

Estudios Superiores en Diseño

Guía docente

Asignatura: **TECNOLOGÍA DIGITAL: DISEÑO PRODUCTO II**

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Tecnología aplicada al diseño producto
ECTS:	6
Curso:	Tercero
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	1,5 / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Representación Digital I y II. Tecnología Digital I.
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios Informáticos y tecnológicos
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura Tecnología Digital II del 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño de Producto, tiene como objetivos genéricos comprender los fundamentos teóricos de la imagen digital y las aplicaciones sectoriales, conocer su uso correcto, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.</p> <p>La <u>metodología</u> se corresponderá con una formación de tipo <u>continuo</u> y se basará en la realización de Prácticas y Proyectos, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.</p> <p>La <u>evaluación</u> del proceso se determinará con la revisión de los siguientes apartados: 1.- Prácticas. 2.- Proyectos. 3.- Actitud</p>	
3. Asignación de competencias	
<p>Competencias transversales</p> <p>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 respondan a los objetivos del trabajo que se realiza CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables</p> <p>Competencias generales: CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. CG21 Dominar la metodología de investigación.</p> <p>Competencias específicas Producto: CEP10 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados CEP12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto</p>	
4. Contenidos por semestre	
<p>Contenidos BORM:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tecnología digital aplicada al Diseño de Producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Introducción a la animación 3D Casos avanzados de diseño CAD Tecnología digital para el prototipado avanzado y procesos CAM <p>Apartados de trabajo: Apdo. 2.1. DISEÑO: VECTORIAL: BQ2 Unidad 1. Casos dibujo vectorial</p> <p>Apdo. 2.2.A MODELADO 3D: SOFTWARE 1: BQ6</p>	

Unidad 1. Modelado CAD: casos estudio. Ensamblaje. CAM

Apdo. 2.2.B MODELADO 3D: SOFTWARE 2: BQ4

Unidad 1. Modelado CAD: casos estudio. Modelado y ensamblaje. CAM

Apdo. 2.3 REPRESENTACIÓN: RENDER. ANIMACIÓN. BQ6

Unidad 1. Animación. Casos estudio

Apdo. 2.4 VIDEO: BQ2

Unidad 1. Composición video. Casos estudio

Apdo. 2.5. PROYECTO MODELADO. ANIMACIÓN. VIDEO

Modelado de un ensamblaje. Animación y composición video

5. Metodología

Formación continua. Prácticas y Proyectos. Actitud: Autonomía. Participación. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Proyectos. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la Actitud positiva hacia la asignatura, la Autonomía en el aprendizaje y la Participación y el Aprendizaje Colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades e instrumentos:

1.- Información: Explicaciones. Bibliografía. Recursos online. 2.- Prácticas. 3.- Proyectos. 4.- Actitud. Autonomía. Participación. Aprendizaje Colaborativo.

1.- Información: Explicaciones. Bibliografía. Recursos online.

Explicaciones: Introducciones descriptivas de herramientas, estrategias y flujos de trabajo de la herramienta informática.

Bibliografía: Manuales y textos relacionados con la asignatura.

Recursos online: Tutoriales, Videotutoriales, Foros, etc.

2.- Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

3.- Proyectos

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y estrategias de colaboración por parte del alumno. Habitualmente, las asignaturas semestrales plantearán 1 Proyecto y las anuales, 2 Proyectos.

4.- Actitud, Autonomía, Participación y Aprendizaje Colaborativo

Actitud: Fomento del papel de la asignatura en el marco de los estudios de Diseño.

Autonomía: Fomento de la capacidad del alumno de aprender de manera autónoma.

Aprendizaje Colaborativo: Resolución de ciertas actividades a través del trabajo en grupo.

Aula Virtual

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través bien sea de un Blog, Aula Virtual o Lista de Correo de la asignatura. Al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor. En los casos que se disponga un modelo de enseñanza semipresencial o telemática, el alumno deberá conectarse a las plataformas de las que se le informe para el correcto seguimiento de las clases en esa modalidad. Las entregas de Prácticas y Proyectos, dada la naturaleza digital de la propia asignatura se realizarán asimismo a través de almacenamiento en la nube de los trabajos del alumno en la plataforma que se estipule. Las entregas directas via correo complementarán a las anteriores cuando el profesor así lo indique.

