05062024

DESEÑO DE PRODUTO

Guía da titulación

Escola de Arte e Superior de Deseño
Santiago de Compostela

Segundo

ÍNDICE

Organización xeral do SEGUNDO curso	
Ergonomía y antropometría	**1**
Historia do deseño industrial	**8**
Deseño gráfico aplicado aos produtos	**14**
Materiais I	**21**
Tecnoloxía dixital aplicada	**29**
Mercadotecnia	**36**
Optativas	**43**
Modelos e prototipos I	**48**
Proxectos de deseño de produtos I	**55**

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: 2º curso de Produto

Materia	Disciplina	Carácter	Tipo	Horas clase/semana	Horas clase/curso	Créditos ECTS
Itinerario común (Xe./XC)						
Proxectos de Produtos e Sistemas	Ergonomía e Antropometría	O.E.	T.	2	72	4
Historia do Deseño de Produto	Historia do Deseño Industrial	O.E.	T.	2	72	4
Materiais e Tecnoloxía Aplicados ao Deseño de Produtos	Deseño Gráfico Aplicado aos Produtos	O.E.	T.P.	3	108	6
	Materiais I	O.E.	T.	2	72	4
	Tecnoloxía Dixital Aplicada	O.E.	T.P.	4	144	8
Xestión do Deseño de Produto	Mercadotecnia	O.E.	T.	2	72	4
Optativas	Optativa	Op.	----	2	72	6
Itinerario: xeral (Xe.)						
Proxectos de Produtos e de Sistemas	Modelos e Prototipos I	O.E.	T.P.	5	180	8
	Proxectos de Deseño de Produto I	O.E.	T.P.	6	216	16
Itinerario: xoiaría e complementos (XC)						
Proxectos de Produtos e de Sistemas	Técnicas de Produción I	O.E.	T.P.	5	180	8
	Procesos de Deseño de Xoiaría e Complementos I	O.E.	T.P.	6	216	16
	Totais			28	1.008	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: ERGONOMÍA E ANTROPOMETRÍA

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....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	PROXECTOS DE PRODUCTOS E SISTEMAS				
Disciplina	ERGONOMÍA E ANTROPOMETRÍA				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.	**Duración**	72
Curso	SEGUNDO			**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

– O ser humano como sistema. Biomecánica. Antropometría física aplicada. Principios de deseño antropométrico.

– Ergonomía. Deseño orientado ao ser humano. Metodoloxías e interfaces.

– Estudo e análise do comportamento das formas e dos procesos e estruturas naturais e a súa aplicación ao deseño de produtos.

– Biónica. Biomímese e biomorfismo.

– Sustentabilidade e ecodeseño.

– 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 Ergonomía e antropometría no perfil profesional consiste en:

1. Integra-los coñecementos nos proxectos deseño de produtos e sistemas de un xeito práctico.
2. Domina-los coñecementos teóricos e cuantitativos da antropometría.
3. Ter a capacidade de avaliar calquera produto ou sistema dende o punto de vista ergonómico.

4. Aplica-lo coñecemento do factor humano no deseño de interfaces segundo os criterios de usabilidade.

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. O obxectivo principal desta disciplina encadrada en proxectos de produtos e sistemas é aportar os coñecementos básicos necesarios, tanto científicos como experimentais, para integrar a Ergonomía no deseño de produtos.

2. Aplicar devanditos coñecementos ao deseño dun produto concreto seguindo a metodoloxía apropiada.

3. Aportar aos estudantes os coñecementos de antropometría e biomecánica necesarios na elaboración de proxectos.

4. Sensibilizar para que os deseños teñan en conta o factor humano e como afecta na materialización de produtos. ao deseño de interfaces, servizos,etc..

5. Coñecer as técnicas de avaliación ergonómica, de usabilidade, sustentatibilidade, etc....

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.

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.

T16

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

4.2 Competencias xerais

X4

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

X16

Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.

X18

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

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

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.

