ª semana do curso ▪ 26ª semana do curso ▪ 27ª semana do curso ▪ 28ª semana do curso ▪ 29ª semana do curso ▪ 30ª semana do curso
-	EXAME FINAL ORDINARIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 27/05/2019 – 07/06/2019. A Dirección publicará na páxina web da escola as datas e horarios concretos. 		
-	EXAME FINAL EXTRAORDINARIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 24/06/2019 – 05/07/2019. A Dirección publicará na páxina web da escola as datas e horarios concretos. 		

Organización dos traballos de curso:

Organización dos traballos do curso	
<p>- TRABALLO COMPLEMENTARIO INTERDISCIPLINAR</p> <p>Base de traballo para favorecer a comprensión dos diferentes apartados da metodoloxía proxectual, teoría e práctica dun proxecto sinxelo, favorece que o alumno gane autonomía e facilita a interdisciplinidade na EASD</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Constará de dúas entregas, unha primeira de investigación previa e unha segunda e última que resumirá e englobará todo o traballo realizado o respecto durante todo o curso académico. Servirá como xustificación do traballo dirairo de clases, seguimento e actitude.
<p>- PROXECTO 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Consta de dúas entregas, unha primeira de investigación previa e unha segunda e última que englobará todo o proxecto. <ul style="list-style-type: none"> ○ 1º entrega: traballo de documentación e investigación previo

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2º entrega: proxecto 1 íntegro, segundo o briefing plantexado pola mestra da disciplina
- PROXECTO 2	<ul style="list-style-type: none"> – Consta de dúas entregas, unha primeira de investigación previa e unha segunda e última que englobará todo o proxecto. <ul style="list-style-type: none"> ○ 1º entrega: traballo de documentación e investigación previo ○ 2º entrega: proxecto 1 íntegro, segundo o briefing plantexado pola mestra da disciplina

Organización das entregas do curso:

Entregas		Calendario estimado de entregas e presentacións
1º	1ª entrega do Proxecto Interdisc. (investigación)	– 10 de Outubro de 2018
2º	1ª entrega do Proxecto 1 (investigación)	– 31 de Outubro de 2018
3º	2ª entrega do Proxecto 1 (íntegro)	– 22 de Xaneiro de 2019 (exposicións os días 22 e 23 de Xaneiro)
4º	1ª entrega do Proxecto 2 (investigación)	– 6 de Febreiro de 2019
5º	2ª entrega do Proxecto 2 (íntegro)	– 28 de Maio de 2019
6º	2ª entrega do Proxecto Interdisciplinar (íntegro)	– 4 de Xuño de 2019 (entrega de todo o traballo realizado interdisciplinarmente durante o curso)

Temporalización dos contidos e prácticas do curso:

Os contidos teóricos (clases e explicacións maxistras) adaptaranse a resolución por parte do alumnado das prácticas propostas durante o curso. Sendo así, a temporalidade dos contidos presentada será en todo momento adaptable a realidade académica permitida polo traballo desenvolvido polo alumnado, e será polo tanto, a mestra da materia, a que adaptará as clases teóricas a impartir no momento máis oportuno segundo sexa convinte para a súa correcta apreciación.

Asimesmo, os proxectos do curso (proxectos/exercicios) serán plantexados pola mestra da materia dacordo coa apreciación de contidos por parte do alumnado, sendo polo tanto adaptables en tempo e complexidade segundo a realidade académica do curso en cuestión.

3 Avaliación

A Avaliación desenrolase de acordo a lexislación vixente e o curriculum da disciplina. Consta dun proceso de avaliación progresiva baseado na asistencia a clases e desenrolo dos proxectos/traballos plantexados, seguindo sempre as pautas expresadas na presente programación da disciplina e da guía da materia.

