

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

ESCENARIOS y ELEMENTOS (set&props)

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital-UTAD		
Departamento/Instituto:	Arte/Diseño		
Materia:	Modelado		
Denominación de la asignatura:	Escenarios y elementos (set&props)		
Código	0049038		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Guillermo Tostón Bartolomé		
Profesor/a:	Guillermo Tostón Bartolomé		
Grupos:	3ºDVCD		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	916402811	Ext.	E-mail: Guillermo.toston@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Conocimientos de modelo de objetos y Animación en 3 Dimensiones
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: Anatomía humana y animal Dibujo análisis e ideación I y II Sistemas de representación geométrica Espacio y volumen Principios de animación Modelado 3D Animación 3D

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Especialización y dentro de ésta a la materia de Modelado
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de Escenarios y elementos tiene como principal objetivo especializar al alumnado en las técnicas y procesos de creación de modelos digitales tridimensionales ya sean objetos o entornos. Su relación con otras asignaturas dentro del mismo modulo tales como modelado 3D o animación 3D es evidente. Esta asignatura precisa de la previa adquisición de los conceptos básicos de modelado poligonal, impartidos en anteriores asignaturas, y se nutre de conceptos artísticos esenciales tratados durante el grado (anatomía, dibujo, color...). Así mismo sirve como complemento para otras disciplinas y como medio de expresión artística, relacionándose con casi todas las asignaturas de grado en mayor o menor medida.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
El modelado 3D es una parte fundamental en la producción de contenidos digitales e interactivos cuyo uso hoy en día se extiende desde el ocio digital hasta la reconstrucción forense pasando por la simulación arquitectónica o su aplicación en el campo de la ingeniería y el diseño industrial. Además de todo ello no debemos olvidar

su aplicación más puramente artística como medio creativo y expresivo en sus distintas manifestaciones.

Adquirir un sólido conocimiento en el campo del modelado 3D proporciona un interesante perfil profesional, muy atractivo para las compañías del sector del entretenimiento, simulación, publicidad o diseño entre otras, con buenas perspectivas de salida al mercado laboral.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con versatilidad y creatividad • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones • CG6 - Manifestar motivación por la calidad • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas • CG15 - Tener Capacidad de organización y planificación • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes • CG18 - Gestionar adecuadamente la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador visual. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales • CE2 - Conocer y aplicar las técnicas fundamentales para la producción artística gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual con medios digitales y analógicos • CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño • CE5 - Conocer la historia reciente y la evolución del arte electrónico y digital, como contexto de la producción artística en medios digitales • CE6 - Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño • CE7 - Idear y desarrollar proyectos artísticos con medios digitales y analógicos • CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual y emplear diversas técnicas para realizar animación visual en sus distintas fases • CE12 - Analizar y utilizar los distintos lenguajes de creación artística figurativos, espaciales y audiovisuales • CE13 - Idear y conceptualizar mundos virtuales mediante técnicas analógicas o digitales • CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la 	<p>Conocer los fundamentos del diseño industrial y de objetos</p> <p>Conocer los fundamentos antropométricos de la arquitectura</p> <p>Modelar entornos para el desarrollo de historias o espacios interactivos</p> <p>Ser capaz de idear, planificar, conseguir los recursos y ejecutar los trabajos propuestos a partir de unas condiciones dadas en tiempo y forma.</p> <p>Generar entornos arquitectónicos y naturales para su aplicación en el ámbito publicitario y artístico</p> <p>Desarrollar destrezas y métodos de producción eficientes en el campo del modelado 3D, texturizado, iluminación y representación de objetos tridimensionales.</p>

producción audiovisual con medios digitales <ul style="list-style-type: none"> • CE15 - Manipular herramientas digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico • CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación del talento 	
--	--

5. CONTENIDOS

<p>Fundamentos del diseño industrial.</p> <p>Diseño de elementos.</p> <p>Modelado de entornos naturales.</p> <p>La forma, proporción y antropometría en la arquitectura.</p> <p>Diseño para recursos computacionales limitados</p>
--

6. CRONOGRAMA

CONTENIDOS	PERÍODO TEMPORAL
Fundamentos del diseño industrial	2 Semanas
Diseño de elementos	4 Semanas
Modelado de entornos naturales	4 Semanas
La forma, proporción y antropometría en la arquitectura	4 Semanas
Diseño para recursos computacionales limitados	1 Semanas

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	23	0	23
Prácticas externas		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	8	0	8
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	7	0	7
Actividades de evaluación		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	7	0	7

Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	0	15	15
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	0	75	75
			60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación	<ul style="list-style-type: none"> Puntualidad y profesionalidad en la entrega Observancia de las instrucciones y parámetros del ejercicio Rigor en la ejecución Se exige la corrección técnica en las entregas Se valorarán las aportaciones artísticas / estéticas y de innovación 	40%

Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	<ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad y profesionalidad en la entrega • Observancia de las instrucciones y parámetros del ejercicio • Rigor en la ejecución • Se exige la corrección técnica en las entregas <p>Se valorarán las aportaciones artísticas / estéticas y de innovación</p>	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	<ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad y profesionalidad en la entrega • Observancia de las instrucciones y parámetros del ejercicio • Rigor en la ejecución • Se exige la corrección técnica en las entregas <p>Se valorarán las aportaciones artísticas / estéticas y de innovación</p>	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Randi Derakhsani. *Autodesk 3ds Max 2015 Essentials: Autodesk Official Press*. ISBN-13:978-1118867211

Boaz Livny. *Mental ray for Maya, 3ds Max, and XSI: A 3D Artist's Guide to Rendering*. ISBN-13:978-0470008546

Jennifer Smith. *Adobe Photoshop CS6 Digital Classroom*. ISBN-13:978-1118123898

WEBGRAFIA

3D PODER.- (<http://www.foro3d.com/foro3d.php>)

Dominance War.- (<http://www.dominancewar.com/2010/en/index.php>)

CG SOCIETY.- (<http://www.cgsociety.org/>)

Conceptart.org.- (<http://conceptart.org/forums/forum.php>)

Concept ships.- (<http://conceptships.blogspot.com.es/>)

Guerrilla CG Project.- (<http://www.youtube.com/user/GuerrillaCG>)

Autodesk AREA.- (<http://area.autodesk.com/>)

CG Academy.- (<http://www.youtube.com/user/TutorialsArea?feature=watch>)

3D Motive.- (<http://www.3dmotive.com/>)

Eat 3D.- (<http://eat3d.com/>)