

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño de Interiores
Asignatura	Dibujo con tecnología digital 1
Materia	Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores

Departamento responsable de la docencia	Medios Informáticos
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Obligatorio
Curso	2º
Semestre	1º
Créditos ECTS	6
Horas presenciales	60
Horas de trabajo autónomo	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

Competencias transversales	CT3 CT4 CT11
Competencias generales del título	CG18 CG19
Competencias específicas de la especialidad	CE9 CE10 CE11
Competencias de la asignatura	CA1
Resultados de aprendizaje	
• Adquirir destrezas para desarrollar de forma autónoma la edición de contenidos digitales. • Utilizar con habilidad las aplicaciones digitales propias de la especialidad. • 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. • Desarrollar 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. • Utilizar el lenguaje y la terminología de la tecnología digital del sector. • Ajustar la realización del proyecto a los plazos establecidos.	

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad Didáctica 1** | Repaso y ampliación de conceptos de edición básica
 - Herramientas básicas de dibujo vectorial bidimensional y modelado tridimensional
 - Herramientas de ayuda al dibujo: guías, rejillas, restricciones, puntos calientes, ayudas inteligentes, orígenes de coordenadas, orígenes de plano de dibujo, etc.
 - Escalados, giros, repeticiones y otras transformaciones
 - Ayudas avanzadas: plugins y herramientas avanzadas
- **Unidad Didáctica 2** | Herramientas para edición, ordenamiento, gestión, presentación y composición de proyectos
 - Ordenar y jerarquizar el dibujo: capas, esquemas, grupos, componentes, bloques, instancias, nomenclatura de elementos, referencias y elementos vinculados e incrustados
 - Herramientas de presentación: vistas, secciones, cámaras, animaciones, texturados y coloreado, estilos gráficos de presentación, formatos de publicación, escalas, niveles de detalle, etc.
- **Unidad Didáctica 3** | Búsqueda, edición y uso de "Digital Assets". Recursos digitales gráficos y de diseño online
 - Bancos de Tipografías
 - Bancos de recursos gráficos: texturas, motivos, pinceles, imágenes, modelos 3D, paletas de colores, plantillas, etc.
 - Buscadores de imágenes y recursos catalogados y etiquetados
 - Herramientas de maquetación y presentación gráfica

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Fase 1: Organización y preparación del proyecto	7
Actividad 2 Fase 2: Presentación final gráfica y técnica	8

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
Total	60	90	150

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas
- Se planteará una explicación acompañada de supuestos práctico variados. - Exposición del uso de las herramientas y cómo resolver supuestos prácticos. - Se proveerá del material audiovisual y las referencias necesarias para el seguimiento de los contenidos.
Clases teórico-prácticas
- Se entregará al alumnado los requisitos de las actividades y ejercicios de evaluación para ser resueltas parcialmente en el aula. - Se dedicarán las sesiones necesarias al trabajo personal del alumno, tutorizado por el profesor. - Se realizarán aclaraciones o ampliaciones de los contenidos teóricos en función del ritmo de aprendizaje y las necesidades de refuerzos de contenidos. - El alumno deberá completar los ejercicios con trabajo personal fuera del horario y espacio docente hasta cumplir con los mínimos exigidos en cada actividad.
Tutorías
- 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.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades	- Entrega dentro del plazo establecido y las condiciones impuestas en cada ejercicio. - 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.	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>
- SketchUp Campus. <https://learn.sketchup.com/>
- SketchUcation. <https://sketchucation.com/>
- SketchUp Blog. <https://blog.sketchup.com>
- 3D Warehouse. <https://3dwarehouse.sketchup.com/>
- SketchUp Extension Warehouse. <https://extensions.sketchup.com/>
- SketchUp - YouTube. <https://www.youtube.com/c/SketchUp>
- Mastersketchup Youtube. Matt Donley. <https://www.youtube.com/c/Mastersketchup>
- Mastersketchup Blog. Matt Donley. <https://www.youtube.com/c/Mastersketchup>
- Nick Sonder (2016) SketchUp & LayOut for Architecture: The Step by Step Workflow. <https://sketchupbook.com/>
- Íscar Software de Arquitectura. Cursos Gratuitos. <https://iscarnet.com/cursos-de-sketchup-gratuitos/>
- Íscar Software de Arquitectura. Webminars gratuitos. <https://iscarnet.com/webinars-gratuitos/>
- Íscar Software de Arquitectura. Tutoriales Gratuitos. <https://iscarnet.com/tutoriales-gratuitos/>