EP5

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

EP7

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

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

- O ser humano como sistema. Biomecánica. Antropometría física aplicada. Principios de deseño antropométrico.
- Ergonomía. Deseño orientado ao ser humano. Metodoloxías e interfaces.
- Estudo e análise do comportamento das formas e dos procesos e estruturas naturais e a súa aplicación ao deseño de produtos.
- Biónica. Biomímese e biomorfismo.
- Sustentabilidade e ecodeseño.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

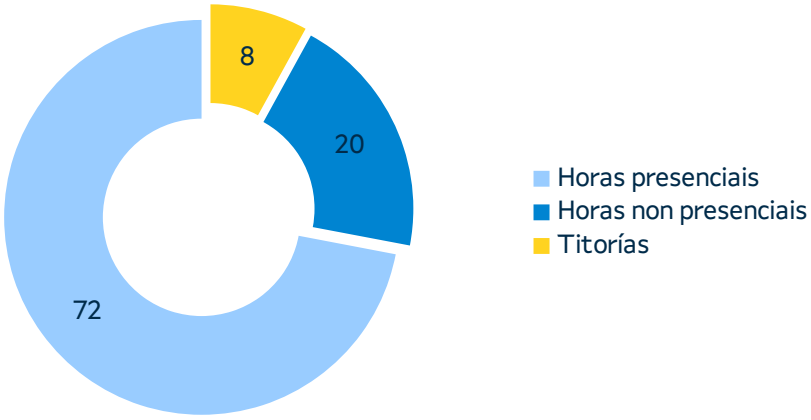

Figura 1: Distribución horaria

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: HISTORIA DO DESEÑO INDUSTRIAL

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....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 DO DESEÑO DE PRODUTO				
Disciplina	HISTORIA DO DESEÑO INDUSTRIAL				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.	**Duración**	72
Curso	SEGUNDO			**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

– Coñecemento, análise e significado histórico do deseño de produto.

– Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.

– Análise das últimas tendencias no ámbito do deseño de produto.

– Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Historia das artes e do deseño

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese da Historia do deseño industrial radica en:

1. Adquiri-la capacidade de analiza-los exemplos máis importantes, estudando o seu proceso creativo e o desenvolvemento industrial de cada país e momento histórico.

2. Domina-lo vocabulario específico da investigación histórica no campo do deseño industrial

3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos seus contextos socias.

4. Integra-los coñecementos históricos sobre o deseño industrial no seu contexto estético e funcional.

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-la orixe da profesión de deseñador/a e a evolución da mesma.
2. Analiza-las teoría e movementos no campo do deseño dende a Revolución Industrial ata hoxe.

3. Contextualizar e afondar en cada período histórico do deseño industrial e da historia das artes aplicadas

4. Coñece-las obras máis importante de cada período, os deseñadores, escolas e teóricos relacionados.

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.

T7

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

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

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.

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.

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.

4.3 Competencias específicas da titulación

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.
EP13
Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Coñecemento, análise e significado histórico do deseño de produto.
- Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.
- Análise das últimas tendencias no ámbito do deseño de produto.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

5.2 Organización

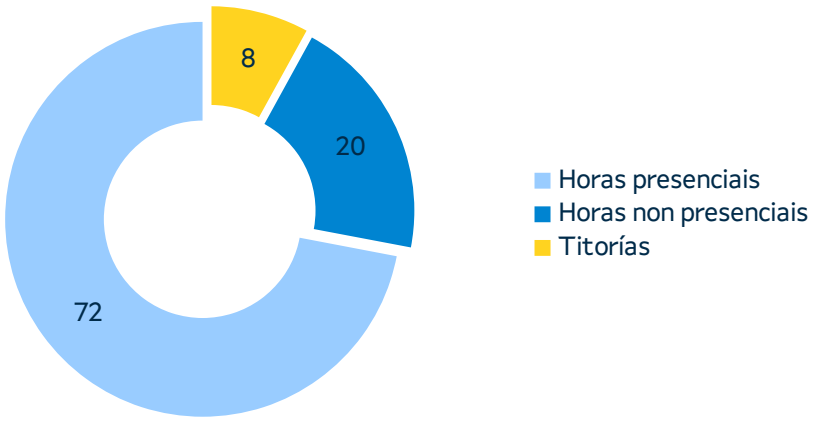

Figura 1: Distribución horaria

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: DESEÑO GRÁFICO APLICADO AOS 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....6
5 Organización dos contidos....7
5.1 Contidos....7
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	MATERIAIS E TECNOLOXÍA APLICADOS AO DESEÑO DE PRODUTOS				
Disciplina	DESEÑO GRÁFICO APLICADO AOS PRODUCTOS				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	108
Curso	SEGUNDO			**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

– Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital.

