



Diseño Asistido por  
Ordenador I  
**Grado en Bellas Artes**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño asistido por ordenador I

**Titulación:** Grado en Bellas Artes

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D . Ángel Serrano Valverde

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis sobre el propio trabajo artístico.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Utilizar correctamente las herramientas básicas de la expresión plástica (línea, color, composición y estructura).
- Demostrar la capacidad de expresar a través del dibujo conceptos abstractos.
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

Demostración de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la asignatura a través de la superación de las pruebas finales, ordinaria y extraordinaria.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Sistemas de diseño asistido por ordenador.
- Trabajo con programas específicos (Autocad)
- Introducción a las técnicas de diseño tridimensional
- Recursos y bases de datos

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1

- Visión general y relacional de los distintos tipos de herramientas digitales de ideación, diseño y comunicación para la creación artística. ¿Para qué sirven? ¿Cómo funcionan?
- Introducción a la informática gráfica: hardware, software, sistemas, periféricos de entrada y salida, procedimientos, formatos.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2

- Introducción al entorno Adobe CC
- Creación y edición de imágenes ráster: Adobe Photoshop
- Creación y edición de imágenes vectoriales: Adobe Illustrator
- Introducción a la maquetación con Adobe Indesign

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3

- Introducción al modelado 3D
- Modelado poligonal
- Modelado con barro digital

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4

- Otras herramientas de diseño

### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1):

Proyecto consistente en la creación de la documentación visual requerida para la presentación a un concurso artístico empleando todas las herramientas y estrategias aprendidas y utilizadas durante el curso.

*Para evaluar al estudiante, éste tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor.  
De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).*

## 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y prácticas: (1.8 ECTS, 45horas, 100% presencialidad). Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula informática empleando el cañón de proyección y el programa de ordenador. A lo largo del curso, el profesor irá proponiendo a los alumnos la realización de ejercicios de representación con un programa de DAO así como pequeños proyectos de dificultad creciente, se utiliza entonces la metodología del proyecto para aprender a manejar los programas de DAO. El nivel de dificultad de los ejercicios irá aumentando desde problemas sencillos de manejo 2D básico de la aplicación, hasta la modelización 3D de formas y objetos en el espacio. Los alumnos realizarán y entregarán para ser evaluados un mínimo de 5 trabajos y pequeños proyectos de DAO que encargue el profesor.

Tutorías: (0.6 ECTS, 15horas, 50% presencialidad). Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia fuera del horario de clases.

Trabajo personal: (3 ECTS, 75horas, 0% presencialidad). Los alumnos realizarán y entregarán para ser evaluados los trabajos y pequeños proyectos que encargue el profesor. Para facilitarlos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a las salas de ordenadores de acceso libre con todos los programas informáticos de la asignatura, no obstante se recomienda al alumno la adquisición de ordenador y licencias de estudiante de muy bajo coste o incluso gratuitas de algunos de estos programas. También tendrá disponible en biblioteca en un horario muy amplio todos los libros y manuales de consulta.

Con el estudio individual del alumno se completará el ciclo de aprendizaje de las competencias (conocer, saber aplicar con criterio, comunicar de manera eficaz, en este caso visualmente y autoaprendizaje) para pasar a la evaluación.

Evaluación: (0.6 ECTS, 15horas, 50% presencialidad).

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
examen parcial	10-15%
Actividades académicas dirigidas	25%-30%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	60%

**3.3. Restricciones**

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

**3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

**4. BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

Rodríguez Alonso, Hugo (2016) *Guía completa de la imagen digital*. Barcelona: S.A. Marcombo

Munárriz Ortiz, Jaime (2006) *Imagen digital*. Tursen-Hermann Blume.

Otros recursos

- [www.adobe.com](http://www.adobe.com)
- [www.autodesk.com](http://www.autodesk.com)
- <http://pixologic.com/sculpttris/>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Ángel Serrano Valverde
Departamento	Arte

Titulación académica	Máster Universitario en Comunicación e Identidad Corporativa Graduado en Diseño
Correo electrónico	aserranovalverde@gmail.com
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Sala de Profesores
Tutoría	
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Profesor Titular de la Universidad de La Salle Madrid, en el Grado de Diseño y Gestión de proyectos transmedia.</p> <p>Profesor del Experto en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento de la Universidad de La Salle Madrid, en el área de contenidos multimedia.</p> <p>Director de Arte para Dicendi.</p> <p>Creativo multimedia freelance.</p> <p>Formador profesional con más de 6000 horas de formación acreditada.</p>