



**Dirección Xeral de Formación Profesional
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia**

Modelo MD85PRO02

Programación da disciplina

Nome do centro: EASD Mestre Mateo

Titulación: Grao en Deseño de Produto

Materia: Proxectos de produtos e sistemas

Disciplina: Proxectos de deseño de produto I

Curso: 2º

Carácter: O E

Tipo: TP

Docente: Gala Curros Varela

Ano académico: 2023- 2024



Índice

1	Identificación e contextualización	3
2	Organización dos contidos	3
3	Avaliación	4
	3.1 Criterios de avaliación	5
	3.2 Procedementos	5
	3.3 Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación	5
	3.4 Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación	5
	3.5 Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais	6
4	Metodoloxía, recursos e actividades complementarias	6



1 Identificación e contextualización

Idiomas	Galego e Castelán
Departamento	EESS Produto
Profesor/a	Gala Curros Varela
Correo electrónico	galacurros@edu.xunta.gal
Web	www.easd.es
Créditos ECTS	Distribución horaria dos créditos ECTS: 16
	Horas totais: 150
	Horas de clase semanais: 6
	Horas de clase no curso: 216
	Horas de traballo non presencial: 184
	Horas titorías: 18
Horario	Horario de clase semanal: Grupo A: Luns 9-11, martes 12:20 – 14:20, xoves 12:20-14:20 Grupo B: martes 15:40- 17:40, mércores 12:20-14:20, venres 12:20-14:20
	Horario de titorías: Luns 11:20-12:20, martes 14:40-15:40, xueves 11:20-12:20
Descritores	Realización de proxectos nos distintos campos da especialidade. Fundamentos e estudo teórico- práctico de proxectos de deseño de produtos e de sistemas. Definición e realización de proxectos de produtos e de sistemas conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, produtivos, ambientais e de mercado. Aplicación das técnicas de representación para a completa definición do produto ou sistema. Tecnoloxía dixital para a presentación, a comunicación do proxecto e o desenvolvemento do produto. Métodos de investigación no deseño. O proxecto proxectual como investigación.

2 Organización dos contidos

BT	Bloque temático/contidos	Actividades	Temporalización	Calendario
1	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> Exposición da programación didáctica Avaliación inicial 	<ul style="list-style-type: none"> 6 horas 	<ul style="list-style-type: none"> 1º semana
2	1º Proxecto	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvemento de proxecto segundo as seguintes fases: investigación, mercadotecnia do produto, fase creativa, desenvolvemento técnico, representación mediante imaxes, planimetría e modelos ou maquetas, presentación do proxecto e entrega de memoria técnica. 	<ul style="list-style-type: none"> 6 horas presenciais por semana 5 non presenciais por semana 	<ul style="list-style-type: none"> 2ª a 8ª semana
3	2º Proxecto	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvemento de proxecto segundo as seguintes fases: investigación, mercadotecnia do produto, fase creativa, desenvolvemento técnico, representación mediante imaxes, 	<ul style="list-style-type: none"> 6 horas presenciais por semana 5 non presenciais por semana 	<ul style="list-style-type: none"> 9ª – 15ª semana

		planimetría e modelos ou maquetas, presentación do proxecto e entrega de memoria técnica.		
4	3º Proxecto	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvemento de proxecto segundo as seguintes fases: investigación, mercadotecnia do produto, fase creativa, desenvolvemento técnico, representación mediante imaxes, planimetría e modelos ou maquetas, presentación do proxecto e entrega de memoria técnica. 	<ul style="list-style-type: none"> 6 horas presenciais por semana 5 non presenciais por semana 	<ul style="list-style-type: none"> 16ª- 23ª semana
5	Avaliación Ordinaria			<ul style="list-style-type: none"> 24ª semana
6	Avaliación extraordinaria	<ul style="list-style-type: none"> Proba teórico-práctica 	<ul style="list-style-type: none"> Segundo as datas marcadas pola Escola 	<ul style="list-style-type: none"> Segundo as datas marcadas pola Escola

3 Avaliación

A **Avaliación Ordinaria** para o alumnado que asiste con regularidade levarase a cabo no mes de Maio segundo as seguintes porcentaxes:

20% Parte teórica ou de investigación dos proxectos. (Mediante rúbrica).

65% Parte práctica dos proxectos (Mediante rúbrica e observación directa).

15% Participación do alumno ou alumna. (Mediante observación directa).

A nota final será calculada mediante media aritmética dos 3 proxectos.

Será obrigatoria a entrega e superación de todas as partes que conforman os proxectos para superar a disciplina.

Calquera parte teórica ou práctica que non sexa da autoría do alumno ou alumna será considerada plaxio e acadará unha cualificación de non apta.

O procedemento de **Avaliación Extraordinaria** para o alumnado que non asista de maneira regular ou non cumpre as datas de entrega parciais será:

30% Parte teórica ou de investigación dos proxectos. (Mediante rúbrica).