– Representación gráfica mediante medios dixitais.

– Deseño gráfico aplicado a envases e embalaxes.

– Tecnoloxía dixital de debuxo vectorial, de tratamento de imaxes e de edición de maquetación.

– Concepto de deseño gráfico. Ámbitos de aplicación. Síntese histórica. Estilos e deseñadores/as.

– Principios e obxectivos da comunicación. Linguaxe do deseño gráfico. Tipografía. Tratamento da información.

– Identidade corporativa, verbal e visual. Formatos regularizados. Sistemas de impresión.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

ENVASES E EMBALAXES

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O Deseño gráfico aplicado aos produtos, no perfil profesional aporta:

1. Integra-los coñecementos nos proxectos deseño de produtos e sistemas de un xeito práctico.
2. Domina-los coñecementos teóricos e prácticos do deseño gráfico.
3. Te-la capacidade de avaliar calquera produto ou sistema dende o punto de vista gráfico.

4. Aplica-lo coñecemento do deseño visual no deseño de presentacións e de interfaces seguindo os criterios de usabilidade.

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 (relacionada no siguiente apartado) durante o desenvolvemento da disciplina, e máis en concreto:

1. Identificar e resolver problemas aplicando creativamente os coñecementos teóricos e prácticos da disciplina
2. Coñecer e aplicar na práctica os métodos e ferramenta do deseño gráfico aplicado ao deseño de produtos
3. Integrar este contidos no restos de disciplinas da titulacións e no TFE.

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.

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.

T9

Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos.

T10

Liderar e xestionar grupos de traballo.

T11

Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, ambiental e cara á diversidade.

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.

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.

X6

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

X7

Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

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, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo.

X13

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

X22

Analizar, avaliar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas de mercado.

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.

EP6

Determinar as solucións 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.

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.

EP12

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

- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital.
- Representación gráfica mediante medios dixitais.
- Deseño gráfico aplicado a envases e embalaxes.
- Tecnoloxía dixital de debuxo vectorial, de tratamento de imaxes e de edición de maquetación.
- Concepto de deseño gráfico. Ámbitos de aplicación. Síntese histórica. Estilos e deseñadores/as.
- Principios e obxectivos da comunicación. Linguaxe do deseño gráfico. Tipografía. Tratamento da información.
- Identidade corporativa, verbal e visual. Formatos regularizados. Sistemas de impresión.

5.2 Organización

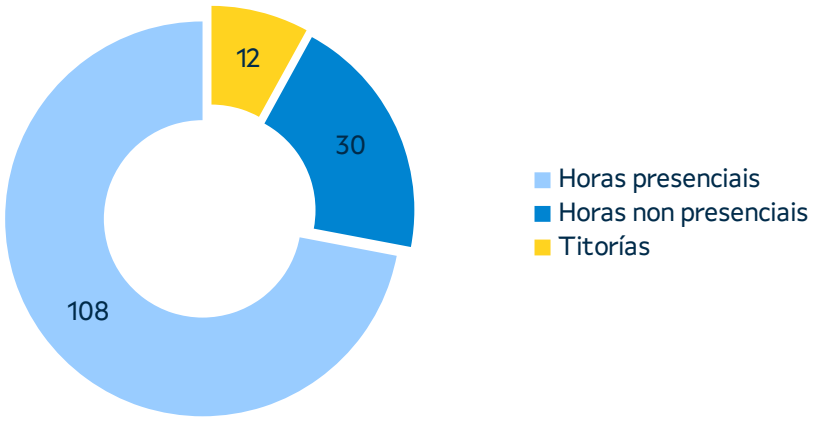

Figura 1: Distribución horaria

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: MATERIAIS I

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....4
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....4
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....5
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....6
4.3 Competencias específicas da titulación....6
5 Organización dos contidos....7
5.1 Contidos....7
5.2 Organización....8
6 Procedemento de avaliación....8

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	MATERIAIS E TECNOLOXÍA APLICADOS AO DESEÑO DE PRODUTOS				
Disciplina	MATERIAIS I				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.	**Duración**	72
Curso	SEGUNDO			**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

– Propiedades físicas, químicas e mecánicas dos materiais.

