

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA
AL DISEÑO DE INTERIORES

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD VALÈNCIA		
Título Superior de Diseño	DISEÑO DE INTERIORES		
Departamento			
Nombre de la asignatura	Tecnología Digital aplicada al Diseño de Interiores		
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	SEMESTRAL		
Carácter de la asignatura	Básica Obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico-Práctica (60% de presencialidad)		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Rafaela Morales y Rubén Avendaño		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Los objetivos de esta asignatura son:

- Dotar al alumno de conocimientos y herramientas que permitan comunicar sus trabajos de forma realista, innovadora y eficaz
- Conocer las últimas tendencias tecnológicas en el campo del modelado 3d y renderizado

3. Conocimientos previos recomendados

Con el fin de ayudar al estudiante a conocer de antemano los conceptos y destrezas que debe de dominar y teniendo en cuenta que nuestra asignatura es básica, el profesorado de Tecnología Digital aplicada al diseño de interiores, considera recomendable dominar los siguientes conceptos:

- 1.- Requisitos recomendables: Planimetría: trazado de planos y elementos o detalles constructivos de forma correcta, trabajo a distintas escalas
- 2.- Espacio y volumen: análisis y síntesis de configuraciones volumétricas y espaciales, percepción y configuración espacial, destrezas y técnicas básicas.
- 3.- Lenguajes y técnicas digitales: gestión eficaz e intercambio entre distintos tipos de archivos
- 4.- Fotografía y medios audiovisuales de diseño de interiores: Composición

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales

CT4 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

Competencias generales

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

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

Competencias específicas

CE10 - Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores

CE11 - Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
- RA1 Trabaja en distintas aplicaciones con varios formatos de información para dar continuidad a los trabajos y añadir mejoras a tareas relacionadas con el interiorismo progresivamente.	CT4, CG10, CE11
- RA2 Modela geometrías tridimensionales complejas mediante programas de modelado 3D con las medidas correctas adaptándose al entorno y siguiendo estilos actuales	CT4, CG10, CE11
- RA3 Prepara y genera rënders realistas que contienen escenarios y objetos 3D, aplicando luces, materiales, texturas, cámaras, animaciones a la escena con eficacia y autonomía en la resolución de las posibles problemáticas que puedan surgir	CT4, CT11, CE11
- RA4 Mejora imágenes previamente renderizadas mediante software de postproducción siguiendo patrones de trabajo estandarizados.	CT4, CT11, CG20, CE10

- RA5 Investiga y prueba las tecnologías y herramientas innovadoras para la representación de entornos virtuales aplicando nuevas tecnologías.	CT4, CG10, CE11
- RA6 Comunica y presenta adecuadamente trabajos teniendo en cuenta factores estéticos y medioambientales	CT4, CT11, CG20, CE10

6. Contenidos

Unidad 1. Planimetría de proyecto

- ❖ Preparación de planos 2D para su posterior levantamiento 3D
- ❖ Importación de planos 2D en aplicaciones 3D

Unidad 2. Representación y tratamiento del espacio en el diseño de interiores

- ❖ Visualización y representación de objetos, exploración y alineación de objetos.
- ❖ Selección y transformación de objetos.
- ❖ Creación de objetos 3D
- ❖ Objetos 3D como extensión de formas 2D.
- ❖ Creación y edición de materiales: básicos, compuestos, mapas y mapeados.
- ❖ Iluminación natural e iluminación artificial
- ❖ Creación, edición y ajustes de cámara, planos de recorte.
- ❖ Tipos de render, atmosferas y entorno, efectos, desenfoco, profundidad de campo.
Salidas de archivo.
- ❖ Creación de animaciones básicas de la escena, jerarquías y vinculaciones.

Unidad 3. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

- ❖ Renderizado con herramientas alternativas

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA6	35 (1,4 ECTS)
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA6	45 (1,8)
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0 (0 ECTS)
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA5	10 (0,4)
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.		0(0)
SUBTOTAL			90 (3,6 ECTS)

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6	50 (2 ECTS)

<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6	10 (0,4 ECTS)
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		0 (0 ECTS)
SUBTOTAL			60 (2,4 ECTS)
TOTAL			150 (6 ECTS)

8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

- ❖ Pizarra de rotulador
- ❖ Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- ❖ Intranet y aula virtual
- ❖ Ordenadores del aula
- ❖ Internet
- ❖ Biblioteca

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación Ordinaria</p> <p>A lo largo del curso se realizarán distintas pruebas que permitirán ver la evolución y el esfuerzo del alumno. Estas pruebas serán:</p> <p>BLOQUE I (40% de la nota final)</p> <p>Prueba 1</p> <p>Se realizarán varias actividades de modelado y manejo de herramientas del Software 3D.</p> <p>Prueba 2</p> <p>Esta prueba de evaluación consistirá en levantar un plano 2D, añadir texturas, geometrías, hacer una animación.</p> <p>Prueba 3</p> <p>Comunicar la actividad anterior mediante una herramienta de presentación.</p> <p>BLOQUE II (60% de la nota final)</p> <p>Prueba 4</p> <p>Realización de renders aplicando texturas e iluminación adecuadas.</p> <p>Para aprobar la asignatura, los alumnos/as deben tener al menos una calificación de un 5 sobre 10.</p> <p>En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>RA1, RA2</p> <p>RA1, RA2</p> <p>RA6</p> <p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5</p>

9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante una prueba de evaluación extra que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno deberá entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas. El examen supondrá un 70% y los trabajos un 30% de la nota final."	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Aquellos alumnos/as que no hayan aprobado en la evaluación ordinaria sin haber perdido la evaluación continua, podrán recuperar las pruebas suspendidas entregándolas de nuevo debidamente corregidas. Para aprobar la asignatura, los alumnos/as deben alcanzar una calificación mínima de 5.	Según la prueba a realizar
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante una prueba de evaluación extra que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno deberá entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso obteniendo una calificación mínima de 5 en cada una de ellas. El examen supondrá un 70% y los trabajos un 30% de la nota final."	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

10. Bibliografía

- Bim, Jeremy (2006). Iluminación y render. Madrid: Anaya Multimedia.
- VV.AA.(2014).SketchUp Pro. Manual Básico. Autor-Editor.
- Ratner, Peter (2005). Animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia.
- Brightman, Michael (2013). The Sketchup Workflow for Architecture: Modeling Buildings, Visualizing Design, and Creating Construction Documents with Sketchup Pro and Layout. Wiley.
- Cardoso, Jamie (2013). Crafting 3D Photorealism: Lighting Workflows in 3ds Max, vray and mental ray. Perseus-Running Press
- DELGADO, José María: Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles). Anaya, 2018.
- <https://docs.chaosgroup.com/display/VRAYRHINO/V-Ray+for+Rhino+Help>
- <https://artlantis.com/tutorials/>
- <https://www.sketchup.com/es/learn>