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 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....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....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 II				
Carácter	O.E.	**Tipo**	T.P.	**Duración**	360
Curso	**TERCEIRO**			**Créditos ECTS**	18
Horas de clase semanais	10				
Horas de traballo non presencial	54				
Horas de titoría	36				

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.

– Software de debuxo e modelaxe 3D para deseño de produto.

– Realización de deseños CAD 3D e prototipaxe virtual.

– Realización de prototipaxe empregando ferramentas e maquinaria CAD/CAM.

– Ferramentas CAE aplicadas ao deseño de 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.

– Aplicación de estratexias e criterios de decisión, innovación e calidade.

– Orzamentos e análise de viabilidade. Xestión de proxectos de deseño de produtos e de sistemas.

– Desenvolvemento de proxectos interdisciplinares.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

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

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

A disciplina que ten continuidade durante os catro anos da titulación é Proxectos de produtos e de sistemas.

Esta materia de terceiro está encadrada nela e pola alta carga crediticia así como o amplo número de competencias que cubre considerase clave no desenvolvemento do perfil profesional.

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. Realización y desenvolvemento de proxectos, (logo do prantexamento da proposta, e anteproxecto) nos distintos campos da especialidade de xeito interdisciplinar.

2. Definición autónoma e realización de proxectos de produtos e sistemas conforme a factores de uso , técnicos, produtivos e de mercado así como expresivos e medio ambientais

3. Fundamentación e estudio teórico práctico de proxectos de deseño de produtos e sistemas.

4. Aplicación de criterios e estratexias de decisión, innovación e calidade

5. Aplicación das técnicas de representación e presentación para a completa definición e comunicación dos proxectos e sistemas estudados.

6. Xestión e organización dos proxectos de deseño de produtos e de sistemas

7. Orzamentos e análises de viabilidade económica, estrutural, funcional e medioambiental

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.

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.

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/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.

X18

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

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.
- Software de debuxo e modelaxe 3D para deseño de produto.
- Realización de deseños CAD 3D e prototipaxe virtual.
- Realización de prototipaxe empregando ferramentas e maquinaria CAD/CAM.
- Ferramentas CAE aplicadas ao deseño de 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.
- Aplicación de estratexias e criterios de decisión, innovación e calidade.
- Orzamentos e análise de viabilidade. Xestión de proxectos de deseño de produtos e de sistemas.
- Desenvolvemento de proxectos interdisciplinares.

5.2 Organización

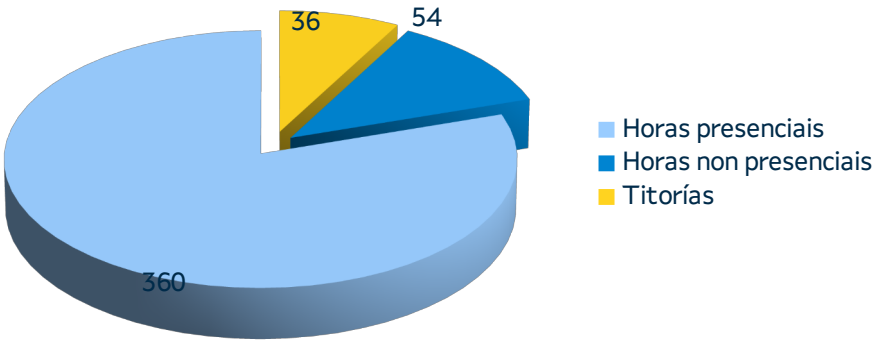

Figura 1: Distribución horaria

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.