
Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE
Taller Digital
2025-26

Especialidad: Diseño de Producto, Itinerario de Joyería y Objeto

Curso 2025/2026

→ 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

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño de Producto, Itinerario de Joyería y Objeto		
Departamento	Ciencias Aplicadas y Tecnología		
Mail del departamento	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Asignatura	Taller Digital		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria de la especialidad	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	José Luis Estrada Álvarez		
Correo electrónico	jlestrada@easdvalencia.com		
Horario tutorías	Consultar la aplicación de esta guía		
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología		

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

La asignatura de Taller Digital se encuadra dentro del proceso de diseño, en la fase final del flujo de trabajo de las herramientas de diseño digital (CAD/CAM), es decir, el renderizado de los modelos desarrollados con herramientas de Modelado y la presentación de los proyectos.

Los objetivos de la asignatura son:

Dotar al alumno de las técnicas fundamentales de renderizado, como son: iluminar, elaborar materiales, componer escenas y animar.

Realizar pruebas y obtener renders finales realistas.

Proporcionar los recursos necesarios para comunicar y presentar adecuadamente sus resultados.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda haber superado las asignaturas Lenguaje y técnicas gráficas y Sistemas de representación de primer curso así como Herramientas CAD aplicadas al diseño de joyería y Herramientas CAM aplicadas al diseño de joyería de segundo curso.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Taller Digital**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
-----	---

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.
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

CE11	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
CE12	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Gestiona de forma eficaz el uso e intercambio de distintos formatos de archivos digitales para posibilitar un trabajo fluido entre diversos tipos de software.	CT3, CG10, CE12
R2 - Utiliza con soltura las distintas herramientas que ofrecen las aplicaciones 3D para el tratamiento de geometrías.	CT3, CG10, CE12
R3 - Entiende correctamente la terminología asociada al proceso de renderizado, para poder progresivamente identificar y aplicar a nivel práctico dichos conceptos.	CG2, CE12

R4 - Prepara y genera rénders realistas de calidad que contienen escenarios y objetos 3D, aplicando luces, materiales, texturas, cámaras, animaciones.	CT3, CE12
R5 - Optimiza y combina técnicas de postproducción para perfeccionar y optimizar el producto final.	CT3, CG2, CE11
R6 - Utiliza las herramientas necesarias para representar y comunicar el diseño con un nivel estético adecuado.	CT3, CG2, CG20, CE11

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Motores de Render

Renderizado. Conceptos básicos

Introducción de los conceptos básicos a aplicar en las tareas de renderizado.

Introducción y tipos

Introducción y análisis de las características de los distintos tipos de motores de render.

Renderizado. Conceptos básicos

Introducción de los conceptos básicos a aplicar en las tareas de renderizado.

Instalación de motores de render en software de modelado y animación 3D

Ánalisis de los motores de render disponibles en el mercado y su instalación en los programas de modelado y animación 3D.

Ajustes principales de los motores de render.

Unidad 2. Intercambio de archivos entre programas y sistemas

Formatos de archivos 2D y 3D

Ánalisis de las características de diferentes formatos de archivos 2D y 3D.

Opciones de exportación e importación

Estudio de las diversas opciones de importación/exportación.

Unidad 3. Materiales e Iluminación

Tipos de materiales y características

Ánalisis de los diferentes tipos de materiales y sus características principales.

Uso de bibliotecas de materiales.

Materiales PBR especiales para joyería

Creación y trabajo con materiales PBR en representación 3D para joyería.

Técnicas de iluminación

Propiedades de la luz. Análisis y usos de los diversos tipos de luces.

Estudio de diversas técnicas de iluminación.

Estudio de técnicas de iluminación de piezas de joyería.

Iluminación interior y exterior

Estudio de modelos de iluminación interior y exterior

Unidad 4. Representación de escenas virtuales

Composición

Creación de composiciones para mostrar piezas de joyería.

Entornos

Estudio y creación de entornos para la comunicación de piezas de joyería.

Técnicas de animación

Ánalisis y creación de diversas técnicas de animación usuales en la presentación de piezas de joyería.

Unidad 5. Comunicación y presentación de proyectos de joyería

Postproducción digital

Técnicas de postproducción digital de imágenes.

Técnicas de postproducción digital de vídeos y secuencias.

Diseño editorial

Diseño editorial aplicado a la comunicación y presentación de proyectos de joyería.

Presentaciones multimedia

Diseño de presentaciones multimedia aplicadas a la comunicación y presentación de proyectos de joyería.

→ 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 profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	0.8 ECTS
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R4, R5, R6	1.2 ECTS

Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R4, R5, R6	0.4 ECTS
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		0 ECTS
SUBTOTAL			2.4 ECTS

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: 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.	R1, R2, R4, R5, R6	3.6 ECTS
Estudio práctico	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.		0
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		0
SUBTOTAL			3.6 ECTS
TOTAL			6 ECTS

→ 8. Recursos

Los medios que el profesorado utilizará como apoyo a la docencia son:
Pizarra.

Recursos multimedia (cañón de proyección, material audiovisual).

Intranet y aula virtual.

Ordenadores con la configuración adecuada para trabajar con software específico 3D.

Internet.

→ 9. Evaluación

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito(búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total. Para obtener la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según la aplicación de la guía.	R1, R2, R3, R4, R5, R6

Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo sufrirán una penalización máxima de un 25%.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua debe entregar obligatoriamente todos los trabajos realizados durante el curso y realizar una prueba final/examen.</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajos prácticos suponen el 60% de la calificación total (manteniendo los porcentajes proporcionales de la evaluación continua).• Prueba teórica/práctica (40% de la calificación total). <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los ejercicios/trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>El alumnado que no haya aprobado en la evaluación ordinaria, sin haber perdido la evaluación continua, podrá recuperar las pruebas suspendidas entregándolas de nuevo debidamente corregidas.</p> <p>Para obtener la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con los mismos porcentajes que se detallan en la evaluación ordinaria continua.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo sufrirán una penalización máxima de un 25%.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua debe entregar obligatoriamente todos los</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6

trabajos realizados durante el curso y realizar una prueba final/examen.

- Trabajos prácticos suponen el 60% de la calificación total (manteniendo los porcentajes proporcionales de la evaluación continua).
- Prueba teórica/práctica (40% de la calificación total).

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los ejercicios/trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

→ 10. Bibliografía

Birn, Jeremy (2014). Digital lighting & rendering. New Riders.

Legrenzi, Francesco. (2021). Corona Renderer: the complete guide. Francesco Legrenzi.

Mamgain, Pradeep. (2020). MAXON cinema 4D R20: A detailed guide to modeling, texturing, lighting, rendering, and animation. Pradeep Mamgain.

Robertson, Scott. (2012). How to render. Design Studio Press.

Bibliografía complementaria:

Web

Twinmotion: <https://www.twinmotion.com/en-US>

Postproducción: <https://www.krea.ai/>

Web/porfolios: <https://wordpress.com/>, <https://www.behance.net/>

Inteligencia artificial: <https://visualelectric.com/>, <https://firefly.adobe.com/>, <https://akool.com/apps/image-generator>, <https://leonardo.ai/>, <https://askaichat.app/>, <https://www.diffus.me/es>, <https://www.midjourney.com/>, <https://stability.ai/>