05062024

DESEÑO DE PRODUTO

Guía da titulación

Escola de Arte e Superior de Deseño

Santiago de Compostela

Primeiro

ÍNDICE

Organización xeral do PRIMEIRO curso das ensinanzas superiores de deseño

Debuxo artístico 1

Volume 7

Sistemas de representación 13

Tecnoloxía dixital 19

Fundamentos do deseño 25

Deseño básico 32

Historia das artes e o deseño 39

Ciencia aplicada ao deseño 45

Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos 51

Organización xeral das ensinanzas superiores de deseño.

Cada un dos cursos das ensinanzas artísticas superiores de Grao en Deseño terá 60 créditos ECTS, cunha equivalencia de 25 horas por crédito, e a súa duración será de 38 semanas, incluíndo os períodos lectivos e os dedicados a outras actividades presenciais.

Cadro lectivo: 1º curso de Produto
Itin.: común (Xe./XC)

Materia	Disciplina	Carácter	Tipo	Horas clase/semana	Horas clase/curso	Créditos ECTS
Linguaxes e Técnicas de Representación e Comunicación	Debuxo Artístico	F.B.	T.P.	5	180	10
	Volume	F.B.	T.P.	4	144	8
	Sistemas de Representación	F.B.	T.P.	2	72	6
	Tecnoloxía Dixital	F.B.	T.P.	3	108	6
Fundamentos do Deseño	Fundamentos do Deseño	F.B.	T.P.	2	72	4
	Deseño Básico	F.B.	T.P.	3	108	8
Historia das Artes e do Deseño	Historia das Artes e do Deseño	F.B.	T.	3	108	6
Ciencia Aplicada ao Deseño	Ciencia Aplicada ao Deseño	F.B.	T.	2	72	6
Proxectos de Produtos e de Sistemas	Debuxo Técnico Aplicado ao Deseño de Produtos	O.E.	T.P.	3	108	6
	Totais			27	972	60

***Carácter**:* *carácter da disciplina, (**F.B. :** formación básica, **O.E. :** obrigatoria na especialidade, **O.P. :** disciplinas optativas).*
***Tipo**:* *(**T. :** teórica; **T.P. :**Teórico-Práctica, **P. :**Práctica)*
***Horas clase/semana**:* *horas de clase programadas semanalmente coa presenza do profesor/a.*
***Horas clase/curso**:* *horas totais de clase coa presenza do profesor/a, que unha disciplina debe ter ao longo do ano académico.*
***Créditos ECTS**:* *créditos ECTS asociados a unha disciplina, e que se lle recoñecerán ao alumnado logo de superala.*

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: DEBUXO ARTÍSTICO

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	LINGUAXES E TECNICAS DE REPRESENTACIÓN E COMUNICACIÓN				
Disciplina	DEBUXO ARTÍSTICO				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	180
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	10
Horas de clase semanais	5				
Horas de traballo non presencial	60				
Horas de titoría	20				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

–Debuxo de observación, expresión e representación.
–Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
–Coñecemento e análise das distintas técnicas de representación.
–Métodos de investigación e experimentación propios da materia.
–A cor.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

S/R

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese de Debuxo artístico radica en:

1. Adquiri-las capacidades visuais da representación tridimensional dos obxectos.
2. Domina-lo vocabulario específico no campo do debuxo e a cor.
3. Desenvolve-las capacidades creativas aplicadas ao deseño de produto.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. O principal obxectivo de Debuxo artístico no currículo de deseño de produtos é dominar o uso das técnicas gráficas para a representación de obxectos.

2. Debuxar correctamente obxectos por medio de liñas e manchas para definir contornos manifestando a estrutura dos mesmos

3. Empregar lo modelado tridimesional de luces e sombras para manifestar o volume dos obxectos.

4. Experimentar con distintas técnicas de texturas visuais e comprobar as súas posibilidades expresivas aplicado as ao debuxo de obxectos.

5. Desenvolver a capacidade de aprendizaxe autónomo e visualización espacial para o uso en proxectos creativos.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1
Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.
T2
Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
T6
Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal.

T13
Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.

4.2 Competencias xerais

X2
Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.
X3
Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.
X4
Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.
X5
Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.
X18
Optimizar a utilización dos recursos necesarios para acadar os obxectivos previstos.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP2
Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.
EP4
Valorar e integrar a dimensión estética en relación co uso e coa funcionalidade do produto.
EP5
Analizar modelos e sistemas naturais e as súas aplicacións no deseño de produtos e sistemas.
EP9
Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensinal e tridimensional.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Debuxo de observación, expresión e representación.
- Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de representación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.
- A cor.

