

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	DISEÑO E IDEACIÓN COMPLEJA Y PARAMETRIZADA		
<b>Identificador:</b>	33514		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	DESARROLLO CURRICULAR		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

Comprensión global de los mecanismos para el modelado y construcción digital empleados en arquitectura y diseño. Procedimientos básicos de traslación de los principios e intenciones proyectuales hasta las posibilidades que ofrecen las tecnologías aplicadas. Trabajar con entidades primitivas sencillas, definidas a partir de geometrías estandarizadas, desde las cuales se implementarán procedimientos de alteración capaces de transformarlas en entidades de carácter autónomo.

Una vez comprendidos los procedimientos básicos de modelado y construcción digital, se iniciará una incursión conducente a la aprehensión de los lenguajes que definen las formas de trabajar más eficaces y productivas que posibilitan los medios contemporáneos a nuestro alcance. Para ello se pondrán en práctica los artilugios que hacen plausibles modificaciones, alteraciones y mutaciones de las geometrías sencillas para acercarnos al control y dominio de naturalezas de mayor complejidad.

Finalmente se abordará la formación del alumnado en el conocimiento, empleo y control de herramientas de ideación que escapan a la lógica tradicional de proyectación. Se busca capacitar al alumno en el empleo de técnicas complejas de acción, a partir de procedimientos tabulados de relación, que partiendo del empleo de inteligencias artificiales fructificarán en soluciones, a priori, impredecibles.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G02	Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño digital.
	G05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	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.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Configurar a la medida propia entornos de trabajo genéricos para obtener el máximo aprovechamientos de las herramientas empleadas en el diseño y gestión del proyecto.
	R02	Dominar los medios multitarea enfocados a controlar de manera exhaustiva la gestión integral del proyecto arquitectónico y el proyecto de diseño, tanto en la fase propositiva de ideas y soluciones a conflictos y problemáticas, como en la fase de ejecución y desarrollo de los procesos de construcción.
	R03	Construir y modelar naturalezas compuestas por transformación, mutación, o modificación de geometrías primitivas simples.
	R04	Estar capacitado para coordinar la dirección de procesos de ejecución y de producción de realizaciones complejas.
	R05	Trabajar en campos de especialización para la gestación de documentos complementarios de desarrollo y definición de partes muy especializadas en proyectos avanzados y/ o de naturaleza compleja.

**PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:**

**Contenidos de la materia:**

**BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

**Bibliografía recomendada:**

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**