

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Recursos Avanzados
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	3º
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Cristina de Propios Martínez

## 2. PRESENTACIÓN

Se formará al estudiante en el manejo programas de modelado 3D del tipo de Rhinoceros o similares de cara a la realización, diseño, planificación, modelado y construcción de modelos tridimensionales digitales, así como herramientas para el prototipado del tipo Axure, Lucidchart, AdobeXD, Pixate o similares, enfocadas al desarrollo de proyectos; el alumno será capaz de elaborar prototipos.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos

CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- Reconocer las características avanzadas y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico
- Identificar la posición de las diferentes tecnologías (hardware y software) en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.

### Habilidades

HAB04: Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D, online y offline.

- Aplicar las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño tridimensional y del prototipado.

### Competencias

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

COMP08: Capacidad para aplicar la técnica de la ilustración desde la disciplina del diseño gráfico y multimedia.

COMP09: Capacidad para aplicar la técnica de la tipografía desde la disciplina del diseño gráfico y multimedia.

## 4. CONTENIDOS

Se formará al estudiante en el manejo programas de modelado 3D del tipo de Rhinoceros o similares de cara a la realización, diseño, planificación, modelado y construcción de modelos tridimensionales digitales, así como herramientas para el prototipado del tipo Axure, Lucidchart, AdobeXD, Pixate o similares, enfocadas al desarrollo de proyectos; el alumno será capaz de elaborar prototipos.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/web conference
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación
- Aprendizaje experiencial

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	12,5h
Seminario virtual (actividad síncrona)	5h
Elaboración de informes y escritos	8h
Proyectos	12,5h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	46,5h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12,5h
Trabajo autónomo	25h
Tutoría virtual	25h
Pruebas presenciales de conocimiento	3h
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	10-15%
Carpeta de aprendizaje	5-10%
Proyectos	15-25%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 6
Actividad 2	Semana 9
Actividad 3	Semana 12
Actividad 4	Semana 15
Examen final	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Ambrose, G.; Harris, P. (2009). Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Ambrose, G.; Harris, P. (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Beane, A. (2012). 3D Animation Essentials. Sybex
- Brown, T. (2008, junio). «Design Thinking». *Harvard Business Review*. Brighton, Massachusetts.
- Jesmond J. Allen, James J. Chudley (2012). Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences, 1st Edition. UK, John Wiley & Sons, Ltd.
- Leonard, N. Gavin, A. (2013). Investigación en el diseño - Diseño gráfico.
- Lockwood, T. (ed.) (2009). Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value. Nueva York: Allworth Press.
- Maeda, J. (2006). Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Gedisa.
- Markopoulos, P., Martens, J., Malins, J., Coninx, K., & Liapis, A. (2018). Collaboration in Creative Design: Methods and Tools (Softcover Reprint of the Original 1st 2016 ed.). Springer.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Kerlow, I. (2009). The Art of 3-D Computer Animation and Effects, 4th Revised & enlarged edition.
- Kholmatova, A. (2017) Design Systems: A practical guide to creating design languages for digital products. Smashing Magazine
- Mootee, Idris (2014) Design thinking para innovación estratégica. Empresa Activa
- Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011) Generación de modelos de negocio, Barcelona: Ed. Deusto.
- Papaneck, V. J. (2014). Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social (2.a ed.). Barcelona: Pol-len edicions (El Tinter, SAL).
- Rodríguez, A. (2010). Proyectos de animación 3D (Diseño y creatividad). Anaya Multimedia.
- Wiley Ratner, P. (2009). Animación 3D (Diseño y creatividad). Anaya Multimedia.
- Webster, C. (2009). Técnicas de animación (Diseño y creatividad). Anaya Multimedia

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.