– Balance enerxético e análise do ciclo de vida dos materiais, produtos e procesos.

– Estruturas e sistemas. Ferramentas de valoración e proxectación dos aspectos técnicos do deseño de produtos. Desenvolvemento de produtos.

– Tecnoloxía dixital aplicada ao deseño de produtos.

– Composición, clasificación e propiedades dos materiais naturais: madeira, tecidos e outros materiais. Obtención. Formas comerciais. Madeiras artificiais.

– Tipos de polímeros. Características. Aplicacións. Procedementos de conformación.

– Composición, clasificación e propiedades dos metais e as súas aliaxes. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.

– Composición, clasificación e propiedades dos materiais cerámicos. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.

– Composición, clasificación e propiedades dos vidros. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.

– A sustentabilidade. Deseño responsable: a pegada de carbono e os materiais. Certificacións internacionais.

– Análise dalgúns materiais compostos. Características e aplicación.

– Análise do ciclo de vida de produtos fabricados con diferentes materiais.

– Métodos de investigación e experimentación para a selección de materiais.

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 acotío materiais, buscando neles determinadas propiedades físicas e aparencias estéticas.

O obxecto fundamental desta materia é determinar os materiais máis axeitados para as distintas aplicacións no deseño de produtos, para o que é necesario que o estudante coñeza os distintos tipos de materiais: As súas propiedades e características e os seus procesos de transformación secundaria.

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. Coñece-los materiais empregados no deseño de produto relacionando estes con o súa micro estrutura, defectos, propiedades e procesado. Obter un coñecemento básico das técnicas elementais de caracterización estrutural e das propiedades dos materiais.

2. Comprende-las propiedades mecánicas dos materiais e aplicar os coñecementos teóricos e prácticos do á solución de problemas durante o seu ciclo de vida.

3. Seleccionar os materiais en función das súas propiedades e aplicacións e selecciona-los procesos de fabricación máis adecuados para calquera tipo de peza, en base ao seu material e deseño, identificando a maquinaria a utilizar e os parámetros a controlar.

4. Estimar de xeito aproximado e utilizando diferentes metodoloxías, os custos dos materiais dunha peza.

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.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T7

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

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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.

T13

Buscar a excelencia e a calidade na súa actividade profesional.

T15

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

T16

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

4.2 Competencias xerais

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.

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.

X15

Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e os graos de compatibilidade.

X16

Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.

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

EP3

Propoñer, avaliar e determinar solucións alternativas a problemas complexos de deseño de produtos e sistemas.

EP6

Determinar as solucións 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.

EP8

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

EP10

Producir e comunicar a información adecuada relativa á produción.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Propiedades físicas, químicas e mecánicas dos materiais.
- Balance enerxético e análise do ciclo de vida dos materiais, produtos e procesos.
- Estruturas e sistemas. Ferramentas de valoración e proxectación dos aspectos técnicos do deseño de produtos. Desenvolvemento de produtos.
- Tecnoloxía dixital aplicada ao deseño de produtos.
- Composición, clasificación e propiedades dos materiais naturais: madeira, tecidos e outros materiais. Obtención. Formas comerciais. Madeiras artificiais.
- Tipos de polímeros. Características. Aplicacións. Procedementos de conformación.
- Composición, clasificación e propiedades dos metais e as súas aliaxes. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.
- Composición, clasificación e propiedades dos materiais cerámicos. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.
- Composición, clasificación e propiedades dos vidros. Relación entre estrutura e propiedades. Obtención. Aplicacións. Procedementos de conformación. Tratamentos e acabados.
- A sustentabilidade. Deseño responsable: a pegada de carbono e os materiais. Certificacións internacionais.
- Análise dalgúns materiais compostos. Características e aplicación.
- Análise do ciclo de vida de produtos fabricados con diferentes materiais.
- Métodos de investigación e experimentación para a selección de materiais.

