



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Representación 3D

[GD_3ºREP_3D_25-26]

Asignatura	Representación 3D		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
3º	Anual	4	7
Tipo de asignatura	Optativa		
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
Otras asignaturas de la materia			
Especialidad/ Departamento	Medios Informáticos		
Requisitos y/o recomendaciones	Requisitos académicos: los obligatorios para el acceso a los Grados en Diseño. Conocimiento a nivel de usuario de SS.OO y nociones de software de edición.		
Horario y grupos	3º A - 3ºB [X(15:00-17:00),VJ(15:00-17:00)]		
Aula de referencia	209, 212		
Profesor(a)	López Fontiveros, Manuel		
Contacto	mlopfon758@g.educaand.es		





> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Pertenece a la materia Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación, junto con las asignaturas de Dibujo a Mano Alzada Croquis y Bocetos, Técnicas de Expresión en Diseño, Sistemas de Representación, Fotografía Digital y Medios Audiovisuales y Construcción Tridimensional.

Es una primera toma de contacto o iniciación a las herramientas software relacionadas con los sistemas de representación 3D.

La asignatura no se centra en el aprendizaje de una herramienta software específica sino que se desarrollan conceptos, procedimientos y técnicas relacionadas con los sistemas de representación 3D de forma independiente. Uno de los objetivos de la asignatura es el autoaprendizaje para que el alumno pueda adquirir las capacidades necesarias para desarrollar su trabajo con diferentes herramientas.

La asignatura consistirá en realizar las diferentes fases de diseño, modelado, texturizado, iluminación y renderizado mediante sistemas de representación 3D. El conocimiento de este flujo de trabajo se convierte en un procedimiento básico e indispensable en la formación de un diseñador gráfico.

El software de generación de imágenes infográficas y su rápida evolución ha producido un cambio en la creación y en la producción de este tipo de imágenes. Las opciones y posibilidades que nos ofrece se han convertido en una herramienta básica para el desarrollo de las creaciones digitales de cualquier diseñador gráfico.

Los sistemas de representación 3D permitirán al diseñador crear los elementos gráficos básicos que servirán como punto de partida en sus proyectos de comunicación impresos o audiovisuales.

NORMATIVA

1. *Decreto 91/2023 del 18 de abril*, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
2. *Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre*, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
3. *Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo*, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
4. *Decreto 111/2014, de 8 de julio*, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
5. *Orden de 19 de octubre de 2020*, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
6. *Ley 1/2024, de 7 de junio*, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.





> 2. COMPETENCIAS: TRANSVERSALES, GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Adaptarse, en condiciones de complejidad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Buscar la excelencia y la calidad profesional.
13. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
4. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
5. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
6. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y materiales y canalizar el diálogo.
7. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro, objetivos, personales y profesionales.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
10. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
11. 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





COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar, desarrollar, materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
4. Establecer estructuras organizativas de la información.
5. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
6. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
7. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
8. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
9. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
10. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

> 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Representación y expresión gráfica mediante tecnología tridimensional: Aprendizaje de herramientas y programas 3D.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Contenidos	Secuenciación	Duración / Semanas
Unidad 01. Fundamentos de sistemas 3D	1	1
	Historia de la representación 3D. Campos de aplicación. Introducción y conceptos básicos relacionados con los sistemas 3D. Sistemas de coordenadas. Proyección isométrica. Instalación y configuración del software.	
Unidad 02: Introducción al Software. Entorno. Configuración	2	2
	Propiedades y características de los objetos 3D. Formatos. Entorno y preferencias básicas del software 3D. Creación y propiedades de los archivos. Navegación, visualización y configuración del entorno. Áreas de trabajo y gestión de objetos. Paneles y propiedades del entorno. Capas.	
Unidad 03: Herramientas Básicas	3	9
	Creación de objetos. Modos de edición y manipulación de objetos. Transformaciones: Rotación. Traslación. Escalado. Extrusión. Modificadores básicos. Espejo. Subdivisión de superficie. Solidificar. Modelado de objetos básicos. Polígonos. Nurbs. Creación, modificación y aplicación de materiales.	





