



DATOS IDENTIFICATIVOS

Modelo y Disciplinas Auxiliares

Asignatura	Modelo y Disciplinas Auxiliares			
Código	P01M171V01308			
Titulación	Máster Universitario en Diseño y Dirección Creativa en Moda			
Descriptores	Creditos ECTS 3	Seleccione OP	Curso 2	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo Dpto. Externo			
Coordinador/a	Outeiro Ferreiro, Eduardo Manuel Suárez Cabeza, Fernando			
Profesorado	Outeiro Ferreiro, Eduardo Manuel Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	fscabeza@uvigo.es pesuso@hotmail.com			
Web				
Descripción general	La asignatura plantea un acercamiento a procesos básicos de prototipado y desarrollo volumétrico. El alumno deberá familiarizarse con un amplio abanico de materiales, haciéndolos interactuar entre sí, aprendiendo a deducir las técnicas más apropiadas para su manipulación y experimentando con los distintos procesos que conducen a la materialización de una pieza. Se potenciará su capacidad para conjugar determinadas tecnologías con los materiales apropiados, obteniendo una pieza contextualizable en el marco de una colección			

Competencias

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
B4	Capacidad para aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos y resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda
B6	Capacidad para el uso de las herramientas, conocimientos y métodos de creación e investigación que le permitan desarrollar al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales en sus diseños
B10	Capacidad de aprendizaje, curiosidad e iniciativa para la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades
B12	Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas
C10	Conocer a un nivel básico procesos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción y de las disciplinas correspondientes
C11	Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño
D7	Motivación por la calidad

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Nueva	B4
Que el alumno conozca y resuelva problemas específicos de los procesos creativos en distintos ámbitos de producción artística.	B6 B12
Que el alumno conozca y sepa manejar recursos y procedimientos metodológicos que le permitan analizar, indagar y desarrollar investigaciones en el terreno de la teoría del arte	A1 C11
Nueva	B10
Nueva	B6

Nueva			C10
Nueva	A1		
Nueva		B4	
Nueva			D7
Nueva		B10	
Nueva	A1		
Nueva	A1		
Nueva			C11
Nueva			D7

Contenidos

Tema	
TEMA 1: Moldes y positivado	1.1.Siliconas y escayola 1.2. Resinas
Microfusión	Trabajo con ceras Fundido y vertido del metal
Técnicas de prototipado rápido	Cartón Piedra, porcelana rusa y arcillas poliméricas Endurecimiento de tejidos
Acabados	Sellado y lijado de las piezas Pinturas, lacados, barnices

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Talleres	20	50	70
Lección magistral	4	1	5

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Talleres	El resto de las clases serán prácticas, desarrollándose en talleres y tutorías. Se fomentará la participación del alumnado en el análisis y búsqueda de soluciones en grupo para cada una de las piezas planteadas.
Lección magistral	Se impartirán dos clases teóricas para contextualizar los trabajos y técnicas a realizar.

Atención personalizada

Metodologías Descripción

Talleres	Se impartirán dos clases teóricas para contextualizar los trabajos a realizar. El resto de las clases serán prácticas, desarrollándose en talleres y tutorías. Se fomentará la participación del alumnado en el análisis y búsqueda de soluciones en grupo para cada una de las piezas planteadas. Se considera la asistencia a las clases como algo imprescindible para la superación de la asignatura. Y los objetivos clave son: Aprender a identificar y utilizar los materiales implicados en los procesos básicos de prototipado (resinas, siliconas, escayola, PLA, cartón piedra...) Adquirir las habilidades necesarias para que los mismos procesos de prototipado puedan utilizarse como una herramienta de creación y no de mera reproducción. Saber ordenar los pasos técnicos conducentes a la realización de piezas tridimensionales en el contexto y complemento de un proyecto de Moda.
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Talleres Participación e implicación en la dinámica de la asignatura 10%	100	A1	B4	C10
Asistencia a clase 10%			B6	C11
Coherencia y adecuación de las piezas al proyecto final 15%			B10	
Evaluación de las piezas entregadas (respaldo teórico, posibles innovaciones, desarrollo estético, niveles de acabado) 75%			B12	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Bibliografía Básica

KREKELER, K.A., **Microfusión, fundición con modelo perdido**, Gustavo Gili, 1971
YOUNG, Anastasia., **The Workbench Guide to Jewelry Techniques**, Interweave Press, 2010

Recomendaciones