Como indica a Orde de 21 de Novembro de 2016 que regula as ensinanzas artísticas superiores de deseño na Comunidade Autónoma de Galicia (DOG 1 de decembro 2016) no seu artigo 10.1 “*O alumnado soamente poderá realizar matrícula con carácter presencial nas ensinanzas superiores de deseño, en calquera das súas especialidades*”. Polo tanto, a normativa establece que as ensinanzas superiores de deseño son unicamente de carácter presencial, xa que, debido a carga prácticas da disciplinas que compoñen ditas ensinanzas, necesítase dunha avaliación continua do alumnado e do sue “saber facer” nas disciplinas das mesmas. Polo tanto o proceso de avaliación do aprendizaxe do alumnado disporá dunha avaliación continua que terá unha proba final na súa convocatoria ordinaria e unha convocatoria extraordinaria.

3.1 Criterios de avaliación

3.1.1. Criterios xerais

Os presentes criterios de avaliación ríxense por:

- Guía didáctica da disciplina de Proxecto de Deseño de Produto I con acceso dente:
 - <http://www.easd.es/gal/oferta-formativa/nivel-grao/deseno-de-produto/programa>
- Decreto 172/2015 do DOG do 23 de novembro
 - https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2015/20151123/AnuncioG0164-061115-0002_gl.html.
- ORDE do 21 de novembro de 2016 pola que se regula a ordenación das ensinanzas artísticas superiores de Deseño en desenvolvemento do Decreto 172/2015, do 29 de outubro, polo que se establece o plan de estudos das ensinanzas artísticas superiores de Deseño na Comunidade Autónoma de Galicia
 - https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2016/20161201/AnuncioG0164-231116-0002_es.html

- A Avaliación das Ensinanzas Artísticas Superiores é de carácter continuo, polo que o proceso de avaliación ordinaria implica a asistencia regular ás clases e realizar as probas teóricas ou prácticas das disciplinas que forman parte do currículo dos estudos nas datas sinaladas ao longo do curso.
- O alumnado que asistindo regularmente non acade no proceso de avaliación continua unha nota suficiente para superar as disciplinas (5) terá a posibilidade de superalas mediante a realización dunha proba final ou de segunda oportunidade no mes de maio-xuño.
- O alumnado que supere un 20% de faltas de asistencia ás clases, terá que tentar aprobar as disciplinas na proba final ordinaria de maio-xuño, e de non superala, poderá concorrer á convocatoria extraordinaria de xuño-xullo.

- A nota final das convocatorias sairá de facer a media que corresponda segundo os apartados das táboas seguintes. Para obter a media da nota final das convocatorias o alumnado terá que acadar un mínimo dun 5 na media das probas da parte teórica e da parte práctica.
- Debido ao carácter presencial das ensinanzas, os traballos a entregar na convocatoria ordinaria terán que ser supervisados durante a súa realización polo docente da disciplina, e entregados na data indicada, non sendo válido aquel traballo/proxecto que non cumpra este requisito, salvo causa xustificada documentalmente.
- Todos os traballos/proxectos estarán debidamente identificados na portada, incluíndo como mínimo o nome do proxecto, nome e apelidos do/a alumno/a, curso e disciplina.
- Os traballos/proxectos serán totalmente orixinais, realizados íntegramente polos/as alumnos/as, citando axeitadamente as fontes de consulta.
- A falta de asistencia o primeiro día de realización das probas finais, salvo causa xustificada documentalmente, implica o abandono da mesma.
- O alumnado que non se teña presentado as probas teóricas ou prácticas ao longo do curso, ou non teña entregado as probas prácticas ou proxectos nunha porcentaxe superior ao 70% do solicitado, salvo causa xustificada documentalmente, non poderá presentarse á proba final da avaliación ordinaria.
- As evidencias de copia en calquera dos mecanismos de control establecidos suporán o suspenso dos alumnos implicados e a perda da avaliación na que estean participando, debendo o alumno presentarse a seguinte procedemento de avaliación que o sistema académico contemple.