Unidad 04: Mapas UV. Texturas	4	7
	Características de los mapas UV. Parametrización bidimensional de objetos tridimensionales. Generación y modificación de mapas UV. Optimización de la geometría. Características de las texturas: transparencia, volumen, brillo y color. Creación de texturas para mapas UV. Mapas de desplazamiento.	
Unidad 05: Principios básicos de iluminación. Render	5	3
	Tipología de los motores de render. Luminarias y fuentes de luz. HDRi e IES. Esquemas de iluminación. Nodos de composición. Renderizado por capas. Efectos cinematográficos. Desenfoques, Motion Blur y Z-buffer.	
Unidad 06: Integración de elementos vectoriales y tipográficos en entornos 3D	6	2
	Importación de vectores y tipografías. Formatos. Generación de malla. Retopología de malla.	
Unidad 07: Integración de video y objetos 3D (Motion Tracking)	7	4
	Conceptos generales de Motion Tracking. Tracking 2D y 3D. Importación de una secuencia de imágenes. Calibración manual de la lente. Resolución del movimiento de cámara. Herramientas básicas para la estabilización y orientación de la escena. Nodos básicos para componer la escena 3D con imágenes reales. Exportación en diferentes formatos de video.	
Unidad 08: Impresión 3D	8	4
	Formatos de archivos para impresión 3D. Tipos de materiales y características. Modelado orientado a impresión 3D. Escala y Mediciones. Comprobación de la integridad y grosor de la malla. Caras distorsionadas y bordes afilados. Aleros y soportes. Crear un modelo hueco. Evaluación de costes. Exportación del modelo	





> 4. METODOLOGÍA

Representación 3D como asignatura práctica, se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y actividades de trabajo autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover la autonomía del estudiante.

La metodología será a lo largo de todo el curso dinámica, abierta y flexible, adaptándose al contexto situacional tanto de los alumnos como del centro docente y teniendo en cuenta el entorno que nos rodea. Los principios pedagógicos y didácticos en los que se desarrolla la programación parten del aprendizaje, donde se articula a través de un proceso de construcción de conocimientos partiendo de los conocimientos previos del alumno y de su etapa evolutiva.

Los principios pedagógicos y didácticos son los siguientes:

- Principio del aprendizaje significativo: dónde los alumnos encuentren un significado lógico en aquello que se está explicando y por ello mis explicaciones las haré en lenguaje comprensible de acuerdo al curso que se imparte.
- Principio de aprendizaje funcional: donde los alumnos deben ver una funcionalidad en los contenidos que están aprendiendo y una proyección de los contenidos en su futuro.
- Principio de actividad: donde los alumnos son los protagonistas de la educación y deben potenciar su máxima participación en el aula. Este principio se potenciará mediante distintas técnicas de dinámica de grupo, como por ejemplo realización de proyectos o actividades en grupos.
- Principio de aprender a aprender: garantizando la utilización de recursos disponibles dónde los alumnos puedan aprender por sí mismos, en definitiva generalizar aprendizajes. Realizando actividades prácticas, dónde tengan que investigar por ellos mismos, en caso de búsqueda de recursos o información para completar las actividades propuestas.
- De acuerdo con estos principios las actividades de enseñanza-aprendizaje que propongo para lograr los objetivos propuestos y favorecer la adquisición de los contenidos (conceptuales o de soporte, procedimentales y u organizadores y actitudinales).

Métodos:

1. Método expositivo o lección magistral. Esta metodología se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. Se utilizará en aquellos casos en los que pretenda transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante, sin embargo, se evitará que sea una clase plenamente unidireccional y se procurará favorecer la participación de los alumnos, para que puedan expresar sus dudas y opiniones. Además, se utilizarán presentaciones y recursos audiovisuales para motivar al alumnado y hacer la clase más atractiva.

2. Resolución de ejercicios y problemas. Se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se utilizará como complemento de la lección magistral para ejercitar y poner en práctica los conocimientos adquiridos, en las primeras fases de cada unidad didáctica, para ir obteniendo destreza en la materia. Algunos ejercicios se harán en el aula y otros





deberán realizarse en casa, en cuyo caso se proveerá a los alumnos del resultado correcto y se dedicará tiempo en clase para resolver dudas concretas, aunque no todos los ejercicios completos.

3. Aprendizaje cooperativo. Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros que además potencia el aprendizaje de los contenidos curriculares y de actitudes, valores y normas, y facilita la integración y la interacción de los alumnos, contribuyendo a la convivencia. Más que un método en sí mismo, es un enfoque global de la enseñanza, una filosofía en la que se prioriza la colaboración frente a la competición, con el fin de desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa; y como tal, será un leitmotiv a lo largo de todo el curso.

