

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE INTERIORES
GUÍAS DOCENTES 2017/2018. 2⁰ SEMESTRE

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignatura
Profesores

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Breve descripción
Contextualización

3. CONTENIDOS

4. COMPETENCIAS

Generales
Transversales
Específicas de la especialidad

5. METODOLOGÍA

Técnicas docentes
Desarrollo
Trabajo del alumno
Actividades evaluables
Bibliografía

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Instrumentos para la evaluación
Criterios para la evaluación

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

8. CRONOGRAMA

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Medios Informáticos Aplicados
Tipo	Obligatoria especialidad
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño de Interiores
Curso y semestre	2º curso, 2º cuatrimestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 CLASE + 1,5 ADD
Horario de impartición	El horario será el que aparece como horario oficial en la página web.
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Javier Marco Rubio	jmarco2000@gmail.com	A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura de Medios Informáticos Aplicados se entiende como una asignatura fundamental y común dentro de las diferentes disciplinas artísticas y del diseño.

Dentro de la materia en la que está adscrita, pretende atender a los valores de representación y comunicación mediante herramientas informáticas, abordando los diferentes recursos que nos permita iniciar al alumnado en la comunicación entre diferentes entornos, plataformas y programas para la representación gráfica del interiorismo

Al superar la asignatura el alumno/a será capaz de realizar presentaciones infográficas, tanto en imagen como en video, de cualquier proyecto de interiorismo. La asignatura está planteada para cubrir el complejo proceso de trabajo en infografía 3D desde su fase inicial hasta el final, utilizando diversas herramientas de generación infográfica, tratamiento de imagen y vídeo.

2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno de las herramientas necesarias para representar de forma realista y detallada las propuestas de diseño de interiores que se le solicitan en el resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

Herramientas de modelizado
Herramientas de renderizado (iluminación, aplicación y generación de materiales y texturas)
Animación tridimensional

Técnicas infográficas. Generación de espacios virtuales
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG 2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG 3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

4.3. Específicas de la especialidad

CEDI 6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

Presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Trabajos prácticos

El alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Proyecto ADD

Propuesta de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la

correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los períodos docentes dedicados a ADD.

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de tutorías individualizadas o “actividades docentes dirigidas ADD”) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura. La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

Los bloques teóricos de la primera parte del curso corresponden a:

1. Modelado
2. Texturado
3. Iluminación
4. Cámaras
5. Rénder
6. Animación y Postproducción

El horario asignado a las ADD se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos ADD. Su desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	38.5
Clases teóricas	10
Clases prácticas	25.5
Presentación de trabajos y proyectos	0
Realización de exámenes y revisión	3
Actividades presenciales supervisadas	1.5
Asistencia a las tutorías	1.5
Actividades de trabajo autónomo	60



Estudio	10
Preparación y realización de trabajos	50
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100
5.4. Actividades evaluables	
<p>Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando. Se plantearán los siguientes trabajos calificables:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trabajo de modelado de elementos 3D2. Trabajo modelado plano interiores3. Trabajo texturado e iluminación de habitación4. Trabajo animación mueble modular <p>Proyecto ADD englobado en la ADD: propuestas personal en la que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.</p> <p>Examen final: prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y proyecto ADD.</p>	
5.5. Bibliografía	
Manuales propios de las aplicaciones informáticas	
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Trabajos prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas. Se valorarán las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none">La correcta elección de las herramientas de representación tridimensional, y el dominio de las mismas.El dominio de las técnicas de presentación de la información.La calidad del resultado final.El respeto a los plazos de entrega del trabajo <p>Proyecto ADD englobado en la ADD. Se valorarán las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none">La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.El dominio de las herramientas de representación tridimensional.La calidad del resultado final.La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.El respeto a los plazos de entrega del trabajo. <p>Examen final: Se valorarán las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none">La correcta elección de las herramientas de representación tridimensional, y el dominio de las mismas.El dominio de las técnicas de presentación de la información.	



7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los trabajos prácticos como el proyecto ADD), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,3] + [(Nota\ proyecto\ ADD) \times 0,7]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un examen final (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyecto ADD propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen\ final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los trabajos prácticos como el proyecto ADD) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS II

	FEBRERO			MARZO			ABRIL			MAYO				JUNIO					
Clases teóricas	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6									
Trabajos clase				1		2		3		4									
Trabajos ADD											1	1	1	1					
CLASES TEÓRICAS							TRABAJOS DE CLASE							TRABAJOS DE ADD					
1. Modelado 2. Texturado 3. Iluminación 4. Cámaras							1. Trabajo de modelado de elementos 3D 2. Trabajo modelado plano interiores 3. Trabajo texturado e							1. Elaboración un proyecto de infografía completo a partir de una propuesta					



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2017/2018
ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES
MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS

5. Rénder
6. animación y Postproducción

iluminación de habitación
4. Trabajo animación mueble
modular

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se contemplan actividades complementarias

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos prácticos y proyectos tutorados), y además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.