Nomenclaturas y versiones de archivos

Los archivos resultantes de la realización de las Prácticas y Proyectos planteados deberán ajustarse a las indicaciones sobre nomenclatura que se especifiquen en sus propuestas.

El alumno, finalmente, deberá hacer entrega de los archivos resultantes de la realización de los trabajos en la versión de software que se le comunique al comienzo de la asignatura.

Equipo y software

El alumno dispondrá en clase del equipamiento necesario para resolver las actividades propuestas. Se recomienda, sin perjuicio de lo anterior, que cuente en casa con el equipo, software y conexión adecuada para completar los trabajos o seguir las clases cuando se realicen en la modalidad semipresencial o telemática.

Cambios en la guía docente: contenidos y metodología

Siendo la guía docente una declaración inicial de propósitos no debe, en ningún caso, en convertirse en una estructura rígida que impida introducir los pertinentes cambios como respuesta a las diversas situaciones que puedan presentarse en la dinámica de las clases. De esta manera, quedarán justificados ciertos cambios que puedan producirse atendiendo principalmente a lo siguiente: Coordinación con otras asignaturas, nivel presentado por los alumnos, otras situaciones particulares del alumnado. Por otra parte, cualquier modificación sobre el plan de trabajo inicial, será comunicada al alumnado con la suficiente antelación.

6. Volumen de trabajo

(ECTS x (X) h)/ (X) semanas = volumen de trabajo semanal de asignatura semestral

Total asignatura: 168h Semanal: 6 x 28 / 20= 8.4 h

Tiempo de realización de trabajo presencial: 72 horas	Temporalización de contenidos: 168 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 96 horas
(8h) horas	Apdo. 2.1 <u>DISEÑO: VECTORIAL. BQ2</u> (16h)	(8) horas
(12) horas	Apdo. <u>2.2.A MODELADO 3D: SOFT1. BQ6</u> (32h)	(20) horas
(12) horas	Apdo. <u>2.2.B MODELADO 3D: SOFT2. BQ4</u> (32h)	(20) horas
(12h) horas	Apdo. 2.3 <u>REPRESENTACIÓN DIGITAL: ANIMACIÓN. BQ6</u> (28h)	(16) horas
(12h) horas	Apdo. 2.4 <u>VIDEO: COMPOSICIÓN. BQ2</u> (28h)	(16) horas
(16) horas	Apdo. 2.5. <u>PROYECTO MODELADO. ANIMACIÓN. VIDEO</u> (32h)	(16) horas
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		-
Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones		62
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		10
Realización de exámenes		-
Total actividades presenciales		72
Actividades de trabajo autónomo		
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones		10
Realización autónoma de proyectos y trabajos		76
Asistencia a exposiciones o representaciones		-
Recopilación de documentación para trabajos		10
Recopilación de documentación para exámenes		-
Preparación de exámenes		-
Total actividades de trabajo autónomo		96

7. Evaluación

1. INTRODUCCIÓN

1.1- APARTADOS EVALUACIÓN.

La evaluación consistirá en la revisión de tres apartados: Prácticas, Proyectos y Actitud.

1.2.- TIPOS DE EVALUACIÓN.

Atendiendo a los tres apartados antes expuestos, existen dos tipos de evaluación de la asignatura:

1. CONTINUA: Se evalúan Prácticas, Proyectos y Actitud

2. NO CONTINUA: Se evalúan Proyectos.

1.3.- CONVOCATORIAS:

Existen dos convocatorias según orden:

Ordinaria

Extraordinaria

Por otra parte, según número de convocatorias, existen hasta 4 posibilidades de superar la asignatura.

2. APARTADOS DE EVALUACIÓN: PRÁCTICAS, PROYECTOS, ACTITUD

2.1 PRÁCTICAS

A.- Normas generales Prácticas.

1.- EVALUACIÓN: Las Prácticas se evaluarán como APTAS o NO APTAS según los criterios de evaluación especificados en sus propuestas. Una Práctica tendrá en el caso de apta un valor de 1. Cuando una práctica requiera de más tiempo de desarrollo que otras podrá modificarse su valor a números mayores que 1. De producirse este caso se comunicará al plantear la práctica.

2.- FECHAS: A lo largo del curso se establecerán diversas fechas de entrega obligatorias de Prácticas. Si se producen retrasos generalizados en las entregas podrán establecerse penalizaciones en su calificación.