Las sesiones podrán ser:

1. CLASE TEÓRICA

Se iniciará cada unidad didáctica con un breve resumen sobre la importancia de los contenidos tratados en la misma, haciendo especial hincapié en sus aplicaciones en el mundo del diseño gráfico.

Se desarrollará alguna actividad para identificar los conocimientos previos que sobre el tema o temas a tratar en la unidad tiene el alumnado, y los posibles conceptos erróneos. De esta forma, los propios alumnos participarán en el desarrollo teórico de cada unidad. Se incluirán demostraciones y ejemplos.

2. CLASES PRÁCTICAS

Además de los contenidos teóricos resulta adecuado proponer la realización de actividades prácticas, de modo que los alumnos y alumnas tengan ocasión de verificar los aprendizajes teóricos alcanzados a través de experiencias manipulativas relacionadas con los contenidos desarrollados.

3. SESIONES DE TRABAJO AUTÓNOMO

Sesiones supervisadas con asistencia y guía del profesor. Asimismo los alumnos harán, en pequeños grupos, ejercicios muy focalizados sobre un aspecto práctico determinado. Se propiciará el manejo de documentación y bibliografía complementaria para un proceso de autoaprendizaje, junto con el análisis y comentario de imágenes, y de aspectos técnicos de las mismas; se fomentará la participación en discusiones y debates para la formación de una actitud crítica y el empleo de una terminología adecuada al medio.

4. TUTORÍAS

Periodo de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases.





> 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Asistencia a eventos relacionados con nuestro objeto de estudio. (Exposiciones, Jornadas de otras escuelas de Diseño, visitas a empresas relacionadas con el sector de estudio, museos, etc.)

> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Ordenadores con los requerimientos necesarios para la utilización de software 3D. Cañón proyector. Impresora 3D.. Impresora y escáner.

Utilización de videos relacionados con cada unidad.

MATERIALES QUE EL ALUMNADO DEBE APORTAR

Ordenador portátil, si es posible y tableta gráfica. Software necesario para la asignatura instalado.

RECURSOS TIC

Conexión a Internet. Plataforma de LMS, Google Classroom.

BIBLIOGRAFÍA

The Essential Guide to Learning Blender 2.6 (Roland Hess - Focal Press)

Beginning Blender (Lance Flavell - Apress)

Mastering Blender (Tony Mullen - Wiley Publishing)

Blender 2.5 Hotshot (John E. Herreño - Packt Publishing)

Blender 2.5 Materials and Textures Cookbook (Colin Litster - Packt Publishing)

Blender 2.5 Lighting and Rendering (Aaron W. Powell - Packt Publishing)

WEBGRAFÍA

www.blender.org

www.blender.org/support/tutorials

www.blenderkit.com





> 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta medida está destinada al alumnado con Necesidades Educativas Especiales, que según el artículo 73.1 de la LOMLOE, se define así:

"Artículo 73.

Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que afronta barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje, derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta, de la comunicación y del lenguaje, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo.

La formación profesional se construye sobre los pilares de pluralidad y flexibilidad. Pluralidad, como en el resto de enseñanzas, porque cada alumno es único y diferente al resto y flexibilidad porque a menudo nos encontramos con alumnos que compatibilizan sus estudios con otras tareas o actividades y nuestro deber es ayudarles a conciliar ambas cosas.

Como consecuencia, la atención a la diversidad se constituye como un principio educativo básico para dar respuesta a la variedad de intereses, capacidades, motivaciones y, en definitiva, necesidades educativas de los alumnos.

Llevando estos conceptos a su aplicación en el aula, la atención a la diversidad es el conjunto de acciones educativas que, desde un diseño curricular común, ofrecen respuestas diferenciadas y ajustadas a las características individuales de los alumnos.

La atención a todo el alumnado de un centro, sean cuales sean sus características, tenga o no necesidades educativas especiales, debe estar presidida por los siguientes principios generales:

- Principio de inclusión.
- Principio de normalización.
- Principio de personalización.
- Principio de igualdad de oportunidades

Conviene destacar que las medidas adoptadas para atender a la diversidad dentro de la Formación Profesional no pueden suponer una adaptación curricular significativa, ya que afectaría a las competencias profesionales, personales y sociales necesarias para obtener el título del correspondiente Ciclo Formativo. Por tanto, las adaptaciones curriculares sólo podrán afectar a:

- Los elementos curriculares básicos: la metodología didáctica, las actividades y la priorización y temporalización en la consecución de los objetivos; que serán tratados en el apartado siguiente.
- Los elementos curriculares de acceso: adaptación del centro y del aula a las condiciones del alumnado (equipos de ampliación de sonido, supresión de barreras arquitectónicas, elementos materiales a utilizar por el alumno); que serán tratados en este apartado.

