

**Secretaría Xeral de Educación e Formación Profesional
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: Deseño de produtos e sistemas

Disciplina: Deseño de equipos persoais

Curso: 4º

Carácter: Optativa

Tipo: T.P.

Docente: Esther Novo Calles

Ano académico: 2021-22

Índice

1	Identificación e contextualización.....	3
2	Organización dos contidos.....	3
3	Avaliación.....	5
3.1.	Criterios de avaliación.....	5
	Son acordes cos establecidos na lexislación vixente. Os presentes criterios de avaliación ríxense por:.....	5
3.2.	Procedemento.....	9
3.3.	Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación.....	10
3.4.	Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación.....	10
3.5.	Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais.....	11
4	Metodoloxía, recursos e actividades complementarias.....	12

1 Identificación e contextualización

Idiomas	Español. Galego
Departamento	EE.AA.SS. Deseño de Produto
Profesor/a	Esther Novo Calles
Correo electrónico	esther.novo.calles@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: 150 Horas de clase semanais: 4 Horas de clase no curso (tendo en conta festivos): 90 Horas de traballo non presencial: 60 Horas titorías: 18
Horario	Horario de clase semanal: Xoves de 8:00 a 10:00 e venres de 13:00 a 15:00 Horario de titorías: mércores de 08:00 a 10:00
Descritores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización de proxectos de Equipamento persoal fora do ámbito da indumentaria e o Deseño para a artesanía ▪ Aplicación das técnicas de representación e integración de tódolos contidos teóricos e prácticos do resto das materias cursadas na titulación no referido a este ámbito ▪ Aplicación da tecnoloxía dixital para a presentación, comunicación do proxecto e desenvolvemento do produto ou conxuntos deseñados

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 ▪ Proba de avaliación inicial onde midamos as necesidades requeridas polo alumnado e motivadas pola situación excepcional do Covid-19 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesións_ 4 horas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1ª semana do curso
2	DESEÑO DE EQUIPAMENTO PERSOAL <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque adicado os seguintes temas: Deseño de Calzado e Complementos Deseño de Xoiería, bisutería e relojería Deseño de Xoguetes Deseño de EPP 	Proxectos a desenrolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alternativamente co primer bloque cada curso escolar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1º CUATRIMESTRE

3	DESEÑO PARA A ARTESANÍA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque adicado os seguintes temas: Deseño para artesanía Deseño textil Deseño e integración Deseño para a sustentabilidade	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proxectos a desenrolar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alternativamente co primer bloque cada curso escolar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1º CUATRIMESTRE
IMPARTIRASE O BLOQUE DE DESEÑO PARA ARTESANÍA E O BLOQUE DE EQUIPAMENTO PERSOAL ORGANIZADOS DA SEGUINTE FORMA				
1	INTRODUCCIÓN - Introducción ós contidos - Normas - Prazos e recursos dispoñibles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación da programación, recursos, obxetivos e contidos da disciplina ▪ Proba/cuestionario de avaliación inicial onde midamos as necesidades requeridas polo alumnado e motivadas pola situación excepcional do Covid-19 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesións (4 horas) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1º SEMANA DE CURSO
2	PROXECTO 1: Deseño de equipamento persoal con tecnoloxía CAM. Traballo base teórico/práctico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traballo base: Investigación, definición do briefing , conceptos da colección, bocetos e planos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Catro sesións (8h) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2º SEMANA DE CURSO ▪ 3º SEMANA DE CURSO
3	PROXECTO 1: Deseño de equipamento persoal con tecnoloxía CAM. Realización do proxecto.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proxecto 1: Memorias, simulacións, renders, planos, fichas técnicas, orzamento e fabricación do prototipo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Doce sesións (12h) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4º SEMANA DE CURSO ▪ 5º SEMANA DE CURSO ▪ 6º SEMANA DE CURSO
4	PROXECTO 2: Deseño artesanal con coiro. Contidos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicación e investigación de técnicas de fabricación artesanal con coiro, materiais, normativa, denominacións... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 sesións (4 horas) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 7º SEMANA DE CURSO
5	PROXECTO 2: Deseño artesanal con coiro. Realización do proxecto.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proxecto 2 : Memorias, simulacións, renders, planos, fichas técnicas, orzamento e fabricación do prototipo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Doce sesións (12h) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 8º SEMANA DE CURSO ▪ 9º SEMANA DE CURSO ▪ 10º SEMANA DE CURSO