B.- Requisitos obligatorios:

1.- **AUTORÍA:** Ser autor ORIGINAL de las Prácticas que se presenten. Las Prácticas que presenten COPIA serán ANULADAS y no podrán ser recuperadas.

C.- Recuperaciones Prácticas: plazos, penalizaciones, copias.

1.- **PLAZOS:** A lo largo del curso se podrán recuperar aquellas Prácticas que figuren como suspendidas/no entregadas. El plazo se cerrará con la entrega del Proyecto Final de la asignatura.

2.- PENALIZACIONES:

- Suspendidos/retrasados: Los suspensos/retrasos no comportarán penalizaciones a menos que se produzcan retrasos generalizados en las entregas.

- Copias: Las Prácticas que presenten COPIA tendrán una calificación de ANULADAS y NO podrán ser recuperadas.

2.2 PROYECTOS

A.- Normas generales

1.- EVALUACIÓN: Los Proyectos se evaluarán con los criterios de evaluación recogidos en cada una de sus propuestas. Los Proyectos se calificarán de 0 a 10. Un Proyecto se considerará superado cuando obtenga una calificación igual o superior a 5.

2.- PROYECTO FINAL: El Proyecto que se presenta al finalizar la asignatura es considerado como Proyecto Final. Cuando la asignatura plantee más de un Proyecto el segundo será considerado como el Proyecto Final.

3.- FECHAS: Entregar en las fechas establecidas. Los Proyectos suspendidos/retrasados tendrán, no obstante, la posibilidad de ser recuperados de mediar tiempo en la convocatoria.

B.- Requisitos obligatorios:

1.- **AUTORÍA:** Ser autor ORIGINAL del Proyecto que se presente. Los Proyectos que presenten COPIA tendrán una calificación de 0 y, de mediar plazo de recuperación, en la nueva entrega tendrán penalización.

C.- Recuperaciones: plazos, penalizaciones, mejoras.

1.- PLAZOS:

- Proyecto durante el curso: Se puede recuperar hasta la fecha de entrega del Proyecto Final.

- Proyecto Final de Curso: No se puede recuperar en Feb/Jun por cuestiones de plazo. Si conlleva suspenso en la asignatura, se recupera en convocatoria extraordinaria.

- Retrasos justificados: En el caso de que concurren causas de fuerza mayor que comporten retrasos en las entregas las mismas deberán estar convenientemente atestiguadas.

2.- PENALIZACIONES:

- Retrasos justificados: En el caso de que concurren causas de fuerza mayor que comporten retrasos en las entregas no se aplicará ningún tipo de penalización. Estas causas deberán estar convenientemente atestiguadas.

- Suspendidos/Retrasados Feb/Junio: Los Proyectos que se recuperen tendrán un porcentaje de penalización del 10 %.

- Copias Ordinarias Los Proyectos Copiados que se recuperen tendrán un porcentaje de penalización del 25 %.
 - Convocatorias Extraordinarias Los proyectos que se entreguen en convocatoria extraordinaria, no tendrán ningún porcentaje de penalización siempre que se atengan al requisito obligatorio de autoría. Si presenta copia la calificación será de 0.

3.- MEJORA DE PROYECTOS SUPERADOS NUEVA ENTREGA:

Si un Proyecto ha obtenido una calificación positiva durante el curso, pero el alumno desea mejorar la nota obtenida podrá realizar una nueva entrega modificada del mismo. En ningún caso, la calificación de esta segunda entrega podrá empeorar la calificación obtenida originalmente. Esta repetición de entrega no se aplica al Proyecto Final por razones de plazo. El plazo máximo para su entrega finaliza con la del Proyecto Final.

2.3 ACTITUD

La actitud será evaluada a través del control de la asistencia a clase y la predisposición del alumno al trabajo y resolución de los problemas que se planteen. El alumno, por otra parte, deberá demostrar normas de conducta apropiadas en el trato hacia el profesor y el resto de sus compañeros. Deberá, además, respetar el material informático con el que se trabaja en las aulas. La calificación en este apartado será de 0 a 10.

