

MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE UNA NUEVA ASIGNATURA OPTATIVA

| | | | | | |
|---|---------------------|-----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| CENTRO | | | | | |
| Centro Superior de Diseño y Arte Digital. CESdesign | | | | | |
| NOMBRE ASIGNATURA (CASTELLANO) | | | NOMBRE ASIGNATURA (INGLÉS) | | |
| Modelado 3D para diseño gráfico | | | 3D Models for Graphic Design | | |
| DEPARTAMENTO | | | | | |
| Diseño Gráfico | | | | | |
| JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA | | | | | |
| Se deberá hacer una breve descripción de las causas que motivan la propuesta, qué datos e informes objetivos la sustentan y cómo completan o complementan el perfil del egresado en términos de competenciales | | | | | |
| <p>La labor del diseñador gráfico no ha de limitarse únicamente a un entorno de dos dimensiones. Los gráficos animados en 3d han invadido todos los soportes y formatos de comunicación. Spots publicitarios, videoclips, efectos visuales, presentaciones corporativas, cabeceras, cortinillas de publicidad, son claros ejemplos de las aplicaciones que los gráficos dinámicos en 3d tienen actualmente en el mundo de la comunicación audiovisual, ya sea tv, cine o publicidad.</p> <p>Trabajaremos con el modelado tridimensional, conversión de gráficos 2d en 3d, materiales y texturizado, iluminación y ambientación de escenas, motion graphics... (Software: Cinema4D) Concebida para dotar a los alumnos de una base sólida en 3d de manera que les permita desarrollar proyectos conjuntos con After Effects, software en el que han trabajado ya los 2 cursos precedentes.</p> | | | | | |
| PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA | | | | | |
| Apellidos y nombre | | | Departamento | | |
| Galán García, Mercedes | | | Diseño Gráfico | | |
| Cuerpo: | Especialidad | | | | |
| | | | | | |
| Situación administrativa | | | | | |
| Destino definitivo | | Comisión de servicios | | Expectativa de destino | Interino |
| | | | | | |
| Formación específica | | | | | |
| Doctorado, másteres, cursos de formación especializados que, en su caso, avalen la preparación específica del profesor para la impartición de la asignatura propuesta (adjuntar cv) | | | | | |
| Certificado de profesionalidad en Desarrollo de Productos Audiovisuales Multimedia Interactivos. Femxa Formación Certificado de profesionalidad en Producción Fotográfica. Escuela CES Cinema 4d para la creación de personajes Diseño y modelado en 3d studio Max. Aspasia Formación Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales. Universidad Complutense de Madrid. | | | | | |
| CUPO DE PROFESORADO QUE CONSUME | | | | | |
| La nueva asignatura sustituye a una optativa que deja de ofertarse | | | | SI | NO |
| | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| En caso positivo, indíquese a qué asignatura optativa sustituye el número de créditos de dicha asignatura: | | | | | |
| Número de horas de clases semanales | | | 4 | | |
| semanales clase semanales clase semanales docencia directa semanal que se empleará en la | | | | | |
| MEDIOS MATERIALES PARA LA IMPARTICIÓN | | | | | |
| En su caso, breve descripción de los medios materiales específicos para la impartición de la asignatura y su disponibilidad por parte del centro: | | | | | |

El director del Centro

Fdo.: Miguel Angel Muñoz Latorre

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA OPTATIVA CUYA AUTORIZACIÓN SE SOLICITA

CENTRO: Centro Superior de Diseño y Arte Digital. cesdesign

TITULACIÓN: Diseño Gráfico

ASIGNATURA: Modelado 3d para Diseño Gráfico

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

| | | |
|--|------------------------|------------------|
| Especialidad/itinerario/estilo/instrumento | DISEÑO GRÁFICO | |
| Materia | OPTATIVAS | |
| Periodo de impartición ³ | 4to CURSO | |
| Número de créditos | 4 | |
| Nº de horas | Totales:120 | Presenciales: 72 |
| Departamento | DISEÑO GRÁFICO | |
| Prelación/ requisitos previos | Sin requisitos previos | |
| Idioma/s en los que se imparte | Castellano | |