5.2 Organización

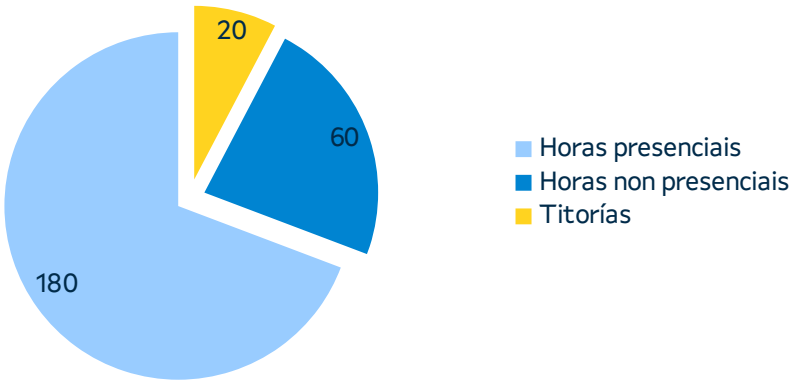

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: VOLUME

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	LINGUAXES E TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN E COMUNICACIÓN				
Disciplina	VOLUME				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	144
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	8
Horas de clase semanais	4				
Horas de traballo non presencial	**40**				
Horas de titoría	16				

2 Descrición da disciplina

_____

2.1 Descritores

– Investigación do volume e da concepción espacial.

– Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.

– Relación recíproca entre a técnica e a materia.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º	3º
VOLUME	MODELOS E PROTOTIPOS I	MODELOS E PROTOTIPOS II

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese da disciplina de Volume radica en:

1. Dominar as técnicas básicas de creación volumétrica.
2. Obter modelos de produtos para que poidan ser estudados nos procesos de deseño
3. Dispoñer de solucións diferentes e técnicas de comunicación integradas nas metodoloxía de deseño.
4. Ensaios dos deseños empregando, de xeito básico, máquinas de mecanizado convencional e de control numérico.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Domina-los procesos básicos de xeración de formas tridimensionais co fin de expresarse de forma sinxela cos mesmos.
2. Analiza-lo espazo e os obxectos neste contexto formal e material.
3. Coñece-los mecanismos da configuración espacial e as estruturas básicas dos obxectos.
4. Combinar e sintetizar formas volumétricas con sentido estético e funcional.

5. Xerar modelos de obxectos funcionais co fin de investigar a súa composición formal e experimentar cos mesmos.

6. Coñece-las técnicas básicas de reprodución no ámbito da seriación de obxectos.

7. Desenvolver capacidades de autocrítica e seguridade neste ámbito.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T14

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

4.2 Competencias xerais

X2

Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X4

Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X8

Propoñer estratexias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funcións, necesidades e materiais.

X18

Optimizar a utilización dos recursos necesarios para acadar os obxectivos previstos.

X19

Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP5

Analizar modelos e sistemas naturais e as súas aplicacións no deseño de produtos e sistemas.

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.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Investigación do volume e da concepción espacial.
- Técnicas instrumentais da estrutura, a expresión e a representación bidimensional e tridimensional.
- Relación recíproca entre a técnica e a materia.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

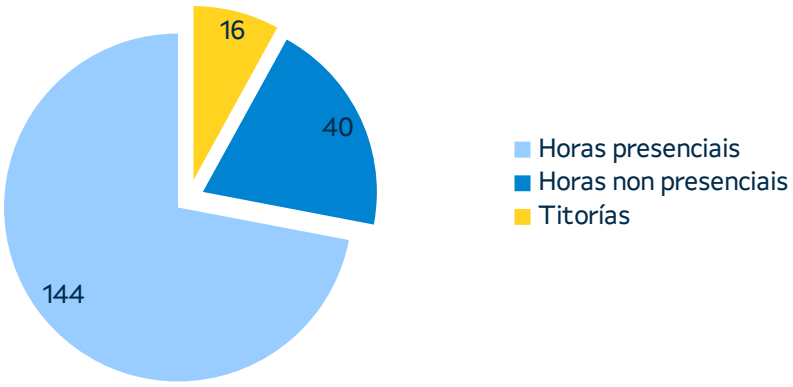

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....3
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	LINGUAXES E TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN E COMUNICACIÓN				
Disciplina	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P	**Duración**	72
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	6
Horas de clase semanais	2				
Horas de traballo non presencial	66				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Xeometría plana e descritiva.

