

A14 - Automobilgintzari aplikatutako industria-teknologia

Automobilerako osagai metalikoen diseinuan, garapenean eta fabrikazioan espezializatutako **Gestamp** enpresak benetako **erronka bat jarri die abian**, Batxilergoko 1.mailako ikasleei **diseinu industrialarekin lotuta**. Elkarlanean, ikasleek ikasturte osoan lan egingo dute (adituen aholkularitzarekin) proposamenak bilatzen eta prestatzen. Talde irabazleak enpresaren instalazioak ikusteko aukera izango du.

Kurtsoa/Maila

1. Batxilergoa

Datak

2024 abendua - 2025 apirila

Ikaskuntza-arloak

**Marrazketa Teknikoa
Teknologia**

Jarduera formatua

Enpresen erronka

Hizkuntza

Gaztelania

Irismen geografikoa

Bizkaia

Entitatea/Enpresa

Gestamp

Baliabide materialak eta ekonomikoak

Ikusi fitxaren amaiera

STEM Deskribatzaileak

STEM 1

STEM 2

STEM 3

STEM 4

STEM 6

STEAM Printzipioak

P1

P3

Prestakuntza

Irakasle-Profesionala

Gestamp-en erronka Industria Teknologiko eta Marrazketa Teknikoko irakasleei aurkeztea. Erronka osoan lagunduko diete ikasleei.

Jarduera gauzatzea

1.FASEA: Erronkari ekitea.

Adituak enpresaren fabrikazio-prozesuak azaldu eta ikasleek, taldeka, ikasturtean irakasleek lagundutako irakasgaietan lantzen duten diseinu industrialari lotutako benetako erronka jarri du abian.

2.FASEA: Adituen feedbacka.

Gestamp-eko profesionalak zalantzak argitzen dituzte eta azken feedbacka ematen diete ikasleen lanei.

Integrazioa ikasgelan

3.FASEA: Erronkaren aurkezpena.

Erronka ikasgelan aurkeztuko da, eta talde irabazleak Gestamp instalazioak bisitatzeko aukera izango du.

A14 - Automobilgintzari aplikatutako industria-teknologia

Curriculumarekin lotura

Jardueran lantzen diren curriculum ikasketak:

Marrazketa teknikoa

- Marrazketa teknikoak arkitekturan eta ingeniartzan duen garrantzia ezagutzea.
- CAD sistemak: bektore-aplikazioak 2-3D eta 3Dko piezen diseinuaren oinarriak.
- Irudikapen grafikoak: irudikapen grafikoko teknikak, hala nola proiektio ortogonalak, perspektibak eta sekzioak, diseinuko ideiak eraginkortasunez komunikatzeko.
- Kalkulu eta neurri zehatzak: tamaina eta tolerantzien kalkulu zehatzak egitea, automozioaren erronkan funtzionaltasuna eta segurtasuna bermatzeko.

Teknologia

- Automobilgintzaren eta osagaien fabrikazioaren sektorearen testuinguruan kokatutako fabrikazio-prozesuak.
- Diseinu industrialak: denboran zehar nola eboluzionatu duen eta oinarritzko printzipioak zein diren (oreka, proportzioa, kontrastea enfasia eta harmonia).
- Mekanika eta dinamika: ibilgailuen mekanikaren eta dinamikaren oinarritzko printzipioak, errendimendua eta eraginkortasuna optimizatzeko.

Baliabideak

Baliabide materialak:

- Erronkaren sarrera egiten den gelan ordenagailua, proiektagailua eta Interneteko konexioa eduki beharko dira.

Baliabide ekonomikoak:

- 3D inprimagailua eta softwarea, ikastetxeak ordainpekoa izatea erabakitzen duen.

Informazio gehiago:

<https://www.gestamp.com>