3.1.2. Criterios específicos

Inclúese a continuación unha táboa na que se concretan os **criterios de avaliación específicos** para cada unha das competencias da disciplina:

Competencia		Criterio de avaliación
T1	Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora	<ul style="list-style-type: none"> - Amosar condutas de liderado responsable na xestión de grupos de traballo - Colaborar de modo integrado en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos - Esforzarse no traballo autónomo - Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora - Entender a autoformación como un dos recursos máis valiosos para a mellora perosal e profesional da vida - Utilizar os métodos de traballo máis apropiados para aumentar a eficiencia e a eficacia fa propia actividade como deseñor/a
T2	Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente	<ul style="list-style-type: none"> - Localizar e compilar información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente - Manexar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables
T3	Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxetivos do traballo que se realiza.	<ul style="list-style-type: none"> - Formular razoada e criticamente ideas e argumentos - Recoñecer os materiais empregados na materialización dos deseños, o proceso da súa rprodución, transformación e posta a punto como parte integrante do proxecto - Incorporar de xeito creativo e razoado os valores creativos máis significativos da historia do deseño á propia actividade
T4	Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> - Manexar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación - Expresar a través de recursos técnicos e intelectuais asimilados aos propios conceptos, coñecementos e posicións estéticas
T6	Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Construír unha idea de actividade do/a deseñador de produtos coherente e propia con independencia das relacións de produción concretas - Expoñer e debater verbalmente os seus puntos de vista sobre a actividade proxectual propia e allea



T7	Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> – Aceptar e respetar as diferentes subordinadas, participativas ou de liderado que se poden dar na redacción dunn proxecto de deseño dun produto – Interactuar de xeito cherente e eficaz en todo tipo de proxectos de deseño de produtos participativos, con independencia do seu ámbito de formalización, complexidade ou produción – Coñecer os procesos e recursos propios do traballo de deseño en equipo multidisciplinar, mostrando capacidade de adaptación e flexibilidade ante as exixencias do traballo e capacidade de integración no grupo – Usar as habilidade comunicativas e amosar unha actitude crítica construtiva no traballo en equipo – Desempezar eficazmente o traballo especializado en equipos multidisciplinares afectos a proxectos complexos
T8	Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos	<ul style="list-style-type: none"> – Formular criticamente ideas e argumentos – Identificar e describir os principios propios do deseño – Identificar, coñecer e analizar un repertorio amplo e actualizado de propostas estéticas e funcionais que permita un enriquecemento das propias
T11	Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, medioambiental e cara á diversidade	<ul style="list-style-type: none"> – Amosar unha actitude aberta e positiva respecto das novidades tecnolóxicas, estéticas, sociais e artísticas máis recentes
T13	Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional	<ul style="list-style-type: none"> – Preocupar por buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional – Entender a autoformación como un dos recursos máis valiosos para a mellorar persoal e profesional ao longo da vida – Amosar una actitude autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal – Afacerse ás condicións de competitividade, aos cambios culturais, sociais e artísticos e aos avances que se rproducen no ámbito profesional e seleccionar as canles adecuadas de formación continuada
T14	Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.	<ul style="list-style-type: none"> – Coñecer e usar as metodoloxías de estudo e investigación que lle permitana optimización de recursos e a innovación na súa actividade profesional – Introducir no proceso proxectual os valores da creación, a recreación e a innovación como valor engadido ao produto – Coñecer en profundidade o proceso proxectual nas súas dimensións estética, funcional e técnica
T15	Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e do espírito emprendedor no exercicio profesional.	<ul style="list-style-type: none"> – Valorar a importancia do espírito emprendedor no exercicio profesional – Coñecer a lexislación relativa á profesion de deseñador/a – Coñecer e respetara lexislación relativa á produción, distri ución, venda, uso e goce dos obxetos producidos
T16	Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ó patrimonio cultural e medioambiental	<ul style="list-style-type: none"> – Amosar una actitude de responsabilidade no uso de medios e recursos ao seu alcance en relación co patrimonio cultural e ambiental – Apreciar a importancia da sensibilización social respecto do valor do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos
T17	Contribuir coa súa actividade profesional á sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos	<ul style="list-style-type: none"> – Coñecer o contexto social, cultura e económico en que se desenvolve a práctica profesional, con especial atención ao seu contorno máis inmediato pero con atención a dimensión global – Coñecer os valores significativos do deseño e apicalosna actividade proxectual propia
X1	Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.	<ul style="list-style-type: none"> – Coñecer as características estéticas e funcionais dos produtos deseñados relacionándoas co contexto social económico e cultural en que se produce – Coñecer as tipoloxías históricas máis salientables desde o punto de vista estético, funcional e sifnificativo do deseño – Incorporar a súa actividade as tendencias estéticas e culturais con criterios de sifnificación
X2	Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> – Comprender e usar polo menos, unha lingua extranxeira no ámbito do seu desenvolvemento profesional – Expor verbal e documentalente os seus proxectos, en calquera das fases de elaboración destes, a profesionais do sector usando o vocabulario e técnicas de comunicación adecuadas – Manexar recursos expresivos e comunicativos propios do deseño na formulación de propostas e proxectos – Leer e interpretar correctamente a documentación gráfica, infográfica e volumétrica que integra o proxecto proxectual
X5	Actuar como mediadores entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio	<ul style="list-style-type: none"> – Controlar e defender os proios criterios estéticos na mellor defensa dos interese dos/as consumidores, usuarios e clientes
X6	Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño	<ul style="list-style-type: none"> – Recoñecer valores significativos nos deseños alleos, tanto acutais como históricos desde unha posición de crítica interlectual
X8	Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas	<ul style="list-style-type: none"> – Coñecer en profundidade os materiais propios da súa actividade e prescribir o uso destes en relación coa optimización ergonómica do seu uso e goce, e segundo os criterios dunha economía sustentable



