

**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 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.....	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 PRODUCTO I		
Carácter	O.E.	Tipo	T.P.
Curso	SEGUNDO	Duración	216
		Créditos ECTS	16
Horas de clase semanais	6		
Horas de traballo non presencial	152		
Horas de titoría	32		

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.
- A sustentabilidade no deseño responsable: a pegada de carbono e os materiais. Certificacións internacionais.
- Realizar procesos de deseño ou redeseño proponendo solucións sustentables.
- Investigar as tendencias actuais en ecodeseño.
- Métodos de investigación no deseño. O proceso proxectual como investigación.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

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

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese de Proxectos de Deseño de produtos I radica en:

1. Domina-la metodoloxía proxectual.
2. Domina-lo vocabulario específico da materias
3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos sistemas de obxectos
4. Integra-los coñecementos das materias do curso.

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. Realiza-los proxectos de deseño de produtos conforme as necesidades dos usuarios incorporando os aspectos conceptuais (formais) e construtivos (materiais e técnicos) para o desenvolvemento completo do produto tecnicamente viable.
2. Realizar as análises necesarias e anticipar solucións innovadoras e identificar as liñas do deseño de produto, os fabricantes e artesáns de referencia.
3. Elabora-las instrucións de fabricación e/ou montaxe e deseñar os embalaxes e elementos de transporte coordinadamente coa materias do mesmo nome..
4. Coñece-los procesos, tecnoloxías e materiais, así como as industrias auxiliares implicadas no deseño de produtos.

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, analízala, sintetízala 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 interpersonal.

T7

Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8



Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

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.

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.

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.

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.
- 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.

5.2 Organización

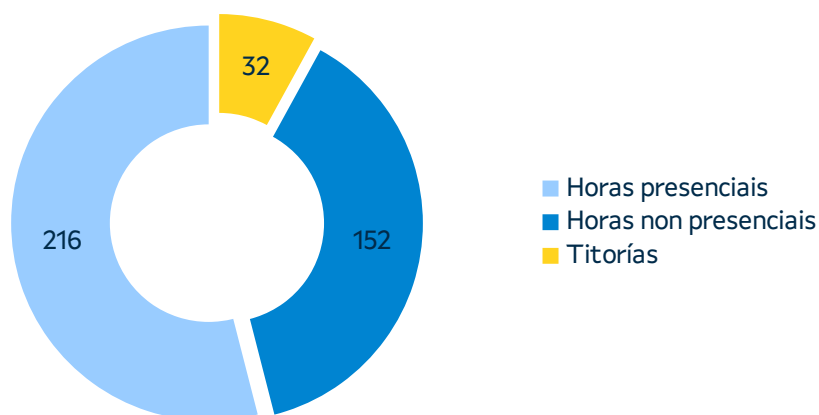


Figura 1: Distribución horaria

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.