

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO
PROGRAMACIONES 2014/2015. 1^{er} CUATRIMESTRE

Medios Informáticos I

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Descriptores
 - 2.2. Breve descripción
3. COMPETENCIAS
 - 3.1. Generales
 - 3.2. Transversales
 - 3.3. Específicas de la especialidad
4. CONTENIDOS
 - 4.1. Bloques temáticos y unidades didácticas
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
6. EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
 - 6.3. Criterios para la calificación
7. BIBLIOGRAFÍA
8. CRONOGRAMA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1. Asignatura

Nombre	Medios Informáticos I
Tipo	Obligatoria
Materia	Medios informáticos
Especialidad	Diseño de Interiores
Periodo de impartición	1º cuatrimestre
Nº créditos ECTS	4
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño

1.2. Profesores

Nombre	Departamento	Correo	Grupo
Fernando Romero Aparicio	Tecnologías aplicadas al Diseño	fromero@esda.es	1º Diseño Interiores

2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Descriptores

Herramientas de dibujo vectorial bidimensional.
Herramientas de tratamiento digital de la imagen.
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2. Breve descripción

La asignatura de Medios Informáticos I 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
Conocimiento de los equipos informáticos. Técnicas digitales, funciones y requisitos tecnológicos. Diseño Asistido por Ordenador (Autocad) y una breve introducción a la imagen bitmap.

3. COMPETENCIAS

3.1. 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.
CG 10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG18. 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 de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG 21 Dominar la metodología de investigación.

3.2. Transversales

CT 4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

3.3. Específicas de la especialidad

Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

4. CONTENIDOS

4.1. Bloques temáticos y unidades didácticas

Bloques temáticos	Unidades didácticas
<p>Dibujo vectorial bidimensional:</p> <ul style="list-style-type: none">• Entorno de trabajo.• Herramientas de dibujo.• Manejo de bloques y elementos externos.• Propiedades de objetos y herramientas de edición.• Trabajo por capas.• Configuración, presentación e impresión de planos. <p>Tratamiento de imagen bitmap:</p> <ul style="list-style-type: none">• Imagen digital: imagen bitmap e imagen vectorial.• Modos de color y profundidad de color, formatos de archivo, resolución.• Entorno de trabajo.• Herramientas de edición y herramientas de pintura.• Trabajo por capas y edición no destructiva.	

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

- Observación directa en la resolución de prácticas.
- Evaluación de la participación activa en clase.

5.2. Desarrollo

El profesor aportará al alumno los contenidos teóricos concretos del tema explicando en clase sus pormenores. Posteriormente el profesor explicará y propondrá ejercicios de aprendizaje en la utilización de los diferentes tipos de software con los que el alumno practicará y se ejercitará en la comprensión, creación, uso y gestión de los contenidos. Además se realizarán ejercicios en los que podrá utilizar esa herramienta de forma más creativa. La puesta en práctica de los conceptos explicados será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos, y aplicada a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven, lo que exigirá la atención personalizada del profesor con cada uno de los alumnos en su ordenador.

TUTORIAS

Las tutorías individualizadas tendrán lugar en la segunda parte del semestre, una vez desarrollados una buena parte de los contenidos de la asignatura. Se realizará una propuesta de proyecto que englobe en la mayor medida posible la aplicación de todos los conceptos desarrollados.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	
Clases teóricas	10
Clases prácticas	26
Asistencia a las tutorías	10
Realización de exámenes	2
Actividades presenciales supervisadas	
Presentación de trabajos y proyectos	2
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	21

Preparación y realización de trabajos	26
Asistencia a exposiciones o representaciones	3
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100
6. EVALUACIÓN	
6.1. Instrumentos para la evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> • La asistencia a clase es obligatoria. • Ejercicios de aplicación de prácticas dirigidas. • Proyectos de aplicación conjunta de los conceptos de la asignatura. • Exámenes. 	
6.2. Criterios para la evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> • Correcta elección y aplicación de las distintas herramientas digitales en la comunicación técnica de la información. • Conocer y relacionar correctamente los diferentes entornos, plataformas y programas. • Identificación y correcto uso de los materiales y programas propios del medio • Dominio de las herramientas de representación bidimensional • Dominio de las herramientas de tratamiento de la imagen 	
6.3. Criterios para la calificación	
<p>Para superar la asignatura en la convocatoria ordinaria:</p> <p>Se deberán haber realizado y entregado todos los ejercicios y proyectos propuestos antes de la fecha límite marcada con anterioridad a la finalización del período lectivo.</p> <p>Todo ejercicio o proyecto que no respete la fecha de entrega marcada tendrá una reducción del 50% en su calificación.</p> <p>La calificación final de la asignatura deberá ser no inferior a 5 y se obtendrá de promediar al 50% las siguientes notas (siempre que ambas sean no inferiores a 4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La calificación del bloque de ejercicios de la fase teórico-práctica • La calificación del bloque de proyectos. <p>Además al final del semestre se realizará un examen práctico, que deberá superarse con un mínimo de un 5 para superar la asignatura que mediará el 30% con las notas anteriores y así se obtendrá el total de la nota</p> <p>Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria:</p> <p>Se realizará un examen práctico que recoja los mínimos de la asignatura y que deberá resolverse en su totalidad.</p> <p>Se deberán haber realizado de forma correcta y entregado los ejercicios y proyectos propuestos durante el desarrollo de la asignatura antes de realizar el examen.</p> <p>La calificación final de la asignatura deberá ser no inferior a 5 y se obtendrá de promediar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (50 %) La nota del examen. • (50 %) La calificación del bloque de ejercicios y proyectos. 	
7. BIBLIOGRAFÍA	
Manuales propios de las aplicaciones informáticas	

8. CRONOGRAMA

Medios Informáticos I

	OCTUBRE			NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO		
Clases teóricas		1	2	3			4	5				6	
Trabajos clase		A	B	C	D	E	F	G	H	H		J	J
Trabajos tutoría									1	1	1	1	2

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y aproximado, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre

CLASES TEÓRICAS BLOQUES TEMÁTICOS	TRABAJO DE CLASE	TRABAJO DE TUTORÍA
1. Conceptos básicos sobre CAD 2. Comandos de CAD 3. Gestión recursos de Autocad 4º Normalización 5º Presentaciones -Impresión de planos 6º La imagen bit-map	A. Introducción al CAD B. Ayudas de Dibujo C. Herramientas de Dibujo D. Modificadores y edición E. Propiedades del objeto, bloques... F. Automatización y control de procesos G. Acotación H. Trazado e impresión J. Tratamiento de la imagen bit-map	1º Elaboración un proyecto completo a partir de una propuesta 2º Elaboración de una tarjeta personal