	centradas en función, necesidades e materiais	
X9	Investigar nos aspectos intanxibles e simbólicos que inciden na calidade	– Aplicar a capacidade de recoñecemento organoléptico e sensorial dos materiais e produtos que interveñen no deseño
X10	Ser capaces de adaptarse aos cambios e a evolución tecnolóxica industrial	– Amosar una actitude autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersonal
X11	Comunicar ideas e proxectos aos clientes, argumentar rezoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo	– Amosa un dominio da linguaxe técnica, avalía, defende e argumenta razoadamente as súas propostas e conclusións
X14	Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e de inclusión social e como transmisor de valores culturais	– Coñecer as implicacións sociais, económicas e laborais do deseño como feito diferencial nas sociedades avanzadas
X16	Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles	– Coñecer a lexislación relativa a produción, distribución, venda, uso e goce dos obxectos producidos
X17	Propoñer, avaliar e desenvolver estratexias de aprendizaxe adecuadas ao longo de obxectivos persoais e profesionais	– Controlar e defender os propios criterios estéticos na mellor defensa dos intereses dos/as consumidores/as, usuarios e clientes/as
X19	Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación	– Coñecer describir e analizar as características dun conxunto suficientemente amplo de obras máis representativas do deseño en xeral
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.	– Coñecer as implicacións técnicas máis significativas que supón a súa actividade profesional e ser capaz de desenvolverlas nas súas aplicacións prácticas, con independencia do xeito concreto da forma de produción en que se atope
X21	Dominar a metodoloxía de investigación	– Manexar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables
EP1	Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas. Dominar a metodoloxía de investigación	– Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes ou usuarios, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos
EP2	Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados	– Dominar a lectura de necesidades funcionais e a formalización de respostas coherentes no deseño e na produción de obxectos
EP3	Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas	– Dar resposta na propia actividade como deseñador/a de produtos ás exigencias ergonómicas, funcionais, construtivas e proxectuais que atendan á diversidade do ser humano practicando un deseño para todas as persoas – Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza
EP4	Valorar e integrar a dimensión estética en relación ao uso e funcionalidade do produto	– Comunicar como deseñador/a, a estrutura, funcionalidade, valores estéticos de significación e características do proxecto dun produto, nun conteto artesanal ou industrial determinado
EP6	Fundamentar o proceso creativo en estratexias de investigación, metodolóxicas e estéticas.	– Apreciar a sensibilidade estética, ambiental e cara a diversidade
EP9	Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional	– Amosa un dominio da linguaxe técnica – Manexar recursos expresivos e comunicativos propios do deseño na formulación de propostas e proxectos
EP13	Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto	– Actualizar permanentemente información relativa aos cambios sociolóxicos, ás relacións de produción e distribución de produtos e incorporar as súas consecuencias á propia actividade de deseño
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,	– Interpretar a propia actividade como deseñador de produtos como unha oportunidade de posta en marcha de prescricións que contribúan ao desenvolvemento de actividades produtivas economicamente sustentables