– Coñecemento e análise dos distintos sistemas de representación.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

S/R

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese de Sistemas de representación radica en:

1. Desenvolver a capacidade de visión e representación espacial e coñecer as técnicas asociadas.
2. Emprega-los métodos da xeometría métrica e descritiva.
3. Emprega-las aplicacións de deseño asistido por ordenador

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Emprega-los instrumentos e terminoloxía específica dos sistemas de representación espacial con destreza.

2. Empregar o esbozo e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias.

3. Considera-lo debuxo como unha linguaxe obxectiva, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxes para poder comprender e transmiti-la información..

4. Comprende-la necesidade e integrar este coñecementos dentro dos proxectos de deseño de produto.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T14

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

4.2 Competencias 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.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X18

Optimizar a utilización dos recursos necesarios para acadar os obxectivos previstos.

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP9

Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.

EP10

Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

EP11

Coñecer os recursos tecnolóxicos da comunicación e as súas aplicacións ao deseño de produto.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Xeometría plana e descritiva.
- Coñecemento e análise dos distintos sistemas de representación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

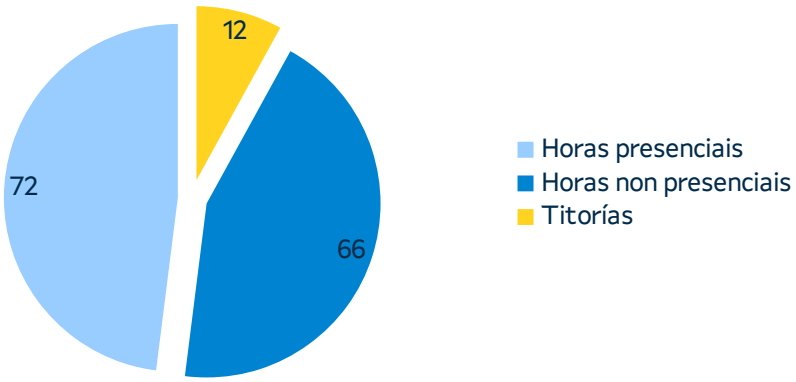

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: TECNOLOXÍA DIXITAL

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	LINGUAXES E TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN E COMUNICACIÓN				
Disciplina	TECNOLOXÍA DIXITAL				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	108
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	6
Horas de clase semanais	3				
Horas de traballo non presencial	30				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Fotografía e medios audiovisuais.

– Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.

– Coñecemento de software aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.

– Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: maquetación.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º
TECNOLOXÍA DIXITAL	TECNOLOXÍA DIXITIAL APLICADA

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Na disciplina de Tecnoloxía dixital aplícase a informática como ferramenta básica no desenrolo de proxectos de deseño.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T12

Adaptarse, en condicións de competitividade, aos cambios culturais, sociais e artísticos e aos avances que se producen no ámbito profesional, e seleccionar as canles adecuadas de formación continuada.

T15

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

4.2 Competencias xerais

X2

Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X10

Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X18

Optimizar a utilización dos recursos necesarios para acadar os obxectivos previstos.

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.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP8

Coñecer os procesos para a produción e o desenvolvemento de produtos, servizos e sistemas.

EP9

Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.

EP12

Dominar a tecnoloxía dixital específica vinculada ao desenvolvemento e á execución de proxectos de deseño de produto.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Fotografía e medios audiovisuais.
- Representación gráfica mediante a tecnoloxía dixital.
- Coñecemento de software aplicable ás dúas dimensións, aplicación na elaboración de proxectos.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital: maquetación.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

