

SEMESTRE	CRÉDITOS	CARÁCTER	TIPO DE ENSEÑANZA	IDIOMA DE IMPARTICIÓN
1º	3	Optativa	Presencial	Español
MÓDULO	MÓDULO III: APLICACIÓN A SOPORTES ALTERNATIVOS Y NUEVOS MEDIA			
MATERIA	Nombre de la materia			
CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO	IMAGEN DIGITAL			
MÁSTER EN EL QUE SE IMPARTE	Máster Universitario en Dibujo: Cómic, Ilustración y Creación Audiovisual			
CENTRO EN EL QUE SE IMPARTE LA DOCENCIA	Facultad Bellas Artes			
PROFESORES ⁽¹⁾				
RAÚL CAMPOS LÓPEZ				
DIRECCIÓN	Dpto. Dibujo, 1ª planta, Facultad de Bellas Artes. Despacho nº 11. Correo electrónico: rcl@ugr.es			
TUTORÍAS	http://directorio.ugr.es			
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS				
<p>COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. • CG2 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. • CG3 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. • CG4 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. • CG5 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. 				

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(cc) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ngc7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ngc7121/))

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE7 - Conocimiento de las nuevas formas de creación, con medios tecnológicos.
- CE23 - Capacidad para el análisis formal de nuevos medios utilizados en dibujo, para su presentación y difusión.
- CE30 - Habilidad para el uso interdisciplinar de las nuevas tecnologías en la producción artística.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1 - Mostrar interés por la calidad y la excelencia en la realización de diferentes tareas.
- CT3 - Tener un compromiso ético y social en la aplicación de los conocimientos adquiridos
- CT5 - Incorporar los principios del Diseño Universal en el desempeño de su profesión.

OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)

El alumno sabrá/comprenderá:

- Capacidad de desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la figuración 3D.
- Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de reproducción en Animación, Videojuegos y Producciones Audiovisuales.

El alumno será capaz de:

- Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño/figuración 3D.
- Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño/figuración 3D.
- Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño/ figuración 3D.
- Valoración de la capacidad del creador como agente de desarrollo y avance de la sociedad y la cultura a través de la innovación en diseño.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)



- Lenguaje estético-funcional del modelado 3D.
- Tipos de modelado 3D.
- Técnicas básicas de texturizado 2D.
- Dibujo y definición de mapas y texturas 3D.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

- Tema 1. Lenguaje estético-funcional del modelado 3D en el arte, el cine y los videojuegos.
- Tema 2. Tipos de modelado: curvas, polígonos y sculpting.
- Tema 3. Técnicas básicas de texturizado 2D.
- Tema 4. Dibujo y definición de mapas y texturas 3D.

TEMARIO PRÁCTICO:

Seminarios/Talleres

- Herramientas para el modelado por curvas.
- Herramientas para el modelado poligonal.
- Definición y desarrollo de texturas 2D para 3D.
- Uso de mapas. Tipos y usos.

PRÁCTICAS DE LABORATORIO:

- Práctica 1. Desarrollo completo de un props a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
- Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Artist's Guide to the Anatomy of the Human Head - Defining Structure and Capturing Emotions. 3DTotal Publishing, 2017.
- AHEARN, Luke: 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. A K Peters/CRC Press, 2016.
- KOENIGSMARCK, Arndt von Creación y modelado de personajes 3D. Anaya Multimedia, 2008.
- LEGASPI, Chris: Anatomy for 3D Artists. 3dtotal Publishing, 2016.
- PAVONE, Marco: The art of polygonal modeling. Independently published, 2017.
- RATNER, Peter: Modelado humano y animación 3D. Anaya Multimedia, 2010
- SNOSWELL, Mark; WADE, Daniel P.: Elemental showcases the world's best Discreet 3D art. Ballistic Publishing, 2004.
- SUMMERS, Dennis: Texturing: Concepts and Techniques. Charles River Media, 2004
- WILLIAM, Vaughan: Modelado digital. Anaya Multimedia, 2012.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Libros de arte de videojuegos, films y películas de animación de las principales productoras, Disney, Pixar, Dreamworks, WB, Sony, BlueSky, Aarkman, Laika, así como de autores destacados.



ENLACES RECOMENDADOS (OPCIONAL)

Anatomía:

<https://www.pinterest.es/ranafactory/>

Tutoriales 3D:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLZCc_omLYhhjbCEzrkNJU3jEqK6ITiuZi

<https://www.autodesk.es/products/3ds-max/features>

<https://www.foro3d.com/>

<https://www.3dpoder.com/>

<https://www.youtube.com/user/MMasterbrock/featured>

https://www.youtube.com/channel/UCJcLpJDVj_dbbT7HmH6Q61w

https://www.youtube.com/watch?v=H2Thv0V8if8&list=PLZCc_omLYhhhOnehG3UfDKlejSxA0pVjH

METODOLOGÍA DOCENTE

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- Activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). Las clases teóricas, los seminarios, las clases prácticas, las tutorías, el estudio y trabajo autónomo personal y grupal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Clases teóricas expositivas

- Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.
- Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

Actividades prácticas en el aula-taller

- Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.
- Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales y/o en grupo (Estudio y trabajo autónomo)

- Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, de forma individual y/o grupal, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos.
- Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.
- Lecturas y estudio.
- Salidas de campo consistentes entre otras en: visita de exposiciones y ferias de arte, elaboración de cuadernos de campo relativos al ámbito de conocimiento de la asignatura.
Propósito:
 - Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.
 - Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de



diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.