70% Parte práctica dos proxectos. (Mediante rúbrica).

Será obrigatoria a entrega e superación de todas as partes que conforman o proxecto para superar a disciplina.

Calquera parte teórica ou práctica que non sexa da autoría do alumno ou alumna será considerada plaxio e acadará unha cualificación de non apta.

A Avaliación estará baseada en todo caso na consecución, por parte do alumnado, das seguintes Competencias que deben adquirir na Disciplina:

Competencias que se adquiren

- T1 Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
- T2 Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
- T3 Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
- T4 Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.
- T6 Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersonal.
- T7 Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- T8 Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

Transversais

- T11 Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, ambiental e cara á diversidade.
- T13 Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.
- T14 Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.
- 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.
- T17 Contribuír 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.

Xerais

X1

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

	X2	Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.
	X5	Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.
	X6	Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.
	X8	Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funcións, necesidades e materiais.
	X9	Investigar nos aspectos intanxibles e simbólicos que inciden na calidade.
	X10	Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.
	X11	Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes/as, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.
	X14	Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e de inclusión social e como transmisor de valores culturais.
	X16	Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.
	X17	Propoñer, avaliar e desenvolver estratexias de aprendizaxe adecuadas ao logro de obxectivos persoais e profesionais.
	X19	Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.
	X20	Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.
	X21	Dominar a metodoloxía de investigación.
Específicas	EP1	Determinar as características finais dos produtos, servizos e sistemas coherentes cos requisitos e relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.
	EP2	Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.
	EP3	Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas.
	EP4	Valorar e integrar a dimensión estética en relación ao uso e funcionalidade do produto.
	EP6	Determinar as solucións construtivas, os materiais e os principios de produción adecuados en cada caso.
	EP9	Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.
	EP13	Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.
	EP15	Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do ambiente e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción.

3.1 Criterios de avaliación

Os criterios de Avaliación estarán baseados exclusivamente nas competencias da Disciplina, ditadas polo: “*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*”.

3.2 Procedementos

Escritos: proxectos.

Orais: defensa do proxecto propio e debates ao longo do curso, observación directa ou marcaxe mediante lista de cotexo.

3.3 Instrumentos de avaliación e criterios de cualificación

Os instrumentos de avaliación principais serán as **rúbricas** de corrección de proxectos, así coma a **observación directa** na aula. A participación do alumno ou alumna avaliarase por medio de **checklists ou listas de cotexo**

As porcentaxes de ponderación serán as seguintes para a Avaliación Ordinaria:

20% Parte teórica ou de investigación dos proxectos. (Mediante rúbrica).

65% Parte práctica dos proxectos. (Mediante rúbrica e observación directa).

15% Participación do alumno ou alumna. (Mediante observación directa).

Será obrigatoria a entrega e superación de todas as partes que conforman o proxecto para superar a disciplina.

Calquera parte teórica ou práctica que non sexa da autoría do alumno ou alumna será considerada plaxio e acadará unha cualificación de non apta.

A rúbrica de corrección estará dispoñible para o alumnado na A Virtual.

É obrigatorio que se presenten os elementos do proxecto no formato e materiais indicado pola docente.

3.4 Sistemas extraordinarios de avaliación e cualificación

No caso de que a alumna ou alumno non supere a disciplina na Avaliación Ordinaria, realizará unha proba teórico-práctica na data indicada para a **Avaliación Extraordinaria** segundo as seguintes porcentaxes:

30% Parte teórica ou de investigación dos proxectos. (Mediante rúbrica).

70% Parte práctica dos proxectos. (Mediante rúbrica).

Será obrigatoria a entrega e superación de todas as partes que conforman o proxecto para superar a disciplina.



Calquera parte teórica ou práctica que non sexa da autoría do alumno ou alumna será considerada plaxio e acadará unha cualificación de non apta.

3.5 Criterios e pautas para o alumnado con necesidades educativas especiais

O alumnado que teña necesidades educativas especiais e así o comunique á docente, terá o apoio que precise para o seguimento da disciplina: apoio de tipo textual se se trata dunha necesidade de tipo auditivo, redución do material textual se se trata dun problema de comprensión lectora e calquera que sexa requirido polo alumno ou alumna.

4 Metodoloxía, recursos e actividades complementarias

A **metodoloxía** constará de:

- Actividades introdutorias.
- Exposicións maxistras.
- Prácticas presenciais.
- Prácticas non presenciais.
- Exposición e debate por parte do alumnado.
- Titorías docentes.
- Actividades de avaliación.

Recursos empregados para a disciplina serán :

os proporcionados pola Escola: aulas, proxector, impresora 3D, biblioteca.

os proporcionados polo alumnado: material de debuxo, caderno A3 de bocetos, equipos informáticos.

Actividades complementarias.

Dentro do curso escolar poderanse realizar actividades complementarias como visitas a exposicións ou empresas e tamén talleres impartidos por profesionais do mundo do deseño.