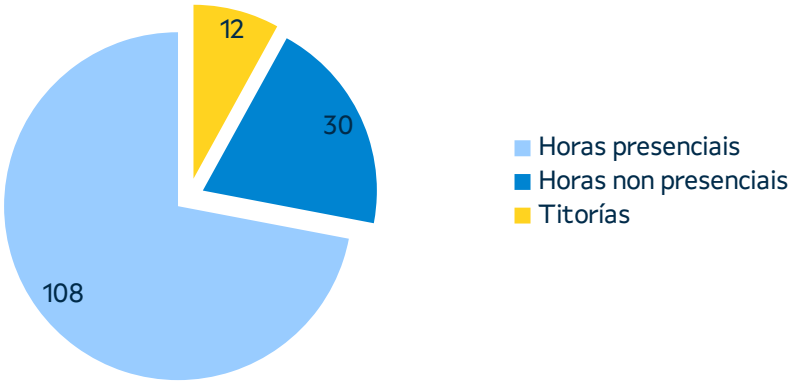

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: FUNDAMENTOS DO DESEÑO

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....6
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....7
6 Procedemento de avaliación....7

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	FUNDAMENTOS DO DESEÑO				
Disciplina	FUNDAMENTOS DO DESEÑO				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	72
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	4
Horas de clase semanais	2				
Horas de traballo non presencial	20				
Horas de titoría	8				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Coñecementos básicos do deseño: estrutura, forma, cor, espazo e volume.

– Análise da forma, composición e percepción.

– Antropometría, ergonomía e introdución á biónica.

– Teoría, metodoloxía, ideación e concepción do proxecto.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º	3º	4º
DESEÑO BÁSICO			
FUNDAMENTO DO DESEÑO	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO I	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO II	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO III
DEBUXO TÉCNICO APLICADO AO DESEÑO DE PRODUTOS			

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Fundamentos do deseño aporta ao alumnado coñecementos teóricos e prácticos das técnicas, conceptos, terminoloxía, métodos e procesos da teoría e práctica do deseño.

A finalidade é que poidan elabora-las diferentes partes (memorias descritivas, xustificativas e construtivas, prego de condicións e planos) dun proxecto de deseño de produto.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Resolver propostas elementais de deseño nas que se definan os aspectos funcionais.

2. Empregar e valora-los aspectos estéticos no deseño como un compoñente comunicativo subordinado á finalidade principal do produto.

3. Escoller os medios de expresión e de representación máis adecuados para cada proposta, empregando os procedementos e técnicas cun nivel suficiente de destreza.

4. Adquirir a metodoloxía de traballo e investigación propia da materia utilizándoa de forma creativa e esforzándose por superar os resultados de forma constante.

5. Iniciarse na realización de modelos e prototipos, establecendo o vínculo entre a representación abstracta da idea e a súa realidade espacial.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T6

Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal.

T7

Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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.

4.2 Competencias 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.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X6

Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

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.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP4

Valorar e integrar a dimensión estética en relación co uso e coa funcionalidade do produto.

EP5

Analizar modelos e sistemas naturais e as súas aplicacións no deseño de produtos e sistemas.

EP6

Determinar as solucións construtivas, os materiais e os principios de produción adecuados en cada caso.

EP15

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

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Coñecementos básicos do deseño: estrutura, forma, cor, espazo e volume.
- Análise da forma, composición e percepción.
- Antropometría, ergonomía e introdución á biónica.
- Teoría, metodoloxía, ideación e concepción do proxecto.

5.2 Organización

As actividades formativas para adquirir as competencias previstas durante o desenvolvemento de Fundamentos do deseño son:

1. Exposición no aula dos conceptos relacionados coa disciplina e a resolución de problemas que permitan aos estudantes coñecer cómo abordalos, así como outras sesións de tipo presencial en grupo como clases de discusión, posta en común, etc.

2. Actividades prácticas de dificultade crecente que permitan alcanzar autonomía na resolución de problemas.

3. Realizar os proxecto o traballos individualmente ou en grupos.

4. As actividades de estudo persoal, realización de exercicios, etc.,

5. As Probas de avaliación e defensa pública (exposición) dos proxectos

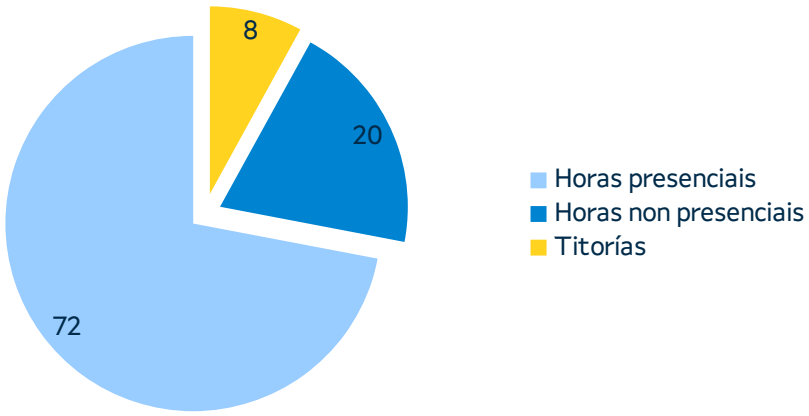

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: DESEÑO BÁSICO

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....5
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....6
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....7

