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 II

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	MODELOS E PROTOTIPOS II				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	252
Curso	**TERCEIRO**			**Créditos ECTS**	10
Horas de clase semanais	7				
Horas de traballo non presencial					
Horas de titoría	20				

2 Descrición da disciplina

2.1 Descritores

– Modelaxe e prototipaxe rápido.

– Manexo de ferramentas CAD.

– Manexo de ferramentas CAM.

– Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipaxe con ferramentas CAD/CAM.

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

– Optimización funcional dos prototipos e redeseño con ferramentas CAD/CAM. Informes de prototipaxe.

– Participación na implantación de fabricación de preseries e fabricación seriada.

– Xestión e homologación e/ou certificados.

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

Esta é única disciplina da titulación enfocada a fabricación dixital e a auto-edición de produtos polo que é de un alto interese para completar el perfil profesional.

A materia implica a manipulación de materiais e desenvolvemento dos modelos ou prototipos para experimentar as solucións que resulten máis eficaces e óptimas.

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. Acometer sistemas de fabricación accesibles no contexto da auto-produción.
2. Desenvolver produtos manufacturables estimando os costos e tempos, realizando as análises e síntese necesarias para o desenvolvemento completo do produto.
3. Saber formular estratexias de fabricación e anticipar solucións ou propostas innovadoras.
4. Coñecer os campos do DPM, as súas características e as redes de fabricación e distribución.

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.

T9

Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares e en contextos culturais diversos.

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.

X9

Investigar nos aspectos intanxibles e simbólicos que inciden na calidade.

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 coas relacións estruturais, organizativas, funcionais, expresivas e económicas definidas no proxecto.

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.

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

- Modelaxe e prototipaxe rápido.
- Manexo de ferramentas CAD.
- Manexo de ferramentas CAM.
- Procesos e técnicas para maquetación, modelización e prototipaxe con ferramentas CAD/CAM.
- Simulación. Ensaios sobre prototipos: tipoloxías e finalidade. Planificación.
- Optimización funcional dos prototipos e redeseño con ferramentas CAD/CAM. Informes de prototipaxe.
- Participación na implantación de fabricación de preseries e fabricación seriada.
- Xestión e homologación e/ou certificados.

5.2 Organización

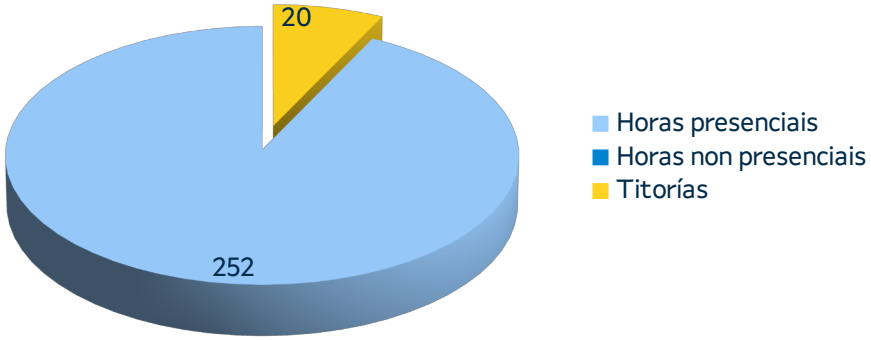

Figura 1: Distribución horaria

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.