

**1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA**

<b>Titulación</b>	Graduado/a en Diseño
<b>Especialidad</b>	Diseño de Interiores
<b>Asignatura</b>	<b>Dibujo con tecnología digital 2</b>
<b>Materia</b>	Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores
<b>Departamento responsable de la docencia</b>	Medios Informáticos
<b>Idiomas en los que se imparte</b>	Español
<b>Idiomas material de lectura/audiovisual</b>	Español
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Curso</b>	2º
<b>Semestre</b>	2º
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Horas presenciales</b>	60
<b>Horas de trabajo autónomo</b>	90

**2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura dota al alumno de conocimientos y capacidades avanzadas para el desarrollo de las actividades propias del proceso de diseño en la especialidad de interiorismo y su desenvolvimiento en los entornos tecnológicos actuales, mediante el conocimiento de la representación con sistemas digitales.

**3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

<b>Competencias transversales</b>	CT3   CT4   CT11
<b>Competencias generales del título</b>	CG18   CG19
<b>Competencias específicas de la especialidad</b>	CE9   CE10   CE11
<b>Competencias de la asignatura</b>	CA1
<b>Resultados de aprendizaje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir destrezas para desarrollar de forma autónoma la edición de contenidos digitales.</li> <li>• Utilizar con habilidad las aplicaciones digitales propias de la especialidad.</li> <li>• Solucionar debidamente los problemas técnicos y estéticos que puedan surgir durante la elaboración de un proyecto de diseño mediante el uso de herramientas digitales del sector.</li> <li>• Desarrolla las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico en el uso de la tecnología digital para la resolución de problemas formales y funcionales de proyectos profesionales.</li> <li>• Utilizar correctamente el lenguaje y la terminología de la tecnología digital del sector.</li> <li>• Ajustar la realización del proyecto a los plazos establecidos.</li> </ul>	

**4. CONTENIDOS CURRICULARES**

- **Unidad Didáctica 1** | Entornos de realidad virtual, simulación y renderizado 3D
  - Conceptos base: Tipos de motores y entornos de renderizado, realidad virtual y simulación
  - Formatos y técnicas de intercambio de geometrías, texturas y jerarquías ordenadas
  - Control de texturado y entorno de iluminación básico
  - Cinemáticas: Cámaras y Animaciones básicas
  - Iluminación avanzada: luces IES y efectos de postproducción
  - Cámaras y videos 360°. Entornos virtuales básicos online
  -
- **Unidad Didáctica 2** | Introducción a la postproducción de imágenes y retoques finales
  - Ajuste básico de imágenes: controles de brillo/contraste, niveles, tono, saturación y otros parámetros básicos.
  - Retoques mediante colores sólidos y degradados
  - Mover, escalar y rotar
  - Cuadrículas, magnetismos, alineamientos y guías de perspectiva
  - Edición paramétrica no destructiva: capas de ajuste, máscaras de capa y objetos inteligentes
  - Ejemplos de uso de plantillas preconfiguradas (mockups)

**5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS**

Actividad   Descripción	Número de semanas
<b>Actividad 1</b>   Renderizados: cámaras, materiales e iluminación de un proyecto de interiorismo.	12
<b>Actividad 2</b>   Postproducción y fotomontajes.	3

**6. TIEMPO DE TRABAJO**

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	2		2
Clase expositiva/teórica	30		30
Realización de actividades	20	58	78
Corrección de actividades	8	30	38
Tutorías		2	2
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

**7. METODOLOGÍA DOCENTE**

<b>Clases teóricas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se planteará una explicación acompañada de supuestos práctico variados.</li> <li>- Exposición del uso de las herramientas y cómo resolver supuestos prácticos.</li> <li>- Se proveerá del material audiovisual y las referencias necesarias para el seguimiento de los contenidos.</li> </ul>
<b>Clases teórico-prácticas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entregará al alumnado los requisitos de las actividades y ejercicios de evaluación para ser resueltas parcialmente en el aula.</li> <li>- Se dedicarán las sesiones necesarias al trabajo personal del alumno, tutorizado por el profesor.</li> <li>- Se realizarán aclaraciones o ampliaciones de los contenidos teóricos en función del ritmo de aprendizaje y las necesidades de refuerzos de contenidos.</li> <li>- El alumno deberá completar los ejercicios con trabajo personal fuera del horario y espacio docente hasta cumplir con los mínimos exigidos en cada actividad.</li> </ul>
<b>Tutorías</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El seguimiento de las tutorías es necesaria para reforzar conocimiento, resolver dudas y corregir trabajos de manera personalizada para todo el alumnado que lo solicite en forma y tiempo.</li> </ul>

**8. EVALUACIÓN**

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA</b>			
<b>Procedimiento de evaluación</b>	<b>Indicadores de calidad</b>	<b>Ponderación evaluación continua</b>	<b>Pérdida evaluación continua*</b>
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrega dentro del plazo establecido y las condiciones impuestas en cada ejercicio.</li> <li>- Aspectos técnicos: Demostrar el conocimiento de las destrezas necesarias para realizar las tareas propuestas según las herramientas y conceptos expuestos en las sesiones lectivas.</li> <li>- Manejar los recursos informáticos necesarios para representar digitalmente con corrección los proyectos básicos y de ejecución para estos estudios.</li> <li>- Exposición y defensa completa con uso de vocabulario y conceptos técnicos de las herramientas utilizadas, agilidad y destreza en el uso de la herramienta y revisión pormenorizada de las técnicas utilizadas para solventar los mínimos exigidos.</li> </ul>	80%	70%

