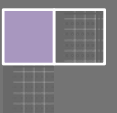


17/18

Guía docente: Inglés Técnico Curso 17/18

Escuela de Arte León Ortega

EASD Estudios Superiores de Diseño





diseño de producto



Escuela de Arte León Ortega Huelva Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño León Ortega. Huelva

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: Inglés técnico

Curso: 2º

MATERIA: Gestión del diseño

Anual

Semestral

Formación básica

Obligatoria de especialidad

Optativa

CRÉDITOS ECTS: 4

HORAS LECTIVAS SEMANALES: 2

DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS

TOTALES: 100 HORAS

PRESENCIALES: 72 HORAS

NO PRESENCIALES: 28 HORAS

PROFESOR/A

NOMBRE: Alejandro López Cano

DEPARTAMENTO: Diseño de Producto

E-MAIL: alejandrolopezcano26@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Capacitar al alumnado con para la utilización del inglés (competencia auditiva, oral y escrita) en entornos profesionales y científicos. Incidiendo en las estructuras gramaticales y en los procesos de formación de palabras características del diseño de producto.

Guía Docente. Inglés técnico

ASIGNATURA	Inglés técnico	
TIPO DE ASIGNATURA	Obligatoria de la Especialidad	
MATERIA	Gestión del diseño	
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en los diferentes ámbitos del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación con especial atención en las estructuras y en los procesos de formación de palabras características del mismo. Comprensión oral y conversación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	
ESPECIALIDAD	Diseño de producto	
CURSO	2º	
HORAS SEMANALES	2	
CREDITOS	TOTAL 4	
RATIO ALUMNOS	Profesor/Alumno 1/07	
GRUPOS	1	
AULA	16	
HORARIO DE GRUPO	Jueves 3ª hora	Viernes 2ª hora

DATOS PROFESORADO	
PROFESOR	Alejandro López Cano
CENTRO	Escuela de Arte "León Ortega", Huelva
E-mail	alejandrolopezcano26@gmail.com
COORDINADOR/TUTOR	María Ángeles Carrasco Delgado

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

En la actualidad resulta imprescindible aprender una lengua extranjera de aplicación en cualquier entorno laboral internacional, como es el inglés. Cada día se emplea más en casi todas las áreas del conocimiento. En la era de la globalización, es la gran lengua internacional. Además de tratarse de la herramienta que permite la comunicación con personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos, sirve de importante vehículo de comunicación en distintos campos. En el campo económico, la

industria, los negocios, el comercio internacional, se escribe, se habla y se lee en inglés.

Por otro lado, cualquier profesional que quiera estar al día o acceder a libros especializados necesita saber inglés para estar informado de los rápidos avances que están teniendo lugar en su área de conocimiento. Y ello es así porque gran parte de la bibliografía científica está en inglés.

Además, dada la constante actualización tecnológica en todos los campos, llegan constantemente a las empresas nuevos equipos, aparatos e instrumentos cuyas instrucciones de uso están en inglés, ya sea de montaje, uso o de mantenimiento.

El objetivo de esta asignatura es dotar al alumno/a con las herramientas y habilidades básicas que le permitan aumentar y perfeccionar la comprensión y producción oral y escrita que le permitan una comunicación fluida en el ámbito de trabajo que va a desempeñar. Por otro lado, facilitar al alumno el vocabulario técnico del contexto específico del mundo del diseño de productos.

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA DISEÑO ESTRATÉGICO DE SISTEMAS CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

Las competencias, generales y transversales, así como las específicas de la asignatura de Inglés técnico según el Decreto 111/2014, de 8 de julio. La numeración de las competencias corresponde con la establecida por el citado Decreto, siendo este el motivo por el que no es correlativa.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 5 Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo personal.
- 7 Utilizar habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- 3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- 4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

COMPETENCIAS DIDACTICAS

1. Desarrollar hábitos de limpieza y orden en la realización de las prácticas y en la presentación de los resultados de las mismas.
2. Aplicar gráficamente el conocimiento adquirido en otras asignaturas, como puede ser el color, forma, estética...
3. Favorecer y estimular la capacidad de autocritica y de crítica de un trabajo u obra.