6	PROXECTO 2: Deseño de calzado Contidos.	<ul style="list-style-type: none"> Explicación e investigación de técnicas de fabricación artesanal con coiro, materiais, normativa, denominacións... 	<ul style="list-style-type: none"> Catro sesións (8h) 	<ul style="list-style-type: none"> 11ª SEMANA DE CURSO 12ª SEMANA DE CURSO
7	PROXECTO 2: Deseño de calzado. Realización do proxecto.	<ul style="list-style-type: none"> Proxecto 2 : Memorias, simulacións, renders, planos, fichas técnicas, orzamento e fabricación do prototipo 	<ul style="list-style-type: none"> Dous sesións (4h) 	<ul style="list-style-type: none"> 13ª SEMANA DE CURSO 14ª SEMANA DE CURSO 15ª SEMANA DE CURSO 16ª SEMANA DE CURSO

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 desenvolvemento dos proxectos/traballo 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 práctica das disciplinas que compoñen ditas ensinanzas, necesítase dunha avaliación continua do alumnado e do seu "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

Son acordados cos establecidos na lexislación vixente. 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/deseño-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

3.1.1. Criterios xerais

Criterios de avaliación específicos do título superior de deseño na especialidade de produto

- Aceptar e respectar as diferentes funcións subordinadas, participativas ou de liderado que se poden dar na redacción dun proxecto de deseño dun produto.
- Comunicar, como deseñador/a, a estrutura, funcionalidade, valores estéticos de significación e características do proxecto dun produto, nun contexto artesanal ou industrial determinado.
- 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.
- Coñecer os procesos e recursos propios do traballo de deseño en equipo multidisciplinar, mostrando capacidade de adaptación e flexibilidade ante as exigencias do traballo e capacidade de integración no grupo.
- Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas.
- Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes/as ou usuarios/as, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos.
- Dominar a lectura de necesidades funcionais e a formalización de respostas coherentes no deseño e na produción de obxectos.
- Interactuar de xeito coherente e eficaz en todo tipo de proxectos de deseño de produtos participativos, con independencia do seu ámbito de formalización, complexidade ou produción.
- Interpretar a propia actividade como deseñador/a de produtos como unha oportunidade de posta en marcha de prescricións que contribúan ao desenvolvemento de actividades produtivas economicamente sustentables.
- 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.
- 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.

3.1.2. Criterios específicos e competencias

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	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 persoal e profesional da vida Utilizar os métodos de traballo máis apropiados para aumentar a eficiencia e a eficacia da propia actividade como deseñador/a
T2	Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente	Localizar e compilar información significativa, analízala, sintetízala 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.	Formular razoada e criticamente ideas e argumentos Recoñecer os materiais empregados na materialización dos deseños, o proceso da súa produción, 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 Aceptar e respectar as diferentes funcións subordinadas, participativas ou de liderado que se poden dar na redacción dun proxecto de deseño dun produto.
T8	Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos	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 Aceptar e respectar as diferentes funcións subordinadas, participativas ou de liderado que se poden dar na redacción dun proxecto de deseño dun produto.
T11	Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, medioambiental e cara á diversidade	Amosar unha actitude aberta e positiva respecto das novidades tecnolóxicas, estéticas, sociais e artísticas máis recentes Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas. 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.
X1	Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e	Coñecer as características estéticas e funcionais dos produtos deseñados relacionándoos co contexto social económico e cultural en que se produce
	condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.	Coñecer as tipoloxías históricas máis salientables desde o punto de vista estético, funcional e significativo do deseño Dominar a lectura de necesidades funcionais e a formalización de respostas coherentes no deseño e na produción de obxectos. Coñecer os procesos e recursos propios do traballo de deseño en equipo multidisciplinar, mostrando capacidade de adaptación e flexibilidade ante as exigencias do traballo e capacidade de integración no grupo. Incorporar a súa actividade as tendencias estéticas e culturais con criterios de significación Comunicar, como deseñador/a, a estrutura, funcionalidade, valores estéticos de significación e características do proxecto dun produto, nun contexto artesanal ou industrial determinado. 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. 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.
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 Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes/as ou usuarios/as, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos.

