

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	FLUJO DE TRABAJO INTELIGENTE Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN		
<b>Identificador:</b>	33522		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	CAPACITACIÓN PROFESIONAL		
<b>Tipo:</b>	OPTATIVA		
<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:

Sistemas de información y gestión de los datos. Lenguajes de intercambio de información. Flujos de contenidos y protocolos de organización. Desarrollo de recursos vinculados a los datos masivos. Construcción digital. Eficiencia ejecutiva y control de colisiones en la construcción y la fabricación. Modelados digitales para la fabricación y la construcción.

Se abordarán los conocimientos y trabajarán sobre los aprendizajes necesarios para el dominio de un conjunto de herramientas para unir, almacenar y presentar datos espaciales sobre el mundo que nos rodea, integrar y relacionar diversos componentes que permiten la organización, almacenamiento, manipulación, análisis y modelización de grandes cantidades de datos procedentes del mundo real que están vinculados a una referencia espacial, facilitando la incorporación de aspectos sociales-culturales, económicos y ambientales que conducen a la toma de decisiones de una manera más eficaz y oportuna. El empleo de esta tecnología igualmente posibilita a los usuarios en ser mucho más exhaustivos y rigurosos en el control de los procesos de ejecución, y su consecuente dirección técnica, así como en la emisión de materiales complementarios con capacidad de migración a otros soportes especializados, susceptibles de ser trabajados con otras herramientas de mayor potencia.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	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>	E18	Dominar los conocimientos básicos de la informática aplicada a la gestión empresarial.
	E19	Dominar los conocimientos básicos de los sistemas de información empleados por las organizaciones y las estructuras profesionales del ámbito del diseño digital.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Trasladar códigos de representación plana a modelos digitales definidos tridimensionalmente.
	R02	Entender las estrategias fundamentales que soportan el modelado y construcción digitales en clave tridimensional.
	R03	Construir y modelar naturalezas simples de acuerdo con las reglas básicas del espacio triaxial.
	R04	Construir y modelar naturalezas compuestas por transformación, mutación, o modificación de geometrías primitivas simples.
	R05	Plantear propuestas sociales referidas: memoria/ tradición/ costumbres, reversibilidad/ no afección/ inversión/ mutación y ritmo/ ciclo/ tiempo.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

**Contenidos de la materia:**

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

**Bibliografía recomendada:**

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**