

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: Deseño Gráfico

Disciplina: Maquetas e prototipos

## Índice

<b>1</b>	<b>Identificación e contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Descripción da disciplina.....</b>	<b>3</b>
2.1.	Descriptores.....	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.....	5
<b>3</b>	<b>Obxectivos.....</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina.....</b>	<b>6</b>
4.1.	Competencias transversais.....	6
4.2.	Competencias xerais.....	6
4.3.	Competencias específicas da titulación.....	6
<b>5</b>	<b>Organización dos contidos.....</b>	<b>7</b>
5.1.	Contidos.....	7
5.2.	Organización.....	7
<b>6</b>	<b>Procedemento de avaliación.....</b>	<b>7</b>

## 1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina				
<b>Escolas</b>	EASD Antonio Faílde OURENSE			
<b>Web escolas</b>	<a href="http://www.escolarte.com/es/">http://www.escolarte.com/es/</a>			
<b>Mail escolas</b>	info@escolarte.com			
<b>Materia</b>	Maquetas e prototipos			
<b>Disciplina</b>	Maquetas e prototipos			
<b>Carácter</b>	Optativo	<b>Tipo</b>	Teórico- Práctica	<b>Duración</b>
<b>Curso</b>	2º			<b>Créditos ECTS</b> 6
<b>Horas de clase semanais</b>	2 (72h.)			
<b>Horas de traballo non presencial</b>	72			
<b>Horas de tutoría</b>	6			

## 2 Descripción da disciplina

### 2.1. Descritores

Deseño de packaging e envases.

Construcción de obxectos tridimensionais mediante tecnoloxía 2D e 3D.

Aplicación do deseño gráfico ao producto e entorno espacial.

Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta disciplina ten o carácter de optativa nos Estudos Superiores de Deseño Gráfico; polo que os seus contidos son complementarios, con respecto ao conxunto de disciplinas de contidos progresivos impartidas neles.

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

Coa disciplina Maquetas e prototipos pretéñese conseguir que o alumnado aplique o deseño gráfico e de comunicación no ámbito de deseño de producto ou espacial, coñeza técnoloxías de

creación tridimensionais mediante a utilización de software e hardware específico e experimente e investigue creando obxetos neste campo.

## 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 dúbihdas, tutelar e coordinar as prácticas.

### Actividades de avaliação

- 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

- 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 a comunicación.
- 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.
- X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.
- X16. Ser capaces de encontrar solucións ambientalmente sostibles.
- X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

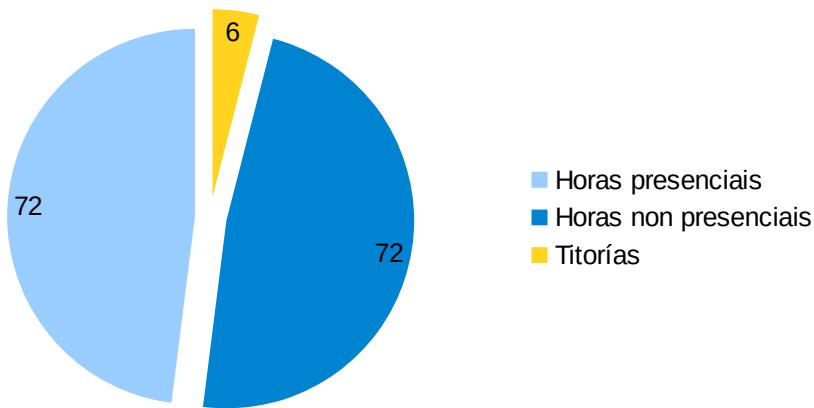
- EG1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.
- EG3. Comprender e utilizar a capacidade de significación da linguaxe gráfica.
- EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

## 5 Organización dos contidos

### 5.1. Contidos

- Packaging e embalaxes.
- Aplicación gráfica no ámbito de producto.
- Gráfica do entorno: signos, señais, rótulos.
- Tecnoloxías de creación tridimensionais.

### 5.2. Organización



## 6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obligatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.