4. Capacitar al alumnado para la defensa de un trabajo u obra.
5. Adquirir una conciencia de respeto y defensa del medio ambiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la

generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

RITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
6. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
7. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
8. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
9. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
10. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
11. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

12. Demostrar dominio de la metodología de investigación.

RITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD

1. Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
2. Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
3. Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
4. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
5. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
6. Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS

Se plantea la consecución de los contenidos establecidos por el decreto 111/2014, de 8 de julio, con el desarrollo de los siguientes temas:

UNIDAD 1: Action: Teamwork, training and method. Product designers, job titles and teamwork.

UNIDAD 2: Work: Routines, plans and new job. The product design process and management tips.

UNIDAD 3: Descriptions: Uses, appearance, definitions. Product appearance and aesthetics.

UNIDAD 4: Procedures: Safety, emergency and directions. Procedures for designing and developing a product.

UNIDAD 5: Services: Technical support, reporting to clients and dealing with complaints. Product and Graphic Design software: Photoshop, Indesign...

UNIDAD 6: Energy: Wave power, engines and cooling and heating. Eco- design.

UNIDAD 7: Measurement: Sports data, sensors and positioning. Force sensors for

design.

UNIDAD 8: Forces: Properties, resistance and results. Materials and texture.

UNIDAD 9. Design: Working robots, eco-friendly planes and free-flying sails. Product analysis.

UNIDAD 10. Innovation: Zero emission, technological change and vehicle safety. Product analysis.

Modalidades Organizativas y Metodología de Trabajo			
Modalidad Organizativa	Procedimientos y Actividades Formativas	Observaciones	Horas Presenciales
Sesiones de contenido teórico	- Clase magistral participativa.		
Sesiones de contenido práctico	- Búsqueda, consulta y tratamiento de información. - Trabajo individual. - Evaluación de resultados.		
La programación de contenidos es una propuesta que podrá ser reformada por el docente si las circunstancias o necesidades del proceso de aprendizaje así lo aconsejaran, a iniciativa propia o por petición del alumnado. Por tanto debe considerarse como una propuesta razonablemente flexible.			

METODOLOGÍA

La metodología a aplicar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje será fundamentalmente activa y participativa, potenciando la intervención oral en inglés en clase del alumnado y aplicando estrategias motivadoras que ayuden y animen a esa participación.

Principios metodológicos.

Se comprende que existe una gran diversidad en el nivel de conocimiento de los alumnos, y por lo tanto, la necesidad de adecuar la docencia en el aula así como las actividades propuestas a esta realidad; se procurará trabajar los contenidos ofreciendo recursos que satisfagan los distintos niveles de conocimiento.

Se intentará emplear estrategias motivadoras que reduzcan el nivel de estrés a la hora de hablar en clase.

Se ofrecerá un amplio colorario de actividades de repaso, refuerzo y ampliación, con la finalidad de evitar todo tipo de monotonía. Con

ese mismo objetivo, se plantea el desarrollo de clases dinámicas donde se alterne continuamente la estrategia de aprendizaje; actividades en parejas, grupos reducido, en gran grupo, individual...).

Se tratará de potenciar la motivación, aplicando ejemplos específicos sobre la especialidad, ofreciendo refuerzos positivos en las correcciones de los ejercicios y en las intervenciones orales en clase, facilitando alternativas de solución a los errores, procurando ofrecer actividades que cuadren con los intereses del grupo de alumno en la medida de lo posible.

