



**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:** Deseño de vehículos e interfaces

**Curso:** 4º

**Carácter:** Optativa

**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	4
	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

<b>Idiomas</b>	Galego e Castelán
<b>Departamento</b>	EESS Produto
<b>Profesor/a</b>	Gala Curros Varela
<b>Correo electrónico</b>	galacurros@edu.xunta.gal
<b>Web</b>	www.easd.es
<b>Créditos ECTS</b>	Distribución horaria dos créditos ECTS: 6
	Horas totais: 150
	Horas de clase semanais: 4
	Horas de clase no curso: 72
	Horas de traballo non presencial: 60
	Horas titorías: 18
<b>Horario</b>	Horario de clase semanal: Luns 12:20-14:20, venres 10-11 e 12-13
	Horario de titorías: Luns 11:20-12:20, martes 14:40-15:40, xoves 11:20-12:20
<b>Descritores</b>	-Realización de proxectos de vehículos e o equipamento dos mesmos así como as interfaces. -Aplicación das técnicas de representación e integración de todos os contidos teóricos e prácticos do resto de 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

Os contido da disciplina agrúpanse nos seguintes Bloques ou Unidades Didácticas, poñéndoos en práctica a través dun proxecto de deseño.

BT	Bloque temático/contidos	Actividades	Temporalización	Calendario
1	Introducción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición da programación didáctica.</li> <li>Avaliación Inicial.</li> </ul>	Presenciais 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>1ª semana</li> </ul>
2	Tipoloxías de vehículos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición teórica. Debate.</li> <li>Investigación . Exposición de resultados.</li> </ul>	4 presenciais á semana e 3 non presenciais á semana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>2ª – 3ª semana</li> </ul>
3	Mercadotecnia de vehículos. Tipo de usuarios de vehículos e interfaces.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición teórica. Debate.</li> <li>Investigación . Exposición de resultados.</li> </ul>	4 presenciais á semana e 3 non presenciais á semana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>4ª – 5ª semana</li> </ul>
4	Deseño de vehículos e interfaces.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición teórica. Debate.</li> <li>Investigación . Exposición de resultados.</li> </ul>	4 presenciais á semana e 3 non presenciais á semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>6ª – 8ª semana</li> </ul>
5	Desenvolvemento técnico de vehículos e interfaces.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición teórica. Debate.</li> <li>Investigación . Exposición de resultados.</li> </ul>	4 presenciais á semana e 3 non presenciais á semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>9ª – 12ª semana</li> </ul>
6	Técnicas de presentación de vehículos.	Traballo práctico. Exposición de resultados.	4 presenciais á semana e 3 non presenciais á semana	<ul style="list-style-type: none"> <li>12ª – 13ª semana</li> </ul>



7	Presentación e Avaliación	▪ Presentación de proxectos.	▪ Presenciais 8	▪ 14ª semana
---	---------------------------	------------------------------	-----------------	--------------

### 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 do proxecto. (Mediante rúbrica).

65% Parte práctica do proxecto. (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.

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 do proxecto. (Mediante rúbrica).

70% Parte práctica do proxecto. (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.

#### 3.1 Criterios de avaliación

Os **criterios de Avaliación** que se empregarán serán os propios do Título Superior de Deseño na Especialidade de Produto:

1. Aceptar e respectar as diferentes funcións subordinadas, participativas ou de liderado que se poden dar na redacción dun proxecto de deseño dun produto.
2. Comunicar, como deseñador/a, a estrutura, funcionalidade, valores estéticos de significación e características do proxecto dun produto, nun contexto artesanal ou industrial determinado.
3. 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.
4. 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.
5. Construír unha idea da actividade do/a deseñador/a de produtos coherente e propia, con independencia das relacións de produción concretas.
6. 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.
7. Dominar a lectura de necesidades funcionais e a formalización de respostas coherentes no deseño e na produción de obxectos.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.

Así mesmo, os **Obxectivos** que terá que alcanzar o alumnado son os descritos na guía da Disciplina:

1. Realizar os proxectos de deseño de produtos conforme ás necesidades dos usuarios incorporando os aspectos conceptuais (formais) e construtivos (materiais e técnicos) para o desenvolvemento completo do produto tecnicamente viable.

2. Realizar as análises necesarias e anticipar solucións innovadoras e identificar as liñas do deseño de produto, os fabricantes e artesáns de referencia.



3. Elaborar as instrucións de fabricación e/ou montaxe e deseñar as embalaxes e elementos de transporte coordinadamente coas materias do mesmo nome.
4. Coñecer os procesos, tecnoloxías e materiais, así como as industrias auxiliares implicadas no deseño de produtos.

Estes Obxectivos teñen como fin que o alumno ou alumna acade as Competencias descritas na guía da disciplina segundo o 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.

Competencias Transversais: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17

Competencias Xerais: 1, 2, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 20, 21

Competencias Específicas: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 13, 15

## 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**.

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, presentará o seu proxecto na data indicada para a Avaliación Extraordinaria segundo as seguintes porcentaxes:

30% Parte teórica ou de investigación do proxecto. (Mediante rúbrica).

70% Parte práctica do proxecto. (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.

No caso do alumnado Erasmus, sempre que, de maneira xustificada documentalmente, demostre que non lle é posible asistir á convocatoria Extraordinaria, poderase admitir unha entrega en liña.

## 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.

No caso do alumnado Erasmus de Universidades estranxeiras, faranse adaptacións de tipo lingüístico para facilitar a súa comprensión e expresión.

# 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, cadernos de debuxo, 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.