

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO DE INTERIORES  
GUÍAS DOCENTES 2017/2018. 1<sup>er</sup> SEMESTRE

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA  
COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

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 a la Comunicación del Proyecto
Tipo	Obligatoria especialidad
Materia	Proyectos de diseño de interiores
Especialidad	Diseño de Interiores
Curso y semestre	3º curso, 1º cuatrimestre
Nº créditos ECTS	3
Horas lectivas semanales	2 CLASE + 1.5 ADD
Horario de impartición	Clase: grupo A: lunes 12:00 a 13:40. Grupo B: Jueves 12:00 a 13:40 ADD: grupo A: lunes 13:40 a 14:55. Grupo B: Viernes 12:50 a 14: 05
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

Mediante los conocimientos adquiridos en esta asignatura, el alumno será capaz de maquetar y presentar correctamente cualquier tipo de documento en medios impresos o interactivos. Se tendrán en cuenta aspectos específicos propios de la profesión del diseñador de interiores y se prestará especial atención a los códigos actuales en la comunicación visual.

### 2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno con los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas adecuadas para la correcta presentación de proyectos de interiorismo en distintos medios: impresos y digitales.

## 3. CONTENIDOS

Herramientas Informáticas para el tratamiento de la imagen digital y el vídeo digital.  
Herramientas informáticas para el diseño de la presentación multimedia. Diseño interactivo.  
Herramientas informáticas para el diseño de aplicaciones interactivas.  
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística del proyecto.  
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1. Generales

CG-1 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 de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Cg-3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CT-4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CG-18, Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG-20, Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos

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 corresponden a los objetivos del trabajo que se realiza

CT-4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

CT-13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional

### 4.3. Específicas de la especialidad

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

CEDI-10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CEDI-4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

CEDI-11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

## 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**

Propuestas de carácter individual en las 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 las ADD.

## 5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de trabajos prácticos 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 de la asignatura, 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 temáticos correspondientes a las clases de teoría son:

1. Ambientación de planos y láminas: se explicarán las técnicas de ilustración y retoque de imagen correspondientes a la ambientación de planos y láminas de comunicación de proyectos de interiorismo
2. Ambientación de representaciones 3D: se explicarán las técnicas de ilustración y retoque de imagen correspondientes a la ambientación de representaciones 3D asociadas a la comunicación de proyectos de interiorismo
3. Maquetación de láminas: se explicarán las herramientas y técnicas de maquetación necesarias para la correcta composición de información de imagen y textual en láminas para la comunicación de proyectos de interiorismo
4. Maquetación de proyectos: impresión y PDF interactivo: se explicarán las herramientas de maquetación asociadas a la elaboración de informes impresos de proyectos de interiorismo y presentaciones interactivas
5. Wordpress: se explicarán las herramientas wordpress orientada a la relación de espacios webs para la presentación de proyectos de interiorismo

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 personales. 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
<b>Actividades presenciales dirigidas</b>	<b>28,5</b>
Clases teóricas	10
Clases prácticas	15.5
Presentación de trabajos y proyectos	0
Realización de exámenes y revisión	3
<b>Actividades presenciales supervisadas</b>	<b>1,5</b>
Asistencia a las tutorías	1.5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	<b>45</b>
Estudio	10
Preparación y realización de trabajos	35
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>75</b>

### 5.4. Actividades evaluables

**Ejercicios prácticos** englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo de la asignatura 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.

Los trabajos prácticos entregables que se realizarán a lo largo de esta primera parte de la asignatura son:

1. Ambientación de planos: se solicitarán ambientar varios planos, alzados y secciones de interiorismo
2. Ambientación de representaciones 3D: se solicitará ambientar e integrar distintas representaciones 3D
3. Maquetación de láminas
4. PDF interactivo

**Proyecto ADD** englobado en las ADD: propuesta 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.

**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 tutorías individuales.

### 5.5. Bibliografía

Manuales propios de las aplicaciones informáticas

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Ejercicios prácticos** englobados en la actividad de las clases prácticas. Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.
- El dominio de las herramientas de tratamiento de la imagen y el video digital.
- El dominio de las herramientas de diseño de presentaciones multimedia y aplicaciones interactivas.
- La calidad del resultado final.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- El respeto a los plazos de entrega del trabajo

**Proyecto ADD.** Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.
- El cumplimiento de los objetivos previstos en cada caso concreto.
- El dominio de las nociones básicas de maquetación.
- La calidad del resultado final.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

**Examen final:** Se valorarán las siguientes cuestiones:

- Que el alumno haga un correcto uso de las herramientas informáticas para la resolución y correcta presentación de resultados.

## 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:

$$C_1 = [(media de trabajos prácticos) \times 0,3] + [(Nota Proyecto ADD) \times 0,7]$$

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:

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

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:

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

## 8. CRONOGRAMA

### MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

	SEPTIEMBRE		OCTUBRE		NOVIEMBRE				DICIEMBRE		ENERO					
Clases teóricas		1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5				
Trabajos clase				1		2			3		4					
Trabajos ADD												1	1	1	1	1

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1. Ambientación de planos y láminas 2. ambientación de representaciones 3D 3. Maquetación de láminas 4. Maquetación de proyectos: impresión y PDF interactivo 5. Wordpress	1. Ambientación de planos 2. Ambientación de representaciones 3D 3. Maquetación de láminas 4. PDF interactivo	1. Realización de un portfolio impreso y web

## 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.