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	FUNDAMENTOS DO DESEÑO				
Disciplina	DESEÑO BÁSICO				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	108
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	8
Horas de clase semanais	3				
Horas de traballo non presencial	76				
Horas de titoría	16				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Fundamentos do deseño: técnicas de creatividade.

– Metodoloxía do deseño. Fundamentación práctica dos procedementos, técnicas, linguaxes e metodoloxías de realización do proxecto. Ideación e realización.

– Aplicación práctica dos criterios de análise, síntese e metodoloxía. Criterios de decisión.

– Modelos, maquetas e prototipos.

– Resolución de proxectos.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º	3º	4º
DESEÑO BÁSICO			
FUNDAMENTO DO DESEÑO	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO I	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO II	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO III
DEBUXO TÉCNICO APLICADO AO DESEÑO DE PRODUTOS			

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese desta materia radica en:

1. Integra-la metodoloxía do deseño de un xeito práctico en proxectos

2. Ter a capacidade básica de avaliar produtos dende o punto da súa funcionalidade e tamén da súa estética.

3. Aplicar os medios de representación normalizados na presentación de proxectos.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Realizar proxectos básicos de deseño de produtos incorporando os aspectos conceptuais (formais) e funcionais.

2. Aplica-la creatividade e anticipar solucións innovadoras nos exercicios do deseño de produto propostos na programación

3. Adquiri-la metodoloxía de traballo e investigación propia da materia utilizándoa de forma creativa e esforzándose por superar os resultados de forma constante.

4. Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como os exemplos de deseño de produtos máis relevantes.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1

Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T6

Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal.

T7

Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T14

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

4.2 Competencias 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.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X11

Comunicar ideas e proxectos aos/ás clientes, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP1

Determinar as características finais dos produtos, servizos e sistemas coherentes cos requisitos e coas relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.

EP2

Resolver problemas proxectuais mediante a metodoloxía, destrezas e procedementos adecuados.

EP4

Valorar e integrar a dimensión estética en relación co uso e coa 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.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Fundamentos do deseño: técnicas de creatividade.
- Metodoloxía do deseño. Fundamentación práctica dos procedementos, técnicas, linguaxes e metodoloxías de realización do proxecto. Ideación e realización.
- Aplicación práctica dos criterios de análise, síntese e metodoloxía. Criterios de decisión.
- Modelos, maquetas e prototipos.
- Resolución de proxectos.

5.2 Organización

A metodoloxía docente consiste en:

A dirección dos proxectos de nivel básico que recollen a resolución de:

a. Especificacións
b. Ideación e bosquexos.
c. Realización de planos
d. Redacción da memoria

As clases teóricas, onde se explican os aspectos básicos do proxecto para proporcionar un esquema teórico conceptual dos contidos.

As Titorías personalizadas para o seguimento dos progresos individuais

As Avaliacións

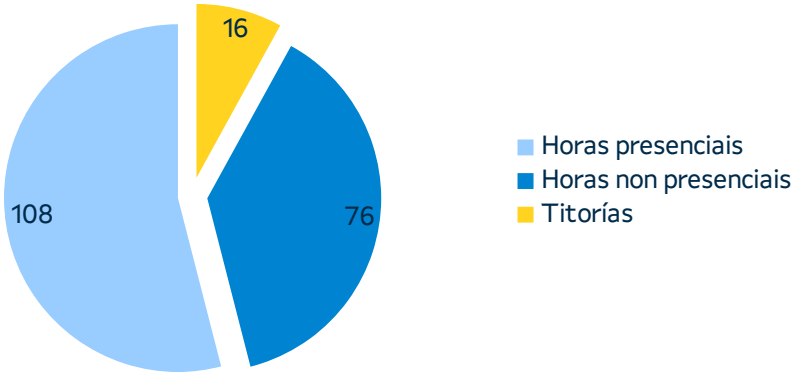

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: HISTORIA DAS ARTES E DO DESEÑO

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	HISTORIA DAS ARTES E DO DESEÑO				
Disciplina	HISTORIA DAS ARTES E DO DESEÑO				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.	**Duración**	108
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	6
Horas de clase semanais	3				
Horas de traballo non presencial	30				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Historia e teoría das artes, a arquitectura e o deseño.