innovación e calidade na produción

3.2 Procedemento

Para avaliar ao alumnado, farase un seguimento diario do/a alumno/a xunto coa valoración final dos traballos/ proxectos solicitados durante o curso. Valorarse ademais, o seu grao de implicación e a consecución do cumprimento dos obxetivos da materia:

	OBXETIVOS DA MATERIA	COMPETENCIAS VINCULADAS
1	Realizar os 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 técnicamente viable	T1,T3, T8, T11, T13, T14, T15 X1, X2, X5, X8, X9, X11, X14, X16, X17, X19, X20, X21 EP1, EP2, EP3, EP4, EP6, EP9
2	Realizar as análises necesarias e anticipar as solución innovadoras e identificar as liñas do deseño de produto, os fabricantes e artesáns de referencia	T2, T14, T16, T17 X6, X8, X9, X19, X21 EP3, EP13
3	Elabora-as instrucións de fabricación e/ou montaxe e deseñar os embalaxes e elementos de transporte coordinadamente coa materias do mesmo nome...	EP4
4	Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como as industrias auxiliares implicadas no deseño de produtos	EP15

Para a realización do seguimento utilizaranse os seguintes procedementos:

ACTIVIDADES	PONDERACIÓN	COMPETENCIAS VINCULADAS
Probas teóricas, resolución das memorias de investigación e traballos de documentación previa Exisiranse con nivel resolutivo de calidade, tanto técnica como gráfica o respecto dos diferentes contidos curriculares e das competencias vinculadas.	20 % da nota	T2, T14, T16, T17 X6, X8, X9, X19, X21 EP3, EP13
Proxectos integros Traballo de desenrolo de proxectos tanto a nivel gráfico como técnico, resolución completa de memorias, cumprimento de requisitos e especificacións, entrega íntegra de planos, ideacións, bosquejos, renderizados, material de presentación, creatividade e orixinalidade.	65 % da nota	T1,T3, T8, T11, T13, T14, T15 X1, X2, X5, X8, X9, X11, X14, X16, X17, X19, X20, X21 EP1, EP2, EP3, EP4, EP6, EP9
Traballo da aula Establecerase un diario de seguimento do alumnado de tal xeito que se xustifique e garantee o interese do alumnado para coa disciplina e a adquisición dos obxetivos fixados na guía didáctica a través do traballo diario desenrolado. Para garantir ditas competencias farase un seguimento do traballo complementario interdisciplinar que garante a adquisición dos obxetivos fixados na disciplina ó longo do curso	10 % da nota	T1,T3, T8, T11, T13, T14, T15 X1, X2, X5, X8, X9, X11, X14, X16, X17, X19, X20, X21 EP1, EP2, EP3, EP4, EP6, EP9
Actitude e participación	5 % da nota	T4, T6, T7

Establecerase un diario de seguimento do alumnado de tal xeito que se xustifique e garantice o interese do alumnado para coa disciplina e a medición da actitude e participación		X10, X19 EP15
--	--	----------------------

3.3 Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación

A nota calcularase de xeito ponderado en función da nota dos traballos realizados ó longo do curso (memorias e prácticas) e a asistencia e actitude durante as clases.