5.2 Organización

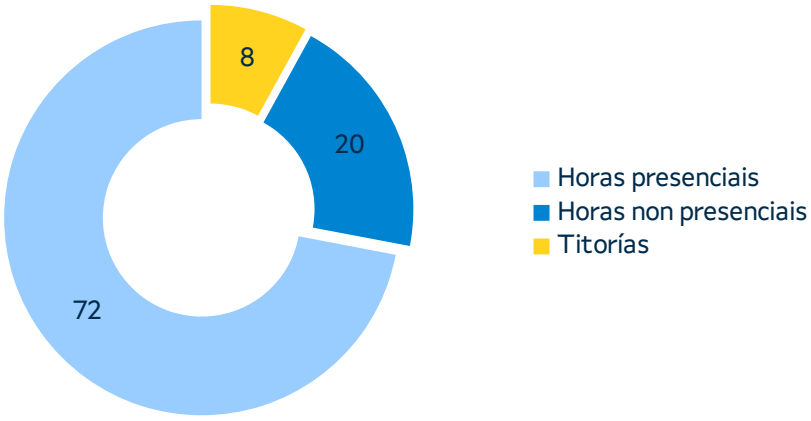

Figura 1: Distribución horaria

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 APLICADA

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....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	MATERIAIS E TECNOLOXÍA APLICADOS AO DESEÑO DE PRODUTOS				
Disciplina	TECNOLOXÍA DIXITAL APLICADA				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	144
Curso	SEGUNDO			**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

– Coñecemento dos procesos e técnicas do modelaxe de sólidos.
– Xestión xerárquica do deseño: deseño ascendente e descendente.
– Coñecemento dos procesos e técnicas do traballo con superficies.
– Aplicación da análise do deseño: a simulación física dos modelos.
– Análise de viabilidade e sustentabilidade do produto.
– Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto: debuxo técnico e renderización.
– Xestión da información relativa aos deseños.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

CIENCIA APLICADA AO DESEÑO

MATERIAIS II

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Nesta disciplina aplícanse os programas de modelado, renderizado e xestión da documentación como ferramentas esenciais dos proxectos de deseño de produtos

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. Domina-las principais técnicas do Deseño Asistido por Ordenador aplicadas no deseño de produtos.

2. Coñecer e aplicar a tecnoloxía dixital específica vinculada

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

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.

T7

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

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.

X5

Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.

X8

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

X10

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

X11

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

X16

Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sustentables.

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

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.

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 co uso e coa funcionalidade do produto.

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.

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

- Coñecemento dos procesos e técnicas do modelaxe de sólidos.
- Xestión xerárquica do deseño: deseño ascendente e descendente.
- Coñecemento dos procesos e técnicas do traballo con superficies.
- Aplicación da análise do deseño: a simulación física dos modelos.
- Análise de viabilidade e sustentabilidade do produto.
- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto: debuxo técnico e renderización.
- Xestión da información relativa aos deseños.

5.2 Organización

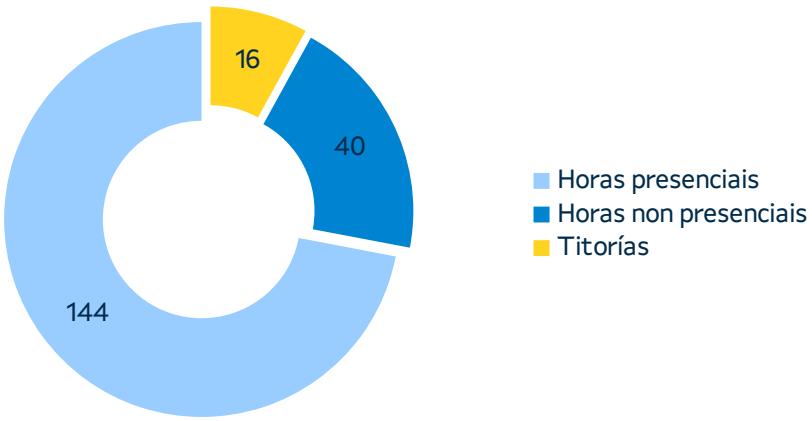

Figura 1: Distribución horaria

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: MERCADOTECNIA

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....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	XESTIÓN DO DESEÑO DE PRODUTO				
Disciplina	MERCADOTECNIA				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.	**Duración**	72
Curso	SEGUNDO			**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

– Técnicas de análise do mercado.

