

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO
GUÍAS DOCENTES 2017/2018. 2º SEMESTRE

MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS
A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO II

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. 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 II
Tipo	Obligatoria
Materia	Obligatoria
Especialidad	Diseño producto
Curso y semestre	3º, 2º cuatrimestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	Clase 2.5 ADD 1.5
Horario de impartición	Se impartirá en el horario publicado en www.esda.es .
Departamento	Tecnologías aplicadas al diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Fátima Blasco	fblasco@esda.es	AyB

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 producto y se prestará especial atención a los códigos actuales en la comunicación visual.

2.2. Contextualización

La asignatura pretende dotar al alumno de las herramientas necesarias para la correcta comunicación de un proyecto de diseño de producto.

3. CONTENIDOS

Herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen digital y el video 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

- CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos.
- CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2 Recoger información significativa analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4 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

- CEDP-4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad de producto.
- CEDP-6-Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- CEDP-10- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- CEDP-11- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

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** presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.
- **Actividades Docentes Dirigidas (ADD)** sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.
- **Trabajos individuales:**

Trabajos de clase: el alumno desarrollará ejercicios trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Trabajos de ADD: Propuestas 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 periodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

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") 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

Medios Informáticos aplicados a la comunicación del proyecto II

aplicación propuestos.

El horario asignado a las tutorías individualizadas 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
Actividades presenciales dirigidas	38,5
Clases teóricas	24
Clases prácticas	11
Presentación de trabajos y proyectos	1.5
Realización de exámenes y revisión	2
Actividades presenciales supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1.5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	16
Preparación y realización de trabajos	42
Asistencia a exposiciones o conferencias	2
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Trabajos de clase (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.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las 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. Siempre que sea posible estos trabajos se plantearán de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

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 ADD.

5.5. Bibliografía

Cómo crear portfolios. GG. Fig Taylor.

Ortotipografía para diseñadores. GG. Raquel Martínez Álvarez.

Tu carrera como freelance. Divine Egg.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Trabajos de clase englobados en la actividad de las clases prácticas.

Los ejercicios que se plantean son los siguientes:

- 1.-Renderizado de varias escenas
- 2.- Postproducción de escenas
- 3.- Realización de PDF interactivo.
- 4.-Realización de una presentación interactiva de un proyecto de diseño de producto

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 técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

Trabajos de tutoría englobados en la actividad tutorizada desde las ADD.

Los ejercicios que se plantean son los siguientes:

Realización de un portfolio y curriculum interactivo

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 técnicas de presentación de la información.

El dominio de las nociones básicas de maquetación.

El grado de creatividad de las soluciones propuestas

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

La adecuación del trabajo y su orientación hacia la práctica laboral real

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final: Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información

La correcta resolución de las pruebas planteadas en el tiempo indicado

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 *ejercicios prácticos* como los *proyectos personales*), 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:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,3] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,7]$$

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 proyectos personales 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 ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

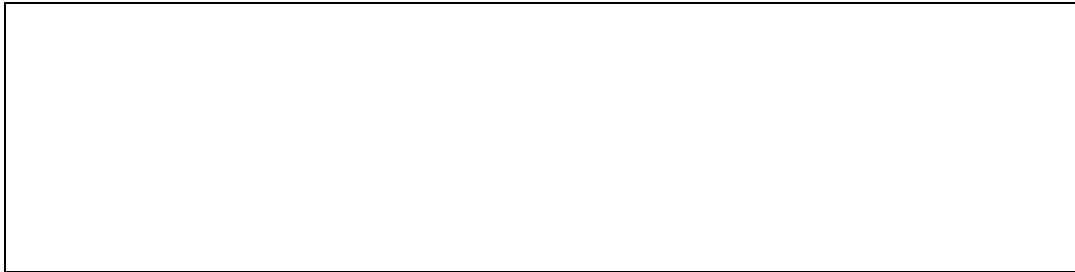
Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

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

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

	FEBRERO			MARZO			ABRIL				MAYO			JUNIO		
Clases teóricas	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J						
Trabajos clase	1	1	1	1	1	2	3	3	4	4						
Trabajos ADD										K	L	M				

Este cronograma puede sufrir modificaciones durante el desarrollo del curso por razones organizativas para garantizar el correcto desarrollo del semestre.

CLASES TEÓRICAS	TRABAJO DE CLASE	TRABAJO DE ADD
A, B. - Render con VRAY, Configuración y aspectos básicos	-1.-Renderizado de varias escenas	K, L, M.- Realización de un portfolio y curriculum interactivo
C, D, E. - VRAY, Técnicas de iluminación, configuración de escenas.	-2.- Postproducción de escenas	
F.-Postproducción en Photoshop	-3.- Realización de PDF interactivo.	
G,H.- Principios básicos de la narración audiovisual	-4.-Realización de una presentación interactiva de un proyecto de diseño de producto	
I, J.- Presentaciones interactivas y programación web.		

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Visionado de videos que supongan un aprendizaje adicional de los procesos enseñados en clase.

Asistencia a conferencias o exposiciones que puedan resultar de interés.

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.