En lo que se refiere a distribución de material, se entregará a los alumnos que lo necesiten por sus características (ya sean sensoriales, motrices o cognitivas) instrumentación, herramientas, o formatos de presentación de contenidos que supongan un mayor grado de facilidad en su manejo, mantenimiento, utilización y comprensión de los mismos.

En el caso de alumnos que presenten alguna discapacidad física, el módulo no supone el desarrollo de habilidades técnicas más allá del manejo del ordenador, por lo que apenas se ve afectado por este tipo de discapacidades.





Para dichos alumnos, las adaptaciones a realizar afectarían exclusivamente a, en caso de que se requiera, la temporalización, pudiéndose dar más tiempo que a otros compañeros para realizar las tareas. Esto sin perjuicio, por supuesto, de la accesibilidad física del edificio, aunque esto no compete directamente al profesor.

Si concurre algún alumno con discapacidad sensorial, el profesor, atendiendo a la misma, requerirá el apoyo de profesionales o técnicos especializados para lograr una correcta comunicación con el alumno, especialmente en las clases que presenten doblaje del profesorado.

> 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE TRANSVERSALES

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.





CE GENERALES

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
4. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
10. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CE ESPECÍFICOS

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.





PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. Dicha evaluación se registrará por el principio de evaluación continua y secuencial, de modo que se valorarán los conocimientos adquiridos por el alumnado de forma progresiva a lo largo de todo el curso.

Se llevará a cabo una evaluación inicial al comienzo del curso, con el fin de conocer la situación del grupo y contextualizar la Guía Docente según las necesidades y capacidades del alumnado.

La evaluación se desarrollará a lo largo de todo el período lectivo (evaluación continua), valorando el proceso de aprendizaje de los estudiantes en su totalidad, con el fin de cumplimentar una evaluación integrada. Será necesario considerar tanto la evaluación del resultado, como la evaluación del proceso, permitiendo que los estudiantes desarrollen la capacidad de valorar su propio aprendizaje.

EVALUACIÓN ORDINARIA (*1º convocatoria ordinaria de junio y 2º convocatoria ordinaria de septiembre*)

El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y las competencias desarrollados en la Guía Docente. Para ello se evaluarán las actividades y los trabajos que se determinen siendo indispensable para superarlos:

- Aplicación y adaptación de los conocimientos teóricos.
- Exposición y argumentación visual y conceptual
- Presentación completa, pulcritud y organización.
- Capacidad de redacción sin faltas de ortografía, ni errores de expresión.
- Cumplimiento de los requisitos/características de entrega solicitados.
- Puntualidad en la entrega.

Normas de entrega de trabajos

Los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso son improrrogables, las entregas en fecha y hora, han de ser cumplidos obligatoriamente. Las fechas de entrega se comunicarán con suficiente antelación. No se permite entrega fuera de plazo, con la excepción de alguna causa suficientemente justificada con justificante oficial. La nota en caso de no entregar un trabajo será de 0. Lo mismo ocurre para las pruebas que se realicen en clase y se produzca una falta de asistencia injustificada.

No existe una recuperación individual de trabajos, la recuperación será al final de curso después de valorar todo el proceso de aprendizaje y capacidades adquiridas según los resultados del aprendizaje.

La asignatura se dará por aprobada si la nota obtenida en Junio es mayor o igual a 5.

En caso contrario si la nota mayor o igual 3,5 se recuperará con trabajos (los trabajos no presentados o suspensos u otros trabajos propuestos a tal propósito). La entrega de los trabajos se deberá hacer en la fecha propuesta y deben ser superados todos ellos con una nota superior o igual a 5. Esto sólo se aplicará en caso de que se haya asistido al menos al 80% de las clases.

En caso de tener una nota final menor a 3,5 la recuperación se realizará a través de un examen final teórico-práctico de toda la asignatura.