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 Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas.
X16	Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles	Coñecer a lexislación relativa a produción, distribución, venda, uso e goce dos obxectos producidos
X22	Analizar, avaliar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas de mercado	Identificar, coñecer e analizar un repertorio amplo e actualizado de propostas estéticas e funcionais que permita un enriquecemento das propias Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas. Interpretar a propia actividade como deseñador/a de produtos como unha oportunidade de posta en marcha de prescricións que contribúan ao desenvolvemento de actividades produtivas economicamente sustentables.
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 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. Interactuar de xeito coherente e eficaz en todo tipo de proxectos de deseño de produtos participativos, con independencia do seu ámbito de formalización, complexidade ou produción.
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 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. Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes/as ou usuarios/as, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos.
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
	condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.	Coñecer as tipoloxías históricas máis salientables desde o punto de vista estético, funcional e significativo do deseño Dominar a lectura de necesidades funcionais e a formalización de respostas coherentes no deseño e na produción de obxectos. Coñecer os procesos e recursos propios do traballo de deseño en equipo multidisciplinar, mostrando capacidade de adaptación e flexibilidade ante as exigencias do traballo e capacidade de integración no grupo. Incorporar a súa actividade as tendencias estéticas e culturais con criterios de significación Comunicar, como deseñador/a, a estrutura, funcionalidade, valores estéticos de significación e características do proxecto dun produto, nun contexto artesanal ou industrial determinado. 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. 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.
X11	Comunicar ideas e proxectos aos clientes, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo	Amosa un dominio da linguaxe técnica, avalía, defende e argumenta razoadamente as súas propostas e conclusións Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes/as ou usuarios/as, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos.
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 Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas.
X16	Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles	Coñecer a lexislación relativa a produción, distribución, venda, uso e goce dos obxectos producidos

X22	Analizar, avaliar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas de mercado	Identificar, coñecer e analizar un repertorio amplo e actualizado de propostas estéticas e funcionais que permita un enriquecemento das propias Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas. Interpretar a propia actividade como deseñador/a de produtos como unha oportunidade de posta en marcha de prescricións que contribúan ao desenvolvemento de actividades produtivas economicamente sustentables.
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 Coñecer as implicacións técnicas máis significativas que supón a súa actividade profesional e ser capaz de desenvolvelas nas súas aplicacións prácticas, con independencia do xeito concreto da forma de produción en que se atope. Interactuar de xeito coherente e eficaz en todo tipo de proxectos de deseño de produtos participativos, con independencia do seu ámbito de formalización, complexidade ou produción.
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 Coñecer as implicacións técnicas máis significativas que supón a súa actividade profesional e ser capaz de desenvolvelas nas súas aplicacións prácticas, con independencia do xeito concreto da forma de produción en que se atope. Debater e explicar verbalmente as súas formulacións proxectuais a fabricantes, clientes/as ou usuarios/as, así como responder ao reto que supón facilitar a comprensión destas a colectivos diversos.
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

3.2. Procedemento

O alumnado disporá de dúas convocatorias por curso. Unha convocatoria e avaliación Ordinaria e unha convocatoria e avaliación Extraordinaria para acadar os coñecementos marcados no currículo das Ensinanzas Artísticas Superiores de Deseño.

Rexerase polos seguintes decretos:

- Decreto 172/2015, do 29 de Outubro, (DOG do 23 de novembro) polo que se establece o plan de estudos das ensinanzas artísticas superiores de deseño na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Orde do 21 de novembro do 2016 (DOG do 1 de decembro) 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.