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA

| | |
|-----------------------|-------------------------------|
| Apellidos y nombre | Correo electrónico |
| Mercedes Galán García | mercedes.galan@escuelaces.net |

3. COMPETENCIAS

| |
|---|
| Competencias transversales |
| 3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza |
| 4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación |
| 15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional |
| Competencias generales |
| 5CG Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio |
| 8CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales |
| 10CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial |
| 20CG Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. |
| 22CG Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado |
| Competencias específicas |
| 1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos |
| 2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual |
| 12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos |

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Convertir gráficos 2d en 3d.
- Crear modelos tridimensionales mediante las técnicas de modelado paramétrico y poligonal.
- Aplicación y edición de materiales y texturizado
- Iluminación y ambientación de una escena.
- Desarrollar proyectos básicos de motion graphics tridimensionales

5. CONTENIDOS

| Bloque temático | Tema/repertorio |
|-------------------------------------|--|
| Bloque 1. Modelado 3d | Tema 1. Interface y entorno 3d Tema 2. Gestor de objetos y gestor de atributos. Tema 3. Creación y edición de primitivas 3d Tema 4. Deformadores Tema 5. Objetos generadores (Matriz, Boole, Metaball..) Tema 6. Splines. Conversión 2D a 3D Tema 7. Nurbs: Extrusiones, revoluciones, recorridos, subdivisión de superficies Tema 8. Edición de malla. Polígonos, aristas y vértices Tema 9. Iluminación. Tipos de luces y propiedades. Técnicas básicas de iluminación Tema 10. Materiales. Biblioteca de materiales. Editor de materiales. Generación de materiales personalizados Tema 11. Animación. Línea de tiempo. Fotogramas clave. Curvas de animación Tema 12. Cámaras Tema 13. Render y configuración de render. Render físico vs. render standard |
| Bloque 2. Motion Graphics | Tema 14. Sistema de dinámicas. Cuerpos rígidos y partículas Tema 15. Módulo Mograph. Objeto clonador y efectos |

6. METODOLOGÍA

| | |
|--|--|
| Actividades teóricas | Las clases teórico-prácticas estarán encaminadas a explicar las técnicas concretas del software. Los alumnos seguirán de forma dirigida las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos. Se iniciarán las prácticas obligatorias, bajo las instrucciones y pautas del profesor. Permitirán conocer diversas metodologías y flujos de trabajo. Actividades prácticas Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.) |
| Actividades prácticas | Las prácticas individuales son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera autónoma. Con ellas se comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia. |
| Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.) | Posibilidad de talleres complementarios. Apoyo en trabajos de otras asignaturas. |

7. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

| | |
|--|--|
| Actividades teóricas | No se contemplan |
| Actividades prácticas | Ejercicios de corta duración a realizar en clase y completar en casa. Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno |
| Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.) | Actividades culturales según agenda. |

7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| | |
|--|---|
| Actividades teóricas | No se contemplan |
| Actividades prácticas | Tareas en las que demuestre las destrezas y habilidades técnicas suficientes en el dominio del software. Propuesta de nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor. Aprovechamiento de los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición. Creatividad e innovación en la resolución de propuestas. Entrega puntual de los ejercicios requeridos. |
| Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.) | Actividades culturales según agenda. |

7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

7.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

| Instrumentos | Ponderación |
|--------------|-------------|
| Teórico | 40% |
| Práctico | 50% |
| Asistencia | 10% |
| Total | 100% |

7.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

| Instrumentos | Ponderación |
|-------------------|-------------|
| Pruebas prácticas | 100% |
| Total | 100% |

7.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

| Instrumentos | Ponderación |
|-------------------|-------------|
| Pruebas prácticas | 100% |
| Total | 100% |

7.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

| Instrumentos | Ponderación |
|------------------------------------|-------------|
| Actividades teóricas | 40% |
| Práctica adaptada a cada situación | 50% |
| Actitud y participación | 10% |
| Total | 100% |