



Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Moda

Disciplina: Xoiaría 3D





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.....	5
5	Organización dos contidos.....	5
	5.1. Contidos.....	5
	5.2. Organización.....	6
6	Procedemento de avaliación.....	6



1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Mestre Mateo				
Web escolas	www.easd.es				
Mail escolas	escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Xoiaría 3D				
Carácter	Optativa (Op.)	Tipo	Teórico-Práctico (T.P.)	Duración	Cuadrimestral
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais	4				
Horas de traballo non presencial	72				
Horas de titoría	6				

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Introducción á xoiaría realizada con novas tecnoloxías en relación ao deseño de moda.
- Manexo das ferramentas, útiles e materiais nos procesos CAD/CAM propios da xoiaría.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.
- Coñecemento e análise das distintas técnicas de presentación dixital de pezas de xoiaría: modelado, renderizado e prototipos.
- Desenvolvemento e realización de prototipos e pezas de xoiaría con novas tecnoloxías.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Se ben esta disciplina é de carácter optativo e non ten relación con outras de contidos progresivos, para acometela é importante ter ben asentados os coñecementos da disciplina de Tecnoloxía Dixital, Volume e Estructuras.



2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

- Adquirir coñecementos xerais en torno ao deseño de xoiaría con ferramentas 3D.
- Manexar a nivel básico as ferramentas, útiles e materiais propios da xoiaría para elaborar pezas propias de xoiaría con ferramentas 3D.
- Dar resposta a necesidades de coñecemento dos procesos e materiais propios do deseño de xoias no desenvolvemento de proxectos de deseño de moda para que poidan incluír pezas de xoiaría realizadas con ferramentas 3D.
- Coñecer as especificidades e o vocabulario propio do deseño de xoiaría 3D, de cara á fundamentación proxectual.
- Xerar solucións creativas aos problemas de forma e función no eido da xoiaría 3D.

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

T.2. Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.

T.3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T.8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T.11. Desenvolver na práctica laboral unha ética profesional baseada na apreciación e sensibilidade estética, medioambiental e hacia a diversidade.



4.2. Competencias xerais

X.1. Concibir, planificar e desenvolver proxectos de deseño de acordo cos requisitos e condicionamentos técnicos, funcionais, estéticos e comunicativos.

X.18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X.19. Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

X.21. 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

E.M.1. Xerar propostas creativas de deseño de moda e indumentaria adecuadas aos condicionamentos materiais, formais, estéticos, comunicativos e funcionais dos supostos de traballo.

E.M.2. Concibir e materializar proxectos de deseño de moda e indumentaria que integren os aspectos formais, materiais, técnicos, funcionais, comunicativos e de realización.

E.M.4. Coñecer a maquinaria e os procesos de fabricación, produción e manufacturamento dos sectores vinculados ao deseño de moda e indumentaria.

E.M.5. Adecuar a metodoloxía e as propostas de deseño á evolución tecnolóxica e industrial propia do sector.

E.M.6. Fundamentar o proceso creativo en estratexias de investigación, metodolóxicas e estéticas.

E.M.8. Resolver os problemas estéticos, funcionais, técnicos e de realización que xurdan durante o desenvolvemento e a execución do proxecto.

5 Organización dos contidos

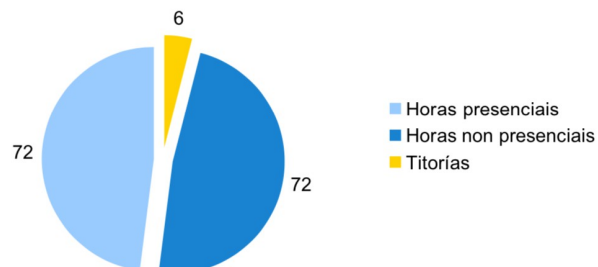
5.1. Contidos

- A xoiaría como complemento no deseño de moda.
- Técnicas de deseño asistido por ordenador no sector da xoiaría.
- Tipoloxía de pezas de xoiaría: modelado, renderizado e prototipos.
- Automatización e control dos procesos: Comparativa entre procesos tradicionais e novas tecnoloxías
- Deseño e materialización de proxectos de xoiaría aplicados á moda.





5.2. Organización



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.