

Curso 2016-17



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Modelos y Maquetas

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE CIENCIA, UNIVERSIDADES
E INNOVACIÓN

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Modelos y maquetas

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de itinerario	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores.	
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	
Periodo de impartición	7º Semestre	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 120h	Presenciales: 72h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	-	
Departamento	Departamento de didáctica especialidad producto	
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Carné Perea, María del Carmen	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Carné Perea, María del Carmen	campus IED	4º Interiores.

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

Competencias generales

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

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

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las habilidades de diseño editorial, a nivel formal, necesarias para elaborar un portfolio bien construido, con calidad y cuidado en todos sus aspectos.
- Definir una propuesta de valor sobre la identidad del diseñador que sea real.
- Identificar el posicionamiento a nivel narrativo.
- Construir y desarrollar un discurso claro y diferencial.
- Producir un portfolio personal físico y digital reflejo de la identidad del diseñador de interiores

6. CONTENIDOS

I. Fabricación por Quemado. Corte Láser	Tema 1. Corte láser Estrategias avanzadas Preparación de archivos Acabados
II. Fabricación Sustractiva. Fresado CNC	Tema 2. Fresado CNC Estrategias avanzadas Preparación de archivos Acabados

III. Fabricación Aditiva. Impresión 3D	Tema 3. Impresión 3D Otros tipos de impresión 3D Preparación de archivos Acabados
IV. Fabricación de Moldes	Tema 4. Moldes Moldes de alginato Manipulación de resinas especiales

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	10 horas
Actividades prácticas	18.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	11.5 horas
Horas de trabajo del estudiante	8 horas
Preparación prácticas	26 horas
Realización de pruebas	14 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's. Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc. En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas. Posteriormente, en cada sesión, se aborda una dinámica grupal de debate en relación con el tema visto.
----------------------	--

Actividades prácticas	Las actividades prácticas serán de dos tipos: • Caso: técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se abordan una a una todas las cuestiones formales que son importantes e indispensables en el proceso de diseño de un portfolio (composición y retícula, tipografía, ritmo y estructura, etc.).
Actividades prácticas	• Aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinares. En este caso, debe producir un portfolio personal, físico y digital. Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Taller de design: periodo de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	Se planteará el desarrollo de entregables (ejercicios prácticos, casos de estudio) y un proyecto final, individual, en relación a los contenidos del curso. Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de identificar las habilidades de diseño editorial, a nivel formal, necesarias para elaborar un portfolio bien construido, con calidad y cuidado en todos sus aspectos.
- Saber definir una propuesta de valor sobre la identidad del diseñador.
- La capacidad de identificar el posicionamiento a nivel narrativo.
- Saber construir y desarrollar un discurso claro y diferencial.
- Saber producir un portfolio personal físico y digital reflejo de la identidad del diseñador.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	Asistencia a clase. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los entregables y proyecto final individual propuestos relacionados con los contenidos del curso: • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o proyectos presentados
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.
- 6.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final	90%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Motivos por los que un alumno puede perder el derecho a la evaluación continua: no cumplir con la asistencia a clase obligatoria fijado en un porcentaje de actividad con presencia del profesor del 80%.

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1 y 2	Tema 1. Corte láser			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Conceptos generales). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	

Sesión 3 y 4	Tema 2. Fresado CNC			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Fresado CNC). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2 horas	3,5 horas
	Clases prácticas	Trabajo práctico/modelos y maquetas	2 horas	5 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 5 y 6	Tema 3. Impresión 3D			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Impresión 3D). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2 horas	3,5 horas
	Clases prácticas	Trabajo práctico/modelos y maquetas	2 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 7 y 8	TEMA 4: Moldes			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Moldes). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2 horas	3 horas
	Clases prácticas	Trabajo práctico/modelos y maquetas	2 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 9	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 10	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	

	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	
--	------------	------------------------------------	-----------	--

Sesión 11	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 12	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 13	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 14	Práctica			
	Clases prácticas	Desarrollo de maquetas y prototipos del proyecto asignado usando las técnicas aprendidas.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 15	PRESENTACIÓN FINAL			
	Evaluación	Presentación y defensa de maquetas y prototipos realizados.	2,5 horas	6 horas

Sesión 16	ENTREGA DE NOTAS Y FEEDBACK FINAL			
	Evaluación	Entrega de notas, correcciones y evaluación final.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual.

11.1. Bibliografía general

11.1. Bibliografía general

Título	La impresión 3D
Autor	Mathilde Berchon. Bertier Luyt
Editorial	Gustavo Gili

Título	Manufacturing Processes for Design Professionals
Autor	Rob Thompson
Editorial	Thames & Hudson

Título	Model – Making
Autor	David Neat
Editorial	David Ne The Crowood Press Ltd

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Diseño de Producto: Maquetas y Prototipos
Autor	Bjarki Hallgrimsson
Editorial	Promopress

Título	¿Cómo nacen los objetos?
Autor	Bruno Munari
Editorial	Gustavo Gili

11.3. Direcciones web de interés

www.makeprojects.com
www.instructables.com
www.thingiverse.com

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Materiales diversos según los trabajos prácticos propuestos para realizar los modelos y maquetas
Rotuladores, lápices, bolígrafo