Actividad Extraordinaria	- Exposición y defensa completa con uso de vocabulario y conceptos técnicos de las herramientas utilizadas, agilidad y destreza en el uso de la herramienta y revisión pormenorizada de las técnicas utilizadas para solventar los contenidos personales exigidos.		30%
Observación: registro diario	- Evolución y desarrollo diario. - Asistencia y participación activa a sesiones lectivas.	20%	

\*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades	- Aspectos técnicos: Demostrar el conocimiento de las destrezas necesarias para realizar las tareas propuestas según las herramientas y conceptos expuestos en las sesiones lectivas. - Manejar los recursos informáticos necesarios para representar digitalmente con corrección los proyectos básicos y de ejecución para estos estudios. - Exposición y defensa completa con uso de vocabulario y conceptos técnicos de las herramientas utilizadas, agilidad y destreza en el uso de la herramienta y revisión pormenorizada de las técnicas utilizadas para solventar los mínimos exigidos.	70%
Actividad Extraordinaria	- Exposición y defensa completa con uso de vocabulario y conceptos técnicos de las herramientas utilizadas, agilidad y destreza en el uso de la herramienta y revisión pormenorizada de las técnicas utilizadas para solventar los conceptos personales exigidos.	30%

## 9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

### Materiales y recursos didácticos

- Aulas de informática convenientemente dotadas.
- Ayudas en línea de los productos de software.
- Recursos online oficiales y extraoficiales de los principales autores del software utilizados.
- Manuales electrónicos de los productos de software utilizados.

### Materiales aconsejables para el estudiante

- Conexión a internet personal y ordenador personal con suficiente potencia.
- Licencias y cuentas de educación para los productos necesarios.

### Otros recursos

- [Ayuda oficial SketchUp. https://help.sketchup.com/en/sketchup/sketchup](https://help.sketchup.com/en/sketchup/sketchup)
- [SketchUp Campus. https://learn.sketchup.com/](https://learn.sketchup.com/)
- [SketchUcation. https://sketchucation.com/](https://sketchucation.com/)
- [SketchUp Blog. https://blog.sketchup.com](https://blog.sketchup.com)
- [3D Warehouse. https://3dwarehouse.sketchup.com/](https://3dwarehouse.sketchup.com/)
- [SketchUp Extension Warehouse. https://extensions.sketchup.com/](https://extensions.sketchup.com/)
- [SketchUp - YouTube. https://www.youtube.com/c/SketchUp](https://www.youtube.com/c/SketchUp)
- [Mastersketchup Youtube. Matt Donley. https://www.youtube.com/c/Mastersketchup](https://www.youtube.com/c/Mastersketchup)
- [Mastersketchup Blog. Matt Donley. https://www.youtube.com/c/Mastersketchup](https://www.youtube.com/c/Mastersketchup)
- [Nick Sonder \(2016\) SketchUp & LayOut for Architecture: The Step by Step Workflow. https://sketchupbook.com/](https://sketchupbook.com/)
- [Íscar Software de Arquitectura. Cursos Gratuitos. https://iscarnet.com/cursos-de-sketchup-gratuitos/](https://iscarnet.com/cursos-de-sketchup-gratuitos/)
- [Íscar Software de Arquitectura. Webminars gratuitos. https://iscarnet.com/webinars-gratuitos/](https://iscarnet.com/webinars-gratuitos/)
- [Íscar Software de Arquitectura. Tutoriales Gratuitos. https://iscarnet.com/tutoriales-gratuitos/](https://iscarnet.com/tutoriales-gratuitos/)
- Twinmotion
  - [Twinmotion. Official Youtube Chanel. https://www.youtube.com/user/twinmotion](https://www.youtube.com/user/twinmotion)
  - [Epic Games / Unreal Engine. Curso en inglés para iniciación a Twinmotion. Introduction to Twinmotion](https://www.youtube.com/watch?v=...)
  - [TWINMOTION SUPPORT COMMUNITY. Twinmotion Support Site. https://twinmotionhelp.epicgames.com/s/?language=en\\_US](https://twinmotionhelp.epicgames.com/s/?language=en_US)
- Lumion
  - [Canal Oficial de Lumion España. https://www.youtube.com/channel/UCPWgcVk-TzORvwM316QNHgQ](https://www.youtube.com/channel/UCPWgcVk-TzORvwM316QNHgQ)
  - [Canal Oficial de Lumion. https://www.youtube.com/channel/UC2tRG9ZmJOLL\\_G-ETG9PHLw](https://www.youtube.com/channel/UC2tRG9ZmJOLL_G-ETG9PHLw)
  - [Foro oficial Lumion Community. https://community.lumion.com/index.php](https://community.lumion.com/index.php)
  - [Tutorials – LumionTutorials – Lumion. Página Tutoriales oficiales. https://support.lumion.com/hc/en-us/categories/360000646374-Lumion-Videos](https://support.lumion.com/hc/en-us/categories/360000646374-Lumion-Videos)
- Adobe
  - [Información y asistencia técnica de Adobe Photoshop. https://helpx.adobe.com/es/support/photoshop.html](https://helpx.adobe.com/es/support/photoshop.html)
  - <https://www.youtube.com/channel/UCiH-KpveOLJszChWRfFmPfQ>
  - [Photoshop Architect Youtube. https://www.youtube.com/Photoshoparchitecture](https://www.youtube.com/Photoshoparchitecture)
  - [Alex Hogrefe Youtube. https://www.youtube.com/user/hogrefal/videos](https://www.youtube.com/user/hogrefal/videos)
  - [Spix Academy. https://www.youtube.com/channel/UCnOKibZrTt\\_oUya9DYGIRw](https://www.youtube.com/channel/UCnOKibZrTt_oUya9DYGIRw)