Aulas de especialización:

esta asignatura contempla la asistencia mínima de 4 horas a aulas de especialización 3D(AE4). Esta asistencia se incluirá en la evaluación del apartado de actitud

3.- ALUMNADO PENDIENTE

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquellos alumnos que no asistan regularmente y no cumplan los requisitos necesarios de la evaluación continua, la evaluación se basará en la realización y entrega en plazo de los Proyectos planteados

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre los trabajos a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Cuarta convocatoria y quinta convocatoria

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten expresamente ser calificados por el/la profesor/a que imparte la asignatura ese curso), así como los alumnos/as a los que se haya concedido la quinta convocatoria, serán calificados por la comisión evaluadora establecida para tal fin.

Esta comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño, en el plazo establecido, los criterios de evaluación y calificación, que estarán en sintonía con los recogidos por esta guía.

4.- AUTOEVALUACIONES:

Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc.

Criterios de evaluación BORM: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- *Conocer los fundamentos de la animación 3D*
- *Saber resolver casos de animación 3D simples*
- *Saber resolver problemas avanzados de diseño CAD*
- *Conocer los fundamentos de las aplicaciones CAM*
- *Saber planificar y resolver problemas asociados al uso de la herramienta CAM*
- *Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación*

7.1. Criterios de calificación

EVALUACIÓN CONTINUA	% de la nota
PRÁCTICAS	25%
PROYECTOS	70%
ACTITUD	5%
EVALUACIÓN NO CONTINUA	
PROYECTOS	100%

8. Bibliografía y Recursos online

Bibliografía:

CAD 2D-3D

INVENTOR

AUTODESK INVENTOR: ayuda online

Suárez Quirós, Javier et al.: Diseño e ingeniería con Autodesk Inventor. Madrid: Pearson, 2006

Banach, Daniel et al.: Autodesk Inventor 2008 essentials plus: Thomson, 2007

Tickoo, Sham: Autodesk Inventor 2008 for designers: CADCIM, 2007

Jeffrey, Dennis: Mastering Autodesk Inventor 2009: Sybex, 2008

Tremblay, Thom: Autodesk Inventor 2009: Anaya Multimedia. Madrid, 2009

RHINOCEROS

Rhinoceros. Curso modelado básico. Nivel 1. McNeel

Rhinoceros. Curso modelado básico. Nivel 2. McNeel

Cheng, Ron. Inside Rhinoceros 5. Stamford: Cengage Learning. 2013

KEYSHOT

Keyshot. Manual oficial

BITMAP

Adobe Photoshop: ayuda online

Montes de Oca, Álvaro: Photoshop CS2. Curso práctico. Barcelona: Inforbooks, 2006

Escudero, Sofía: Photoshop 6. Miniguía de aprendizaje rápido para pc y mac. Barcelona: Inforbook's, 2001

Sánchez-Biezma, Luis: Técnicas de retoque con Photoshop. Madrid: Anaya, 2002

Cates, Stacy. Abrams, Simon. Moughamian, Dan: Photoshop CS4 BIBLE. Indianapolis: Wiley, 2009

Galer, Mark y Andrews, Philip: Photoshop CS3. Essential skills. Oxford, 2007

Caballero, Natalia: Photoshop CS4. Guías prácticas. Madrid: Anaya Multimedia, 2009

VECTORIAL

Adobe Illustrator: ayuda online

Fuenmayor, Elena: Ratón, ratón... Barcelona: Gustavo Gili, 1996

Escudero, Sofía: Freehand 9. Miniguía de aprendizaje rápido para pc y mac. Barcelona: Inforbook's, 2000

Botello, Chris: Adobe Illustrator CS2 revealed. Boston: Thomson, 2005

Adobe Illustrator: ayuda online

Steuer, Sharon: The Adobe Illustrator CS Wow! Book. Berkeley: Peachpit Press, 2004

Adobe Creative Team: Adobe Illustrator CS3. Classroom in a book. Adobe Press, 2007

Apolonio, Laura: Illustrator CS4. Guías prácticas. Madrid: Anaya Multimedia, 2009

MAQUETACIÓN

Adobe InDesign: ayuda online

Mediactive. Aprender InDesign CC 2016. 100 ejercicios prácticos. 2016

VIDEO

Fridsma, Lisa: Adobe After Effects Classroom in a Book 2022. Addison Wesley. 2022

Recursos online:

> APLICACIONES CAD y PRODUCCIÓN 3D

Autodesk (www.autodesk.es)

Cinema 4D (www.maxon.net)

GALICIA CAD (www.galiciacad.com)

Foro 3DPoder (www.foro3d.com)