

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	MAQUETAS Y PROTOTIPOS			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:				
Curso:	2019-2020			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	6 ECTS (3T/3P)			
CUATRIMESTRE:	1C: Grupo 2 / 2C: Grupos 1 y 3		GRUPO/S	1,2 y 3
PROFESOR:	Ricardo Espinosa Ruiz	AULA :		TALLER
<i>e-mail: ricasresp@ucm.es</i>		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		Campus virtual		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
Objetivos generales: <ul style="list-style-type: none"> OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor. OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos. OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo. OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al

estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en grupo.
- Aplicar los fundamentos y conceptos básicos del diseño que intervienen en un proceso proyectual.
- Plantear un proceso a través del cual encontrar propuestas coherentes y creativas en el diseño de un objeto.
- Investigar a través de modelos tridimensionales la configuración de un objeto.
- Verificar los requisitos que debe cumplir un objeto mediante simuladores o modelos funcionales.
- Usar las nuevas tecnologías en la elaboración de modelos y maquetas en presentaciones virtuales.
- Manejar las técnicas de expresión tradicionales y las de que propician los nuevos medios para la expresión y comunicación de ideas.
- Conocer materiales y recursos técnicos y constructivos para su aplicación en la construcción de modelos y maquetas.
- Construir maquetas a escala.

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

Competencias específicas:

- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.6. Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
Tema	Práctica
1. Introducción al prototipado	Seguridad en el taller El prototipado en la metodología del diseño Materiales y herramientas
2. Prototipado rápido	Papel y cartón Espumas Resinas y moldes
3. Prototipado digital	Impresión 3D Corte 2D

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación septiembre: Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de septiembre.
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula. • Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados. • Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos. • Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente. • El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total. - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total. - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total. 	
Ordinaria <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben presentar en el plazo propuesto por el profesor al menos el 75% de los trabajos. • El 25% restante no podrá ser presentado con más retraso que una semana. 	
Extraordinaria <ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico práctico que supone el 60% de la nota • Trabajos realizados durante el curso, que suponen el 40% de la nota. 	
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas. • (*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura). • Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos. • Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados. • Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases. 	