## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Materia:** | FABRICACIÓN DIGITAL Y CONSTRUCCIÓN INDUSTRIALIZADA | | |
| **Identificador:** | 33510 | | |
| **Titulación:** | GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020 | | |
| **Módulo:** | CAPACITACIÓN PROFESIONAL | | |
| **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:

Fabricación digital tridimensional. Diseño y planificación de proyectos de construcción industrializada. Metodología proyectual. Manejo de máquinas de
fabricación digital. La iniciación en el campo de la fabricación digital tridimensional como herramienta de soporte para el diseño y para la planificación
de la proyectación o su posterior ejecución material. Tecnología emergente. En esta materia se vincula la Fabricación Digital y la pedagogía de la Enseñanza
de la metodología proyectual.

La práctica en el manejo de máquinas de fabricación digital se acompaña de un recorrido por el reciente contexto cultural y teórico de estas nuevas
tecnologías.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

| | | |
|---|---|---|
| **Competencias Generales de la titulación** | G02 | Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño digital. |
| | G06 | Usar la lengua inglesa con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño digital y de las artes aplicadas. |
| **Competencias Específicas de la titulación** | 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. |
| | E10 | Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos para el diseño y desarrollo de encargos profesionales. |
| | E12 | Elaborar con destreza maquetas y prototipos de naturaleza física que sinteticen y expresen de forma coherente los conceptos de diseño perseguidos. |
| | E18 | Dominar los conocimientos básicos de la informática aplicada a la gestión empresarial. |
| **Resultados de Aprendizaje** | R01 | Propiciar la creación de objetos físicos a través de técnicas de impresión tridimensional. |
| | R02 | Dominar los códigos específicos del lenguaje para el modelado y diseño de objetos que serán impresos con tecnología de impresión por adición. |
| | R03 | Aprender a emplear la impresión digital tridimensional como recurso creativo para la resolución de problemáticas de diseño en el espacio. |
| | R04 | Comprender la configuración y la lógica funcional de las máquinas de impresión digital tridimensional para poder emplearlos en otros campos de desarrollo. |
| | R05 | Entender y aplicar los conocimientos adquiridos en el contexto teórico y cultural de los procedimientos de Fabricación Digital. |

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

**Contenidos de la materia:**

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

**Bibliografía recomendada:**

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**

* Guía Docente sujeta a modificaciones