– Coñecemento, análise e significado histórico do deseño.

– Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

_____

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese de Historia das artes e do deseño radica en:

1. Adquiri-la capacidade de analiza-los exemplos históricos máis importantes, estudando o seu proceso creativo e o desenvolvemento de cada contexto.

2. Domina-lo vocabulario específico no campo da historia da arte.

3. Identifica-las relacións e impactos das artes e o deseño nos seus contextos sociais.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Coñece-lo significado histórico das artes aplicadas e do deseño.
2. Analiza-los movementos campo das artes aplicadas e do deseño ata hoxe.

3. Afondaren cada período histórico do deseño industrial e da historia das artes aplicadas
4. Coñece-las obras e autores máis importante de cada período.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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.

4.2 Competencias xerais

X6

Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

X12

Afondar na historia e na tradición das artes e do deseño.

X13

Coñecer o contexto económico, social e cultural en que ten lugar o deseño.

X14

Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e de inclusión social e como transmisor de valores culturais.

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP4

Valorar e integrar a dimensión estética en relación co uso e coa funcionalidade do produto.

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.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Historia e teoría das artes, a arquitectura e o deseño.
- Coñecemento, análise e significado histórico do deseño.
- Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

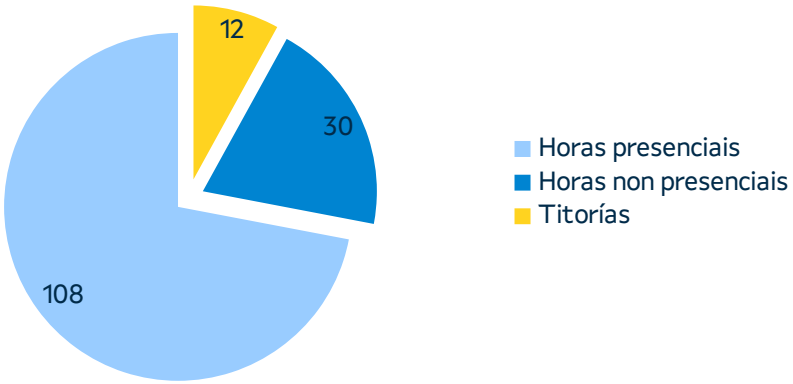

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: CIENCIA APLICADA AO DESEÑO

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	CIENCIA APLICADA AO DESEÑO				
Disciplina	CIENCIA APLICADA AO DESEÑO				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.	**Duración**	72
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	6
Horas de clase semanais	2				
Horas de traballo non presencial	66				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Coñecementos de matemáticas, física e química aplicada ao deseño.

– O método científico: métodos para a análise e a simulación.

– Ecoeficiencia e sustentabilidade.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º	3º
CIENCIA APLICADA AO DESEÑO	MATERIAIS I	MATERIAIS II

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Tódolos/as deseñadores/as de produto manexan a cotío materiais, formas, cores, espazos e obxectos e partes en movemento.

O obxecto fundamental desta disciplina é adquirir a capacidade de percibir e comprender o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e a cor para empregala tanto nas etapas conceptuais do deseño de un produto como para tomar decisións na etapa de desenvolvemento dos mesmos.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina, e máis en concreto:

1. Comprende-la importancia do coñecemento científico no ámbito do Deseño.

2. Coñecer e analizar os conceptos máis significativos dos ámbitos da matemática a física e a química.

3. Identifica-los diferentes grupos de materiais e o seu emprego práctico

4. Comprende-la importancia da sustentabilidade o do coñecemento dos materiais no deseño industrial.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T14

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

T16

Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

4.2 Competencias xerais

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T14

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

T16

Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP6

Determinar as solución construtivas, os materiais e os principios de produción adecuados en cada caso.

EP7

Coñecer as características, propiedades físicas e químicas e comportamento dos materiais utilizados no deseño de produtos, servizos e sistemas.