Instrumentos de avaliación	Convocatoria Ordinaria		
	Avaliación Continua		Proba Final**
	Primeiro Cuadrimestre	Segundo Cuadrimestre	Maio/Xuño
Probas teóricas	20,00%	20,00%	20,00%
Probas prácticas/ traballos	65,00%	65,00%	65,00%
Traballo diario na aula*	10,00%	10,00%	10,00%
Actitude e participación*	5,00%	5,00%	5,00%

Esquema estrutural da avaliación ordinaria en Proxectos de Deseño I:		
<i>Primeira avaliación (nota a título informativo)</i>		
	Probas	Ponderación
teoría	Media aritmética dos traballos de investigación e documentación previa a entrega dos proxectos	20%
práctica	Nota do proxecto 1	65%
	Traballo diario na aula *	10%
	Actitude e participación	05%
	Nota da 1ª avaliación orientativa	100%
Avaliación Ordinaria de carácter Continuo		
	Probas	Ponderación
teoría	Media aritmética dos traballos de investigación e documentación previa a entrega dos proxectos	si a media é maior ou igual a 5 pondérase ó 20%
práctica	Media aritmética dos proxectos 1 e 2	si a media é maior ou igual a 5 pondérase ó 65%

	Traballo diario na aula *	10%
	Actitude e participación	05%
	Nota do proceso de avaliación continua	100% **

* Traballo diario na aula e actitude e participación

O/A profesor (a) levará a cabo o seguimento do traballo diario na aula do/a alumno/a a través dun caderno de aula, no que utilizará un sistema de negativos e entrega e control do material realizado de traballo interdisciplinar ó longo do curso. Cada negativo restará 0,1 puntos da nota final, até un máximo de 1 punto no apartado de Traballo diario na aula, e 0,5 puntos no apartado de participación. Inicialmente o alumnado partirá co máximo de puntuación en ambos apartados.

Seguimento do traballo na aula (10%)

Considerarase de xeito negativo o incumprimento das tarefas diarias encomendadas pola profesora.

Actitude e participación (5%)

Consideraranse faltas de actitude e participación:

- a) Chegar tarde a clase.
- b) Non seguir a dinámica de traballo de clase (estar facendo outras actividades diferentes ás plantexadas pola profesora, etc.).
- c) Comprobación do/a alumno/a da comprensión teórico-práctica no desenrolo das actividades para unha boa execución. Exemplo: Se non entende algo, preguntar logo da explicación de xeito individual e non agardar á véspera da entrega.
- d) Utilizar unha linguaxe e terminoloxía non axeitada para o ámbito académico e específico da disciplina.
- e) Facer un mal uso do material e recursos de clase.
- f) Non traer o material requirido.
- g) Falta de organización do material, tanto no que atingue ós arquivos no ordenador, como do material físico.
- h) Falta de sensibilidade e interese pola disciplina.
- i) Falta de perseverancia e flexibilidade na resolución dos problemas de deseño.
- j) Falta de colaboración e implicación nas actividades propostas.
- k) En xeral, faltas de respecto deica a profesora e/ou os compañeiros.

Ademais, pasarase diariamente unha **folia de asistencia** para que asine o alumnado ou controlarse vía codex da EASD.

**** Se os alumnos non superan a disciplina (acadan nota < 5) no proceso de avaliación continua accederán a Proba Final da Avaliación Ordinaria que será avaliada tal e como se indica a continuación: Proba final**

Avaliación Ordinaria. Proba final Maio-xuño		
	Probos	Ponderación
teoría	Media aritmética dos traballos de investigación e documentación previa a entrega dos proxectos	si a media é maior ou igual a 5 pondérase ó 20%
práctica	Media aritmética dos proxectos 1 e 2	si a media é maior ou igual a 5 pondérase ó 65%
	Traballo diario na aula	10%
	Actitude e participación	05%
	Nota da proba final da avaliación ordinaria	100%

3.4 Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación

- O alumnado que non supere a disciplina en avaliación ordinaria, realizará unha **proba extraordinaria** na data e hora sinalada polo centro a tal efecto, respondendo o seguinte esquema:

Instrumentos de avaliación	Convocatoria extraordinaria
	Proba Extraordinaria
	Xuño/ Xullo
Probos Prácticas/ Proxectos	100,00%
Establécese como PROBA ESPECÍFICA DE AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA = entrega dun proxecto íntegro como o desenrolo dunha proba de carácter vinculante a superación da avaliación extraordinaria	100 %

- A falta de asistencia o primeiro día de realización das mesmas, salvo causa xustificada documentalmente, implica o abandono da mesma.