Para la evaluación continua es obligatoria la asistencia de al menos el 80% de las clases. Si, al estimarse que no hay posibilidad de superar los contenidos teórico-prácticos por falta de asistencia a clase, o en casos en que no pueda garantizarse la autoría de los trabajos presentados





por el estudiante, se realizará una prueba teórica (examen) y una práctica(examen) para poder superar la asignatura.

A los alumnos que no superen la evaluación ordinaria 1ª (de junio), se les entregará un Plan de Recuperación personalizado para la evaluación ordinaria 2ª (de septiembre) que será entregado al alumno/a por mensajería oficial (Séneca). En la 2ª convocatoria ordinaria de septiembre se mantendrán los dos sistemas diferenciados de evaluación indicados para la evaluación ordinaria en función del tipo de alumno (acogido o no al proceso de evaluación continua).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (*convocatoria extraordinaria de noviembre para asignaturas del primer semestre y convocatoria extraordinaria de febrero para asignaturas del segundo semestre o anuales*).

Sólo podrá participar en la convocatoria extraordinaria el alumnado que no haya superado la asignatura en las convocatorias anteriores (1º y 2º ordinaria).

El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos y competencias desarrollados en la Guía docente a través de un examen teórico-práctico de todo el contenido de la asignatura.

El alumnado que haga uso de la convocatoria extraordinaria y no la supere, habrá agotado su primera convocatoria en el curso académico matriculado, pudiendo optar para superar la asignatura en segunda convocatoria entre las ordinarias

CONVOCATORIAS

Como indica la normativa, el alumnado tendrá derecho con su matrícula a dos convocatorias de pruebas de evaluación ordinarias por curso académico (1º Ordinaria de junio y 2ª Ordinaria de septiembre) y el número máximo de convocatorias para la superación de las diferentes asignaturas será de cuatro (con excepción del TFG y las prácticas de empresa que sólo cuentan con dos convocatorias).

Por tanto cuando el alumno cursa por segundo año la asignatura tiene aún dos convocatorias más y puede solicitar la convocatoria extraordinaria. Para ello la persona interesada deberá cursar la solicitud de esa convocatoria ante la secretaría del centro.

Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria el alumnado que, estando matriculado en la misma durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente, o que teniendo aprobadas todas las asignaturas tengan pendiente únicamente el TFG.

El alumnado que haya hecho uso de la convocatoria extraordinaria y no haya superado la asignatura, puede optar para superarla en segunda convocatoria (sería la última) entre las ordinarias de junio o septiembre.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Registro/observación por parte del docente de la asistencia y participación tanto en clase como en actividades complementarias.
2. Actividades, ejercicios y trabajos teórico-prácticos con rúbricas o escalas de valoración visibles en cada enunciado..
3. Pruebas prácticas realizadas en clase.
4. Pruebas teóricas realizadas en clase.
5. Observación del trabajo realizado fuera del aula

> 9. CALIFICACIÓN

Para aprobar la asignatura, será imprescindible que la nota final obtenida sea mayor o igual que 5





ellos. Los resultados obtenidos por el/la estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se expresarán en una escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN

La calificación final para alumnado que se presenta en **1º o 2º convocatoria ordinaria**, se obtendrá de la siguiente forma, teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje relacionados con los criterios de evaluación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los elementos integrantes del proceso de creación 3D.
2. Expresar ideas personales en propuestas creativas con imágenes 3D, aplicando correctamente los contenidos adquiridos..
3. Usar de forma correcta la terminología apropiada al software 3D.
4. Utilizar los recursos gráficos para la comunicación de sus proyectos de diseño.
5. Adquirir las nociones fundamentales de los procesos de creación 3D por ordenador.
6. Desarrollar proyectos gráficos por medio de herramientas 3D impartidas en la asignatura de una manera eficiente.
7. Preparar adecuadamente las imágenes 3D para su impresión.
8. Escanear e imprimir correctamente en 3D.

Nota Final = REA (5,6) 50% + REA(7) 10% + REA (1,2,3,4) 25% + Asistencia, participación, trabajo diario (15%)

Para alumnado que tiene que recuperar con trabajos en convocatoria ordinaria y extraordinaria, se evaluarán de la misma forma los trabajos, adaptando los trabajos a las REA que tenga que recuperar.

> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el funcionamiento de la asignatura y de la práctica docente, se realizará al final del curso una encuesta anónima, que permitirá tener una percepción real de la situación en el aula a lo largo del curso y determinar qué metodologías funcionaron mejor y cuáles necesitan ajustes para mejorarlas.