Se intentará potenciar la implicación del alumno/a en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, creando contextos en el que el aprendiz se sienta protagonista de dicho proceso: aportando ideas, creando materiales que se usen en clase, tomando decisiones acerca de los contenidos o las actividades que sean "negociables". Por esta razón el alumnado creará una ficha de auto-evaluación en la que será también participe directo de la misma.

Metodología de clase.

Clases teórico-prácticas: El alumno practicará las cuatro destrezas básicas: Listening, Speaking, Reading and Writing, con la realización de las sesiones de trabajo previstas, desarrolladas en base a los ejercicios del manual de clase y a otros específicos para la especialidad de "Diseño de Producto" que serán propuestos por el profesor.

Se plantea efectuar ensayos previos en parejas de las respuestas orales, a fin de reducir el estrés en la intervención oral ante el gran grupo.

Para el estudio de la gramática y vocabulario específico se utilizará una metodología comunicativa, deductiva siempre que sea posible. Fomentando en todo momento que el alumno entienda el funcionamiento del sistema lingüístico y reflexione sobre éste, comparándolo con la lengua materna y conseguir así un buen nivel de comunicación.

La primera sección de cada clase se dedica a la corrección del "homework" así como al repaso de los contenidos vistos en la última sesión, a fin de que sirva como actividad de calentamiento, antes de proceder a la ampliación de contenidos o en su caso al refuerzo de los mismos.

Trabajo autónomo del alumno/a: Estudio de los contenidos teórico-prácticos de los diferentes temas, elaboración de trabajos en casa, tanto individuales como en parejas o grupos, en los que se trabajen las cuatro destrezas, así como preparación de exámenes (escritos y

orales). El alumno dispone de un libro de texto del que puede extraer los contenidos de manera autónoma, asimismo como parte de la metodología se propone la creación de un portfolio con la recopilación de actividades/trabajos que el alumno va creando. La finalidad de este portfolio, es que el alumno lleve un control de su propia progresión con el inglés, así como facilitar que los trabajos prácticos lleven un orden y puedan ser consultados por ellos mismos en todo momento.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Porcentajes de Evaluación de las Actividades a realizar por los alumnos			
	Actividad	(Nº horas)	Porcentaje
I. ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE (Presenciales)	Sesiones de contenido teórico	44	43%
	Sesiones de contenido práctico	31	30%
II. ACTIVIDADES NO PRESENCIALES DEL ESTUDIANTE (Trabajo autónomo)	Trabajo individual o en grupo	28	27%
Instrumentos de Evaluación			
Convocatoria ordinaria (menos del 10% de faltas de asistencia): Valoración del portfolio (40%). Correcta actitud en clase (20%). Pruebas finales (auditiva, escritas u orales) (40%).			
Convocatoria extraordinaria: Prueba auditiva, escrita, oral (100%).			
Mecanismos de seguimiento Correcta actitud en clase. Entrega de actividades en clase en tiempo y forma.			

Aclaraciones

Para poder optar al examen de teoría, el alumno deberá haber superado la parte práctica correspondiente.

El examen de teoría representará al menos el 40% de la nota definitiva, debiendo ser superado con una puntuación mínima de 5 puntos sobre 10, para poder superar la asignatura.

Sólo se concederá una prórroga adicional en la realización del examen teórico en caso excepcional de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes.

Los alumnos/as calificados negativamente en cualquier semestre podrán recuperar la parte no superada con la repetición de los trabajos o actividades prácticas no superadas y/o la realización de un examen teórico-práctico de la parte correspondiente. El plan de recuperación será facilitado por el profesor tras previamente ser solicitado.

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía general y específica de la materia será facilitada por el docente al comienzo del curso.

OTROS RECURSOS

Los estudios superiores de Diseño de Producto en la escuela de arte León Ortega, ponen a disposición de los alumnos la red social Facebook: Diseño de Producto, donde los alumnos podrán estar informados de las últimas novedades en diseño de productos y recursos para el diseño.

Enlace: <https://www.facebook.com/DisenoDeProducto?ref=hl>