Tutorías académicas

- Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.
- Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

CONVOCATORIA ORDINARIA

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública. La evaluación continua determina paulatina y progresivamente el nivel de comprensión del contenido, la investigación desarrollada por el alumno/a y el grado de innovación personal aportado desde el aprendizaje. La observación continuada del proceso de aprendizaje permite el registro de todos aquellos aspectos que el alumno desarrolla con relación a su conducta. En este registro se consignan datos como:

- Asistencia a clase.
- Interés por la materia. Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
- Esfuerzo ejecutado en la realización de los proyectos planteados. Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
- La diversidad y correcta utilización de fuentes de información.
- La posesión de una adecuada capacidad analítica. La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- La adquisición de los objetivos generales y específicos del programa.
- La aportación personal, originalidad y creatividad con la que se abordan los problemas vinculados a la asignatura.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Cada uno de los ejercicios propuestos será valorado en función de varios parámetros:

- Seguimiento del proceso de trabajo explicado y requerido en cada propuesta.
- Utilización de las herramientas adecuadas.
- Grado de finalización. Es indispensable presentar todos los ejercicios.
- Evolución y Desarrollo de las propuestas.
- Originalidad e innovación.

ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del módulo (en CD o DVD), en los



plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso.

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. 80 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. 10%
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10%

Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.

En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 %.

Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

El alumno que se acoja a la Convocatoria Extraordinaria de Septiembre realizará:

- PRUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura
- ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del módulo, en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
 - Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
 - Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada



establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

El alumno que se acoja a la Evaluación Única Final realizará:

- PRUEBA TEÓRICO –PRÁCTICA sobre los conocimientos del temario de la asignatura
- ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del módulo, en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso. El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
 - Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
 - Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
<ul style="list-style-type: none">• Lunes 9:00-15:00	<ul style="list-style-type: none">• email (rcl@ugr.es)• Drive GO.UGR para compartir material (rcl@go.ugr.es)

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL:

Clases teóricas expositivas

- Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.
- Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE NO PRESENCIAL:

Actividades prácticas (por video online):



- Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.
- Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales (estudio y trabajo autónomo)

- Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos.
- Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.
- Lecturas y estudio.

Tutorías académicas por videoconferencia:

- Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.
- Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación por videoconferencia de los trabajos y proyectos.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:

El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los contenidos teóricos.

- Debe incluir:

- Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
- Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.



- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %
- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Convocatoria Extraordinaria

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:

El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los contenidos teóricos.

- Debe incluir:

- Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
- Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %
- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Evaluación Única Final

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:



El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los contenidos teóricos.

- Debe incluir:
 - Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
 - Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %
- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
<ul style="list-style-type: none"> • Lunes 9:00-15:00 	<ul style="list-style-type: none"> • email (rcl@ugr.es) • Drive GO.UGR para compartir material (rcl@go.ugr.es)

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL:

Clases teóricas expositivas por videoconferencia:

- Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.
- Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

Actividades prácticas (por video online):

- Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la



materia.

- Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales (estudio y trabajo autónomo)

- Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos.
- Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.
- Lecturas y estudio.

Tutorías académicas por videoconferencia:

- Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.
- Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación por videoconferencia de los trabajos y proyectos.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:

El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los contenidos teóricos.

- Debe incluir:

- Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
- Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %



- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Convocatoria Extraordinaria

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:

El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los contenidos teóricos.

- Debe incluir:

- Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
- Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %
- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Evaluación Única Final

Instrumentos y herramientas: Proyecto Personal vía PRADO (mediante Google Drive go.ugr.es si fuera necesario)

- Descripción:

El/la alumno/a deberá entregar, el día indicado para dicha prueba, vía Google Drive go.ugr.es, una carpeta donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de la actividad práctica y la aplicación de los



contenidos teóricos.

- Debe incluir:
 - Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
 - Práctica 2. Creación de props con herramientas splines.

Criterios de evaluación y porcentajes de calificación:

- Cada uno de los elementos del proyecto personal, será valorado en función de varios parámetros:
 - Utilización de las herramientas adecuadas.
 - Grado de finalización.
 - Evolución y Desarrollo de la propuesta.
 - Originalidad e innovación.
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación del proyecto de creación propuesto. 80 %
- Resultado del estudio y documentación a la hora de abarcar el proyecto. 10%
- Seguimiento del proceso de trabajo por medio de la participación en las tutorías académicas. 10%
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

