



**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.
- Introducción ás ferramentas CAD/CAM.
- Simulación. Ensaio 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 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.

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 interpersonal.

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

Cofecer 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.
- Introducción ás ferramentas CAD/CAM.
- Simulación. Ensaio sobre prototipos: tipoloxías e finalidade. Planificación.
- Optimización funcional dos prototipos e redeseño. Informes de prototipaxe.

5.2 Organización

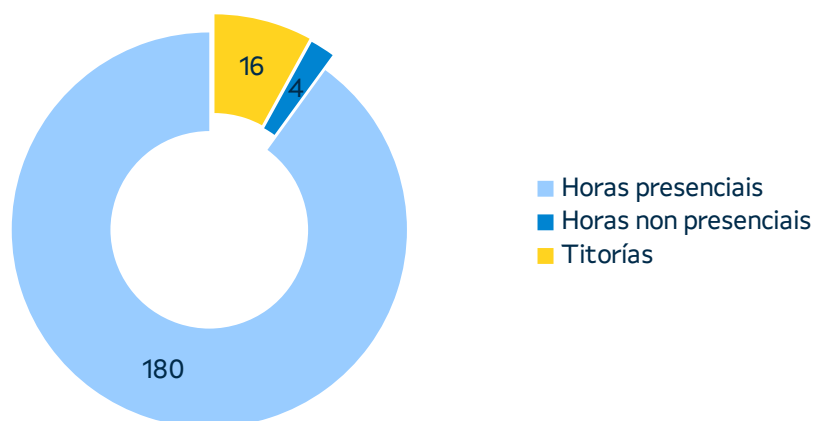


Figura 1: Distribución horaria

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.