EP10

Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Coñecementos de matemáticas, física e química aplicada ao deseño.
- O método científico: métodos para a análise e a simulación.
- Ecoeficiencia e sustentabilidade.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

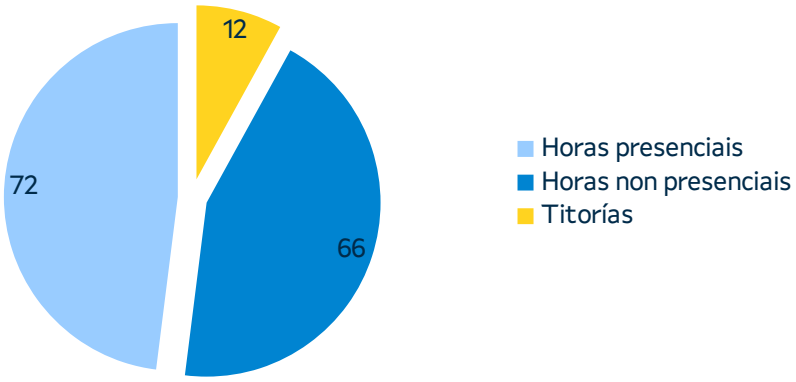

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.

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

Modelo MD85PRO06

Guía docente

Título superior de deseño

Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO

Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO

Disciplina: DEBUXO TÉCNICO APLICADO AO DESEÑO DE PRODUTOS

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....3
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....3
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....4
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....5
4.3 Competencias específicas da titulación....5
5 Organización dos contidos....6
5.1 Contidos....6
5.2 Organización....6
6 Procedemento de avaliación....6

1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO				
Web escola	https://easd.es/es/				
Correo electrónico escola	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	PROXECTOS DE PRODUTOS E DE SISTEMAS				
Disciplina	DEBUXO TÉCNICO APLICADO AO DESEÑO DE PRODUTOS				
Carácter	F.B.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	108
Curso	PRIMEIRO			**Créditos ECTS**	6
Horas de clase semanais	3				
Horas de traballo non presencial	30				
Horas de titoría	12				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación de produtos ou sistemas.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

1º	2º	3º	4º
DESEÑO BÁSICO			
FUNDAMENTO DO DESEÑO	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO I	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO II	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUCTO III
DEBUXO TÉCNICO APLICADO AO DESEÑO DE PRODUTOS			

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese do Debuxo técnico aplicado ao deseño de produtos radica en:

1) Desenvolver a capacidade de visión espacial e coñecer as técnicas de representación gráfica

2) Emprega-los métodos tradicionais de xeometría métrica e xeometría descritiva

3) Emprega-las aplicacións de deseño asistido por ordenador para debuxo técnico.

2.4 Metodoloxía

Actividades introdutorias

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

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 fora del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Emprega-los instrumentos e terminoloxía específica do debuxo técnico con destreza

2. Considera-lo debuxo como unha linguaxe obxectiva e universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxes para poder comprender e transmiti-la información.

3. Valora-la normalización no debuxo técnico e aplicar a principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e acotación das vistas dun corpo.

4. Emprega-lo esbozo e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias.

5. Integra-los seus coñecementos de debuxo técnico dentro dos proxectos da disciplina de Deseño básico

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T2

Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3

Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T14

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

4.2 Competencias xerais

X2

Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

4.3 Competencias específicas da titulación

EP9

Dominar os recursos gráfico-plásticos da representación bidimensional e tridimensional.

EP10

Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación de produtos ou sistemas.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

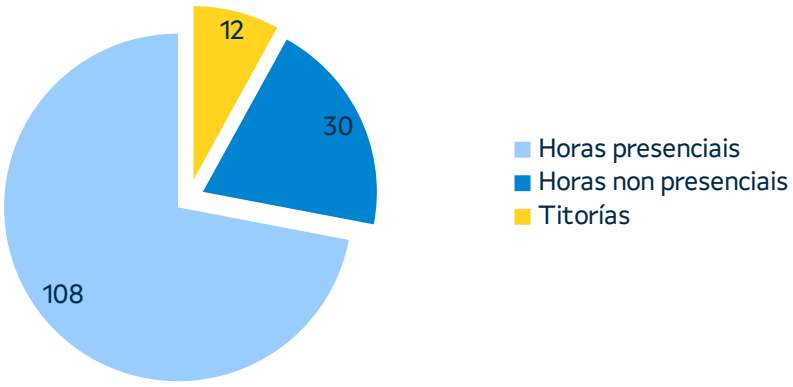

Figura 1: Distribución horaria

6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.