– Investigación comercial. O comportamento do/da consumidor/a. Determinación de obxectivos e posicionamento do produto.

– Estratexias de mercadotecnia: produto, prezo, distribución e comunicación.

– Comunicación e mercadotecnia aplicadas ao deseño de produto.

– Mercadotecnia e novas tecnoloxías. Novas tendencias en mercadotecnia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

S/R

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Tódolos/as deseñadores/as de produto teñen que enfocar o seu traballo a detectar e resolver as necesidades e problemas dos usuarios.

O traballo proxectual parte de detectar, entender e dar solución ás necesidades reais dos usuarios. Os contidos desta disciplina aportan ferramentas e técnicas para traballar desa forma.

Despois do deseño e desenvolvemento do produto, a materia de mercadotecnia aporta a metodoloxía para deseñar unha estratexia para a comercialización.

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 concretamente:

1. Proporcionar os fundamentos básicos de mercadotecnia estratéxica e operativa para comprender os problemas comerciais no ámbito empresarial.

2. Comprende-las relación entre os produtos e o mercado, a súa influencias e interaccións.

3. Participar en equipos de traballo asumindo responsabilidades operativas, tomando decisións sobre as actividades comerciais dos deseños que se realicen.

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.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T7

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

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T10

Liderar e xestionar grupos de traballo.

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.

X5

Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.

X7

Organizar, dirixir e/ou coordinar equipos de traballo e saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

X10

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

X11

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

X22

Analizar, avaliar e verificar a viabilidade produtiva dos proxectos, desde criterios de innovación, xestión empresarial e demandas de mercado.

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.

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.

EP13

Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

- Técnicas de análise do mercado.
- Investigación comercial. O comportamento do/da consumidor/a. Determinación de obxectivos e posicionamento do produto.
- Estratexias de mercadotecnia: produto, prezo, distribución e comunicación.
- Comunicación e mercadotecnia aplicadas ao deseño de produto.
- Mercadotecnia e novas tecnoloxías. Novas tendencias en mercadotecnia.

5.2 Organización

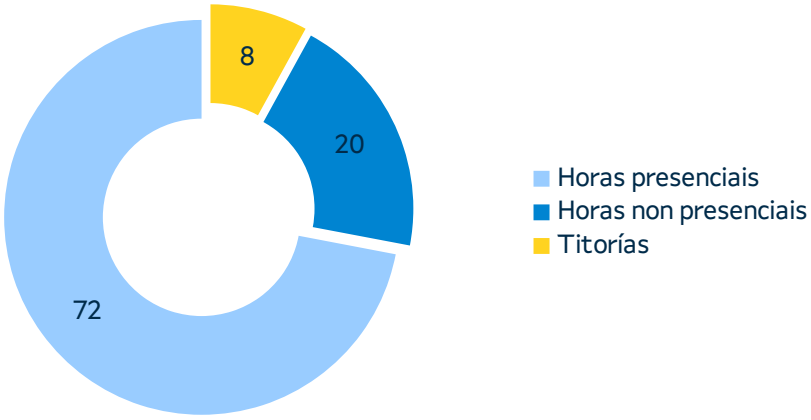

Figura 1: Distribución horaria

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:

Índice

1 Identificación e contextualización....3
2 Descrición da disciplina....3
2.1 Descritores....3
2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos....4
2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación....4
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....5
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....6
4.3 Competencias específicas da titulación....6
5 Organización dos contidos....7
5.1 Contidos....7
5.2 Organización....7
6 Procedemento de avaliación....8

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	MATERIAIS E TECNOLOXÍA APLICADOS AO DESEÑO DE PRODUTOS				
Disciplina					
Carácter	OP	**Tipo**		**Duración**	72
Curso	SEGUNDO			**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

