

**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	<a href="https://easd.es/es/">https://easd.es/es/</a>				
Correo electrónico escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>				
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 introductorias

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

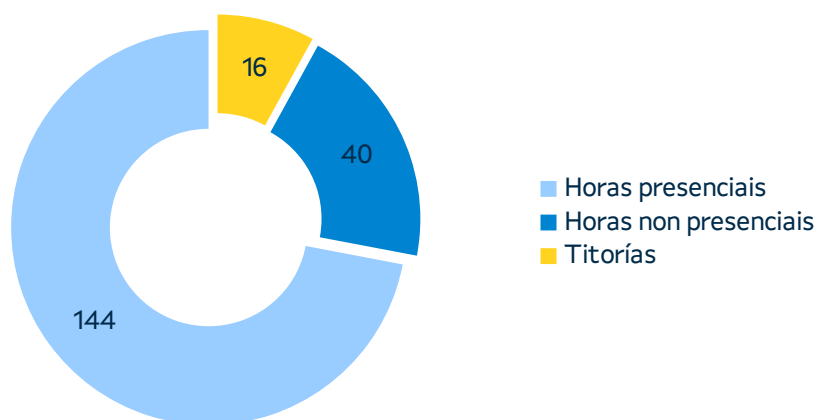


Figura 1: Distribución horaria

## 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.