3.5 Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais

A) Procedemento para a realización da avaliación inicial

Dado que o alumnado é maior de idade, a profesora consultará co alumnado se existe algún aspecto relevante que precise ter en conta para impartir a disciplina.

B) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

O feito de que a maior parte dos contidos sexan desenvolvidos mediante actividades de aplicación (exercicios de manexo das ferramentas debuxo, tic e maquetación investigación e deseño) fai posible que se saiba en cada momento cómo foron asimilados polo alumnado, de forma que se poidan introducir inmediatamente cantos cambios sexan precisos para corrixir as desviacións producidas no proceso educativo.

Pero non todos/as os/as alumnos/as poden seguir o mesmo ritmo de aprendizaxe, tanto polo seu propio desenvolvemento psicolóxico, como por diversas circunstancias persoais e sociais: a atención á diversidade de alumnos e de situacións escolares convértese así nun elemento fundamental da actividade educativa.

Para dar resposta a aprendizaxes máis lentas:

- Nalgunhas ocasións proporcionaranse máis prácticas sobre contidos nos que a profesora detectase que houbo máis dificultade.
- A profesora dispón de diversos canles de comunicación co alumnado fóra do horario das clases para atendelos e resolver dúbidas, a través de mensaxería e tutorías individualizadas.

4 Metodoloxía, recursos e actividades complementarias

4.1 Metodoloxía

Partirase dos coñecementos previos que teña o alumnado sobre cada unha das unidades didácticas, explicando desde aí os contidos, proporcionando un material didáctico a través do cal os alumnos e alumnas, guiados pola profesora, poidan construír na medida do posible a súa propia aprendizaxe, sendo o enfoque eminentemente práctico.

Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- Formativa.
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- Sumativa.

- Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
- Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fóra del:

- Visualización de charlas e contidos volcados facilitados pola mestra da disciplina
- Asistencia a foros, exposicións ou coloquios de incidencia coas disciplinas a desenrolar en cada parte do proxecto e vinculadas a acadar mellor os contidos exisibles

Recursos

- Subministrados polo centro:
 - Profesor (a):
 - Ordenador con conexión a Internet
 - Proxector
 - Acceso a internet para dinamizar as Plataformas (facebook, pinterest, dropbox; de uso interno da profesora e alumando)
<https://www.facebook.com/PLANTA.00/> (recurso propio de la disciplina)
<https://es.pinterest.com/Planta0/> (recurso propio de la disciplina)
 - Alumnado:
 - Aula adaptada cos recursos, mobiliario apropiados
 - Conexión a internet para facilitar o traballo na aula
- Material que debe traer o/a alumno/a:
 - Ordenador propio
 - Conexión a internet para facilitar o traballo na aula / datos (recomendable)
 - Materiais de debuxo, para bosquexos e traballos iniciais
- Bibliografía básica:
 - Como nacen los objetos. Edit. GG
 - Diseñando para el mundo real. Edit. H. Blume
 - Diseño de producto. Edit. Promopress
 - De la idea al producto. Edit Parramon
 - Dibujo para diseñadores industriales. Edit Parramon
 - Artigos e libros volcados na plataforma dropbox
 - Como diseñar una silla. Edit. GG

- Como diseñar una lámpara. Edit. GG

- Bibliografía complementaria:
 - Iniciación a la Bionica. I.B Litinetski
 - La naturaleza como fuente de innovación, Gabriel Songel. UPV
 - Sobre el crecimiento y la forma. Darcy Thompson. H. Blume
 - Los orginenes de la forma. C. William. GG
 - Julius Panero, Martin Zelnik. Las dimensiones humanas en los espacios interiores. GG.
 - Antonio Bustamante. Ergonomía para diseñadores. Fundación MAPFRE
 - Patrones y pautas de la naturaleza. Salvat ediciones
 - Diseño y cultura, introducción. Edit. GG
 - Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto. Edit. Cátedra
 - *(libros recomendados según tendencias actuales y artigos seleccionados volcados vía Dropbox)