–

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

S/R

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

_____

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

4.2 Competencias xerais

4.3 Competencias específicas da titulación

5 Organización dos contidos

5.1 Contidos

▪

5.2 Organización

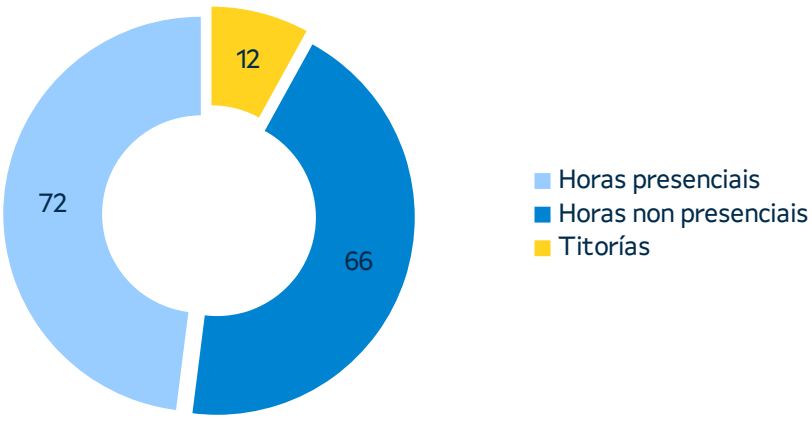

Figura 1: Distribución horaria

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: MODELOS E PROTOTIPOS I

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	PROXECTOS DE PRODUTOS E DE SISTEMAS				
Disciplina	MODELOS E PROTOTIPOS I				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	180
Curso	SEGUNDO			**Créditos ECTS**	8
Horas de clase semanais	5				
Horas de traballo non presencial	4				
Horas de titoría	16				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Maquetas. Modelos e prototipos e as súas tipoloxías. Simulación.

– Materiais, ferramentas, útiles e moldes.

– Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipaxe.

– Introdución ás ferramentas CAD/CAM.

– Simulación. Ensaios sobre prototipos: tipoloxías e finalidade. Planificación.

– Optimización funcional dos prototipos e redeseño. Informes de prototipaxe.

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 de Modelos e prototipos I no perfil profesional consiste en:

1. Obter modelos de produtos para que poidan ser estudados antes de ser fabricados industrialmente

2. Dominar as ferramentas volumétricas para poder comunicar e ensaiar os deseños.

3. Utilizar, de xeito básico, máquinas de mecanizado cnc
4. Emprega-las ferramentas informática para xerar pezas mediante 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. Empregar os métodos de creación e ensaio de modelos e prototipos no proceso de deseño

2. Dominar as técnicas comúns de elaboración e ensaio asociadas aos modelos e prototipos. Estas ferramentas engloban os prototipos, maquetas e tamén se deberá manexar as técnicas de prototipado rápido.

3. Observar solucións aos proxectos (optimizar) e emitir xuízos sobre as diferentes solucións dadas aos problemas de deseño.

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.

T6

Realizar autocrítica cara ao propio desempeño profesional e interpersoal.

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

X8

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

X15

Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais, segundo as secuencias e os graos de compatibilidade.

X18

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

4.3 Competencias específicas da titulación

EP1

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

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.

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

- Maquetas. Modelos e prototipos e as súas tipoloxías. Simulación.
- Materiais, ferramentas, útiles e moldes.
- Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipaxe.
- Introdución ás ferramentas CAD/CAM.
- Simulación. Ensaios sobre prototipos: tipoloxías e finalidade. Planificación.
- Optimización funcional dos prototipos e redeseño. Informes de prototipaxe.

5.2 Organización

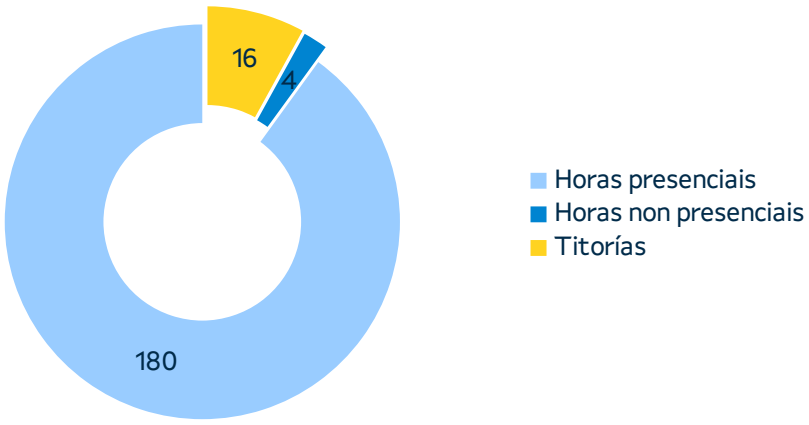

Figura 1: Distribución horaria

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: PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUTO I

