

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Asignatura	Tecnología digital 2
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación
Departamento responsable de la docencia	Medios Informáticos
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas, material de lectura/audiovisual	Español/Inglés
Carácter	Obligatorio
Curso	3º
Semestre	2º
Créditos ECTS	3
Horas presenciales	30
Horas de trabajo autónomo	45

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La materia pretende dotar al alumno de técnicas de creación de imágenes digitales en 3D enfocadas al Diseño Gráfico Dinámico. Un uso de las herramientas digitales en 3D que contribuya a expandir las capacidades gráficas del alumno en cualquier tipo de aplicación en movimiento, gráfica dinámica, así como la realización de *renders* avanzados. Una asignatura que sirve para fortalecer la realización de todo tipo de proyectos de Diseño Gráfico en los que sean necesarias estrategias tridimensionales.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT4 CT12 CT13 CT14
Competencias generales del título	CG1 CG2 CG8 CG9 CG10 CG16 CG17 CG18 CG19 CG20 CG21 CG22
Competencias específicas de la especialidad	CE1 CE2 CE3 CE8 CE9 CE11 CE12
Competencias de la asignatura	CA1 CA2
Resultados de aprendizaje	
- Adquirir las destrezas necesarias para desarrollar de forma autónoma un proyecto gráfico elemental con movimientos de cámara y de objetos en 3D. - Solucionar debidamente los problemas que puedan surgir durante la elaboración del proyecto. - Estructurar planes de trabajo capaces de economizar medios. - Poseer una visión clara e integradora de los procesos, técnicas y recursos necesarios para la realización óptima de los proyectos en espacios gráficos tridimensionales.	

- Ajustar la realización del proyecto a los plazos establecidos.
- Mantener comunicaciones efectivas en el desarrollo del trabajo.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Modificadores y animadores
 - Aspectos avanzados de la filosofía 3D
- **Unidad didáctica 2** | Animación
 - Movimientos y animaciones de cámara
 - Movimientos Animación de objetos (inanimados, bípedos, cuadrúpedos, peces, etc.)
- **Unidad didáctica 3** | Render
 - *Render* e Iluminación avanzada y dinámica

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Nº de semanas
Actividad 1 Ejercicios básicos de Modelado dinámico y animación mediante modificadores.	3
Actividad 2 Ejercicios básicos de Modelado dinámico y animación movimiento (bípedos, cuadrúpedos, peces, etc.).	7
Actividad 3 Ejercicio proyectual, libre, aplicando los contenidos impartidos.	5

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	10		10
Realización de actividades	15	43	58
Corrección de actividades	2		2
Tutorías		2	2
Examen	2		2
Total	30	45	75

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- La metodología se centrará en exposiciones orales a través del proyector por parte de la profesora, abordando de manera detallada los conceptos incluidos en los contenidos de cada unidad didáctica a través de la proyección de la aplicación de herramientas.
- Se fomentará en los alumnos una actitud innovadora y autónoma en la investigación de soluciones creativas.

Clases teórico-prácticas

- En cada sesión, se planteará una explicación acompañada de un ejercicio o caso práctico. La profesora realizará una exposición de cómo resolverlo, y posteriormente, cada alumno (de modo individual), comenzará a resolver un ejercicio propuesto.
- La primera hora de clase, será de explicaciones de la profesora mediante el apoyo de un proyector.
- La segunda hora, se dedicará al trabajo personal del alumno, tutorizado por la profesora. Si hubiera dudas, al ser éstas habitualmente de carácter general, la profesora las resolverá a través del proyector al considerar que su resolución es del interés del resto del alumnado.
- Además del trabajo en clase, el alumno deberá completar los ejercicios con trabajo personal fuera del aula.

Tutorías

- El seguimiento de las tutorías es una parte importante de la docencia, necesaria para reforzar conocimiento, resolver dudas y corregir trabajos de manera personalizada.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades	- Ejecución adecuada de los requisitos que se solicitan en el enunciado del ejercicio. - Elección y uso correcto de las herramientas y recursos informáticos expuestos en clase. - Entrega en tiempo y forma, según las condiciones descritas en cada actividad.	40%	10%
Proyecto personal	- Resolución correcta, con soltura y con precisión de cada actividad planteada, aplicando los conocimientos expuestos en clase. - Claridad, limpieza, profesionalidad en las soluciones aportadas. - Dominio de las herramientas y recursos informáticos expuestos en clase, necesarios para la resolución y entrega de cada actividad. - Resolución en tiempo y forma, siguiendo las condiciones descritas en cada actividad.	50%	30%

	- Resolución original y creativa de cada actividad.		
Observación: registro diario	- Evolución y desarrollo diario. - Participación en las sesiones lectivas. - Elaboración ejercicios de aula.	10%	
Prueba pérdida evaluación continua	- Resolución con soltura y dominio de los ejercicios planteados. - Claridad, limpieza, profesionalidad en las soluciones aportadas. - Uso adecuado de las herramientas para la resolución de problemas. - Resolución original y creativa de los ejercicios propuestos.		60%

*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 / Proyecto	- Resolución con soltura y dominio de los ejercicios planteados. - Claridad, limpieza, profesionalidad en las soluciones aportadas. - Uso adecuado de las herramientas para la resolución de problemas. - Resolución original y creativa de los ejercicios propuestos.	40%
Prueba teórico-práctica	- Resolución con soltura y dominio de los ejercicios planteados. - Claridad, limpieza, profesionalidad en las soluciones aportadas. - Uso adecuado de las herramientas para la resolución de problemas. - Resolución original y creativa de los ejercicios propuestos.	60%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Ordenadores de aula.
- Acceso a internet.
- Ordenador y proyector de profesor.
- Bibliotecas y recursos online.
- Cualquier otro material utilizado en la realización de proyectos y prototipos.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Ordenador portátil.

Bibliografía

Dilvestre Cremades, Javier Valentín. (2019). *Cinema 4D: Curso Práctico*. Editorial RAMA.
Powers, Anne. (2007). *Cinema 4D: The Artist's Project Sourcebook, 2nd Edition*. Editorial Focal Press.
VVAA. (2023). *Cinema 4D Guía de Usuario, Versión: S24*. MAXON. <https://help.maxon.net/c4d/es-es/>