Para esta disciplina o procedemento de avaliación resúmese do seguinte modo:

Instrumentos de avaliación	Convocatoria Ordinaria AVALIACIÓN ORDINARIA		Convocatoria Extraordinaria AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA
	Avaliación Continua	Proba Final Ordinaria Maio	Avaliación Extraordinaria
<i>Probas teóricas/ traballos e test de avaliación de contidos (a media de todos)</i>	20,00% (pónderase unicamente se a media é maior ou igual a 5)	20,00% (pónderase unicamente se a media é maior ou igual a 5)	---
<i>Probas prácticas/ proxectos (a media de todos os proxectos integros entregados)</i>	65,00% (pónderase unicamente se a media é maior ou igual a 5)	65,00% (pónderase unicamente se a media é maior ou igual a 5)	100,00%
Traballo diario na aula e actitude e participación	15,00%	15,00%	---

3.3. Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación

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	Cofiecer os sectores do equipamento persoal, as súas características e usuarios	T2, T3 X1, X14, X16, X22 EP1, EP3, EP4, EP6
2	Identificar as liñas clásicas e actuais do deseño do sector, así como as industrias auxiliares dos mesmos	T3, T11 X1, X22
3	Cofiecer os procesos, tecnoloxías e materiais, implicadas no sector da produción artesanal, en sespecial aqueles vinculados a tradición cultural	T3 EP1, EP2, EP6 X22
4	Avaliar as necesidades das persoas e mercados, realizando as análises e sínteses necsarias para o desenvolvemento completo do produto	T8 X11
5	Desenvolver profesionalmente os proxectos prácticos propostos, incorporando tódolos aspectos conceptuais (formais) e contrutivos (materiais e técnicos) necesarios para a súa completa definición.	T1, T3, T8, T11 X1
6	Anticipar solucións innovadoras e reazar proxectos tecnicamente viables e comercialemtne realistas, recollendo as investigacións e tendencias actuais	T2, T3 X22 EP1, EP2, EP3

3.4. Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación

Aqueles alumnos que non acaden una nota ≥ 5 , na convocatoria ordinaria (tanto na avaliación continua como na proba final ordinaria) terán outra opción de obter o aprobado grazas o sistema extraordinario de avaliación.

Debido ao carácter presencial das ensinanzas os traballos a entregar na convocatoria extraordinaria, terán que ser supervisados durante a súa realización polo docente da disciplina, nas horas de titorías establecidas para o período da avaliación extraordinaria, non sendo válido aquel traballo/proxecto que non cumpra este requisito.

Para obter a nota final consistente na media das partes que forman a proba extraordinaria, o alumnado terá que acadar un 5 en cada unha delas.

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

A nota final da convocatoria extraordinaria sairá de facer a media que corresponda segundo os apartados das táboas seguintes:

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

3.5. Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais

A) Procedemento para a realización da avaliación inicial

Medirase a capacidade creativa e de búsqueda de información do alumnado cunha proba específica.

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, artesanía) 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 titorías individualizadas.

4 Metodoloxía, recursos e actividades complementarias

1.1 Metodoloxía de docencia presencial

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.

1.2 Metodoloxía de docencia non presencial

De ser o caso, a docencia non presencial farase a través da aula virtual e webex de xeito que apliquemos as mesmas actividades realizadas na docencia presencial pero de xeito virtual.

1.3 Recursos

- **Subministrados polo centro:**
 - Profesor (a):
 - Ordenador con conexión a Internet
 - Proxector
 - Acceso a internet para dinamizar as Plataformas
 - 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.
- **Bibliografía:**
 - Diseño del Calzado. Aki Choklat. Edit. GG. 2012.
 - Diseño de Calzado Urbano. Silvia Barreto. Edit. Nobuko.
 - Bolsos. Edit. The Pepin Press. 2004
 - Bags. Edit. The Pepin Press. 2011
 - Consulta da Real Fabrica de Tapices (e documentación facilitada)

- bloque_2
- *Diseño textil, tejidos y técnicas. Jenny Udale*

1.4 **Actividades complementarias**

- Taller artesanal de cuero con artesano Mario Coiro
- Visualización de charlas e contidos volcados facilitados pola mestra da disciplina.