

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de TALLER DE MAQUETAS

ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

Curso 2020/2021

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

Centro	Escola D'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Diseño de Producto		
Departamento	Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Taller de Maquetas		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Vivers	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Práctica		
Tipo de asignatura	Taller_ 60% presencial-40%trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Aula 1.2		

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El principal **objetivo** del taller de maquetas responde a la necesidad del alumno/a de manejar un lenguaje tridimensional real desde el inicio del proceso proyectual que ayude a entender éste como instrumento de diseño y como parte de un proceso en el que pueda analizar y definir los volúmenes y espacios proyectados.

Otros objetivos servirán para que pueda el alumno/a complementar con otro tipo de lenguajes como verificar, comprobar y comunicar su proyecto. Mediante la realización de maquetas, modelos y prototipos.

La contribución de la asignatura al **perfil profesional** es potenciar la capacidad espacial a partir de la tridimensional y desarrollar un criterio adecuado en la elección de procedimientos y materiales para imprimir al proyecto un buen acabado y una mayor capacidad comunicativa.

3. Conocimientos previos recomendados

Análisis de la forma y composición. Diseño básico.

Antropometría. Ergonomía. Biónica. Proyectos básicos.

Análisis y representación del volumen y espacio. Espacio y volumen. Croquización.

Realización y comprensión planos. Sistemas de representación. Dibujo industrial.

Procesos y técnicas de modelización y proyectos. Modelización y prototipos.

4. Competencias de la asignatura

Transversales

CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

Generales

CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonablemente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

Específicas

CE2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.

CE9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. El alumno utiliza las herramientas, maquinaria y materiales de manera correcta y eficiente para la realización de las diversas tipologías de maqueta necesarias en el entorno del diseño.	CT 1
RA2. El alumno experimenta y aplica el concepto de volumen como medio de ideación y comunicación proyectual.	CG 2
RA3. El alumno construye maquetas, modelos y prototipos mediante procesos de fabricación manuales y mecanizados.	CE 9
RA4. El alumno analiza y pone en valor criterios de verificación detectando posibles mejoras en el diseño y proponiendo soluciones viables y factibles.	CT 3, CE 2, CG 18
RA5. El alumno desarrolla proyectos creativos, innovadores, adecuados al mercado/público al que va dirigido justificándolo y aportando valor, simbolismo, funcionalidad y estética.	CE2
RA6. Adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos.	CG11

6. Contenidos

El taller. Organización, gestión y utilización de recursos, herramientas, maquinaria y materiales.

El proyecto: premaquetas, maquetas, modelos y prototipos: objetivos, clasificación y tipologías.

Materiales, procedimientos y procesos: elección de los más adecuados para cada fase del proyecto.

Acabados de maquetas, modelos y prototipos. Presentación.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	20
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	45
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	15
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
SUBTOTAL			90
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	20
<i>Actividades</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	RA6	10

complementarias			
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

Se dispone de:

HERRAMIENTAS.

Maquinaria manual: caladoras, lijadoras orbitales, minitaladros, taladros, decapadora.

MAQUINARIA FIJA:

Sierras de hilo térmico, sierras de vaivén, sierras de cinta, lijadoras de banda, sierras circulares, fresadora de columna, amoladoras.

MAQUINARIA 3D:

CNC, cortadora láser, impresoras 3D.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>EJERCICIOS: Los ejercicios prácticos realizados a partir de las unidades didácticas de la programación, se puntuará cada uno de ellos de 1 a 10.</p> <p>SE EVALUARÁ los siguientes indicadores:</p> <p>Indicador 1. La adecuación a los contenidos y objetivos planteados.(20%)</p> <p>Indicador 2. La búsqueda inicial de soluciones mediante información, bocetos, acotaciones.(20%)</p> <p>Indicador 3. El acabado y presentación de ejercicios y proyecto terminados (30%)</p> <p>Indicador 4. La entrega de los ejercicios en los tiempos establecidos; (20%)</p> <p>Indicador 5. El 10% restante será una evaluación actitudinal.</p>	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>El alumno deberá presentar los ejercicios prácticos propuestos en el curso. Dichos trabajos constituirán el 50% de la nota final. Realizará una prueba práctica que se desarrollará en dos sesiones de 2 horas y supondrá el 50% restante de la nota final.</p>	
--	--

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 <i>Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno deberá presentar los ejercicios prácticos propuestos en el curso. Dichos trabajos constituirán el 50% de la nota final. Realizará una prueba práctica que se desarrollará en dos sesiones de 2 horas y supondrá el 50% restante de la nota final.</p>	<p>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5</p>
9.2.2 <i>Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno deberá presentar los ejercicios prácticos propuestos en el curso. Dichos trabajos constituirán el 50% de la nota final. Realizará una prueba práctica que se desarrollará en dos sesiones de 2 horas y supondrá el 50% restante de la nota final.</p>	<p>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5</p>

10. Bibliografía

- Consalez, L. (2000), *Maquetas: La representación del espacio en el proyecto arquitectónico*. Ed. G. Gili. S.L. Barcelona.

- Kojioma, T., Matsuda., Shimizu, Y., M. (1991) Models & Prototypes. *Graphicsha. Publishing. Japón.*
- Lizandra, J.L.N. (2005). Maquetas, modelos y moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas (vól. 4). *Publicaciones de la Universitat Jaume I. Castellón de la Plana.*
- Dunn, N. (2010). Maquetas de arquitectura: medios, tipo, aplicación. *Ed. Blume. Barcelona.*
- Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. *Ed. G. Gili. Barcelona.*
- Calduch, J. (2001). Temas de composición arquitectónica. Tipo, arquetipo, prototipo, modelo. *Ed. Club Universitario. Alicante.*
- Aido. (1998). Instituto tecnológico de Óptica. Guía de Diseño. Técnicas de Prototipado rápido. *1º ed. Paterna (Valencia).*
- Lefteri, C. & Quirós, C.H. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto. *Ed. Blume. Barcelona.*
- Nutsch, W. (1996). Tecnología de la madera y del mueble. *Ed. Reverté. Barclona.*
- Edebe. 1997. Tecnología de la madera. Ed. Edebe. Barcelona.
- Beazley, M. (1980). La madera. *Ed. Blume. Barcelona.*
- Bruno, M. (1999). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. *Ed. G. Gili. México.*
- Blaco, M.U. (2002). La maqueta como experiencia del espacio arquitectónico. *Secretariado de publicaciones e intercambio editorial. Universidad de Valladolid. Valladolid.*
- Rosier. Pascal (1990). Le Moulage. *Dessain et Tolra.*
- Jackson, Paul (2017). Texturas en papel. Técnicas de diseño de superficies. *Promopress.*