

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO  
PROGRAMACIONES 2014/2015. 2 CUATRIMESTRE

## Medios Informáticos Aplicados

ÍNDICE DE CONTENIDOS	
1.	DATOS DE IDENTIFICACIÓN
1.1.	Asignatura
1.2.	Profesores
2.	PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1.	Descriptor
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 Aplicados
Tipo	Obligatoria
Materia	
Especialidad	Diseño Interiores
Periodo de impartición	Segundo curso. Segundo cuatrimestre
Nº créditos ECTS	4
Departamento	Tecnologías aplicadas

### 1.2. Profesores

Nombre	Departamento	Correo	Grupo
Fátima Blasco/	Tecnologías aplicadas	fblasco@esda.es	

## 2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Descriptores

- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.

### 2.2. Breve descripción

Al superar la asignatura el alumno/a será capaz de realizar imágenes infográficas y videos de cualquier proyecto de interiorismo. La asignatura está planteada para cubrir el complejo proceso de trabajo desde su fase inicial hasta el final mediante el software Cinema 4D y otros programas de apoyo.

## 3. COMPETENCIAS

### 3.1. Generales

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.  
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

### 3.2. Transversales

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

### 3.3. Específicas de la especialidad

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.

## 4. CONTENIDOS

### 4.1. Bloques temáticos y unidades didácticas

#### Bloques temáticos

#### Unidades didácticas

- Creación de modelos 3D. Trabajo a partir de Primitivas y Splines, mallas y modelado, modificaciones y aplicación de operaciones booleanas.
- Aplicación de texturas y creación de texturas propias. Texturas con canales de transparencia, transparencias y relieves.
- Uso de luces y cámaras. Iluminación HDRI.
- Animación de objetos, luces y cámaras.
- Renderizado. Renderizado avanzado, Iluminación Global y Ambiente Oclusión.
- Salidas de imagen, video y QTVR.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Técnicas docentes

El contenido de las clases lectivas será de carácter teórico-práctico.

La metodología será activa, se pretenderá estimular la participación a través de preguntas y comentarios.

Se observará la realización de las propuestas, poniendo mayor atención en los puntos principales de las tareas, se corregirán los errores o dificultades.

### 5.2. Desarrollo

Los alumnos deberán realizar una serie de prácticas guiadas en las que se apliquen los conocimientos adquiridos en clase para superar la asignatura.

Los alumnos deberán realizar un trabajo autónomo en el que será valorada la capacidad creativa y de asimilación de los conceptos desarrollados en clase. Se valorarán aquellos

aspectos relacionados con la capacidad de aprendizaje e investigación.

### 5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
<b>Actividades presenciales dirigidas</b>	
Clases teóricas	15
Clases prácticas	12
<b>Actividades presenciales supervisadas</b>	
Presentación de trabajos y proyectos	8
Asistencia a tutorías	1,5
Resolución de problemas	8
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	
Recopilación de documentación	9,5
Preparación y realización de trabajos	24
Actividades académicas sin profesor	8
Asistencia a exposiciones o representaciones	3
Recopilación de documentación	9,5
Horas de estudio	17
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>100</b>

## 6. EVALUACIÓN

### 6.1. Instrumentos para la evaluación

Observación directa en la resolución de prácticas diarias.

Ejercicios de aplicación de prácticas dirigidas.

Proyectos de aplicación conjunta de los conceptos de la asignatura.

Evaluación de participación activa en clase.

Evaluación del trabajo autónomo.

### 6.2. Criterios para la evaluación

Se valorará la asistencia y participación activa en las clases

Se valorará la capacidad de análisis y el grado de asimilación de los contenidos impartidos.

Se valorará la creatividad y el grado de elaboración de las propuestas.

“Los alumnos con la asignatura pendiente no podrán asistir a clase ni recibir atención

tutorizada salvo que el alumno tenga espacio en los grupos ya conformados”. En este sentido se entenderá que el alumno tiene espacio en el grupo cuando se garantice la disponibilidad de un equipo informático por cada alumno matriculado. En el caso de que no tenga espacio el alumno deberá presentar los trabajos realizados en clase y en tutorías al igual que el resto de alumnos matriculados.

### 6.3. Criterios para la calificación

- Asistencia a clases obligatoria, la no asistencia a clase en una proporción del 30 % supondrá la pérdida de evaluación continua. En ese caso los alumnos perderán el derecho a la resolución de dudas y deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria presentando todos los trabajos realizados en clase y realizando un exámen de mínimos, cuya nota no podrá ser superior a 5.
- El retraso en la entrega de trabajos supondrá una reducción del 50% en su calificación.
- La nota final se obtendrá a partir de la media de los trabajos realizados en clase y los trabajos realizados de manera autónoma en tutoría, en una relación del 50%.
- Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:  
0-4,9: Suspenso (SS).  
5,0-6,9: Aprobado (AP).  
7,0-8,9: Notable (NT).  
9,0-10: Sobresaliente (SB)

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- CINEMA 4D 12. ANAYA
- [www.etereaestudios.com](http://www.etereaestudios.com)
- [www.greyscalegorila.com](http://www.greyscalegorila.com)
- [www.c4des.com](http://www.c4des.com)

## 8. CRONOGRAMA

### Medios Informáticos aplicados

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

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

CLASES TEÓRICAS BLOQUES TEMÁTICOS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE TUTORÍA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A, B, C, D.- Herramientas básicas de modelado. Primitivas y NURBS.</li> <li>- E, F, G.-: Texturizado e iluminación. Iluminación Global.</li> <li>- G.- Optimización de modelos arquitectónicos, importación.</li> <li>- H, I.- Cámaras y render.</li> <li>- J,K.- Movimiento avanzado de cámaras. Salida de video. QTVR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-1.- Ejercicios básicos modelado,</li> <li>-2.-Texturizado, iluminación y render de escenas sencillas propuestas.</li> <li>-3.- Texturizado, iluminación y renderizado y realización de video de un modelo arquitectónico complejo facilitado por el profesor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1.-Modelado de cinco muebles propuestos por el alumno.</li> <li>2.- Texturizado, iluminación y renderizado y realización de video de un modelo arquitectónico.</li> </ul>