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....4
2.4 Metodoloxía....4
3 Obxectivos....5
4 Competencias que se desenvolven na disciplina....5
4.1 Competencias transversais....5
4.2 Competencias xerais....6
4.3 Competencias específicas da titulación....7
5 Organización dos contidos....8
5.1 Contidos....8
5.2 Organización....8
6 Procedemento de avaliación....9

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	PROXECTOS DE DESEÑO DE PRODUTO I				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	216
Curso	SEGUNDO			**Créditos ECTS**	16
Horas de clase semanais	6				
Horas de traballo non presencial	152				
Horas de titoría	32				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Realización de proxectos nos distintos campos da especialidade.

– Fundamentación e estudo teórico-práctico de proxectos de deseño de produtos e sistemas.

– Definición e realización de proxectos de produtos e sistemas, conforme factores de uso, expresivos, técnicos, produtivos, ambientais e de mercado.

– Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto ou sistema. Tecnoloxía dixital para a presentación, a comunicación do proxecto e o desenvolvemento do produto.

– A sustentabilidade no deseño responsable: a pegada de carbono e os materiais. Certificacións internacionais.

– Realizar procesos de deseño ou redeseño propoñendo solucións sustentables.

– Investigar as tendencias actuais en ecodeseño.

– Métodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

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 de Proxectos de Deseño de produtos I radica en:

1. Domina-la metodoloxía proxectual.
2. Domina-lo vocabulario específico da materias
3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos sistemas de obxectos
4. Integra-los coñecementos das materias do curso.

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. Realiza-los proxectos de deseño de produtos conforme as necesidades dos usuarios incorporando os aspectos conceptuais (formais) e construtivos (materiais e técnicos) para o desenvolvemento completo do produto 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. Elabora-las instrucións de fabricación e/ou montaxe e deseñar os embalaxes e elementos de transporte coordinadamente coa materias do mesmo nome..

4. Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como as industrias auxiliares implicadas no deseño de produtos.

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.

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.

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 do 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.

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.

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.

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.

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 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.

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

- Realización de proxectos nos distintos campos da especialidade.
- Fundamentación e estudo teórico-práctico de proxectos de deseño de produtos e sistemas.
- Definición e realización de proxectos de produtos e sistemas, conforme factores de uso, expresivos, técnicos, produtivos, ambientais e de mercado.
- Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación do produto ou sistema. Tecnoloxía dixital para a presentación, a comunicación do proxecto e o desenvolvemento do produto.
- A sustentabilidade no deseño responsable: a pegada de carbono e os materiais. Certificacións internacionais.
- Realizar procesos de deseño ou redeseño propoñendo solucións sustentables.
- Investigar as tendencias actuais en ecodeseño.
- Métodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

5.2 Organización

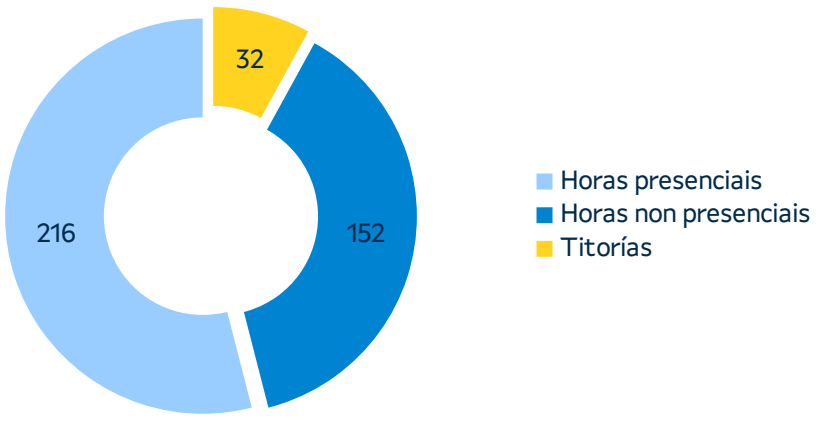

Figura 1: Distribución horaria

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.