

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO 2D, 3D Y REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA AVANZADA		
Identificador:	33505		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	DESARROLLO CURRICULAR		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Dibujo plano y dibujo tridimensional. Transformación del dibujo tridimensional A medios bidimensionales. Perspectividad y proyectividad. Aproximación a la representación técnica digital CAD-CAM-BIM. Planteamiento de ideas a través del bocetaje. Modelado digital 3D. Capas de información ejecutiva en el dibujo 3D. Aplicaciones de dibujo vectorial, tratamiento de imágenes. Procedimientos y principios fundamentales de la animación. Modelado de objetos y animación 3D.

Esta materia, partiendo de un conocimiento manifiesto de las variables que se manejan en materia de diseño y su expresión gráfico-plástica, enfatiza en la representación de las emociones y de la realidad particular del creador, a través de las más diversas herramientas y soportes.

Se aborda el estudio y aplicación de metodologías y técnicas tanto tradicionales como digitales que, debiendo ser conniventemente empleadas, estimulan el proceso de creación e ideación del proyectista. De este modo, el alumno se servirá de instrumentos de trazado clásico, complementados, en su caso, con otros útiles y procedimientos más actuales incluidos en el campo de la informática gráfica.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital.
Competencias Específicas de la titulación	E02	Dominar lenguajes informáticos de programación para ejecutar tareas de forma automatizada a través de la edición de los contenidos motores de las herramientas dedicadas al dibujo digital empleadas en el diseño.
	E06	Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño digital en 3D en todas las fases que constituyen su ciclo de vida, a partir del dominio de softwares especializados y de las herramientas de comunicación necesarias para cada una de las etapas del desarrollo.
	E07	Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar, especialmente a partir del empleo de herramientas informáticas de última generación, tanto a nivel de software como de hardware.
	E09	Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia, a partir del empleo de medios informáticos especializados.
	E11	Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital, así como desarrollar comprensión compleja bidimensional y tridimensional del espacio físico-virtual y los objetos que en él puedan existir.
	E13	Prototipar un sistema interactivo a través de un diseño digital y saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, estática y animada, y de la informática gráfica, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos.
Resultados de Aprendizaje	R01	Analizar las características técnicas de las herramientas de diseño 2D y 3D.
	R02	Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos bidimensionales y tridimensionales de forma avanzada.

R03	Usar aplicaciones de dibujo vectorial, tratamiento de imágenes y comprender conceptos, procedimientos y principios fundamentales de la animación.
R04	Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos necesarios para el desarrollo creativos.
R05	Usar aplicaciones de modelado tridimensional para la vertebración completa de proyectos arquitectónicos y proyectos de diseño, tanto físicos como virtuales; así como analizar las características técnicas de las herramientas de modelado de objetos y animación 3D.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones