



Taller
tridimensional

Diseño de Interiores



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller tridimensional

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Patricia Domínguez Gómez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas

- CG3 Aprender de manera autónoma en el campo artístico
- CG7 Adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- CG8 Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.
- CG9 Toma de decisiones
- CG18 Razonamiento crítico
- CG20 Sensibilidad estética
- CG21 Aprendizaje autónomo

Competencias específicas

- CED1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer, comprender y aplicar los conceptos y métodos de representación gráfica y expresiva y del uso del color así como las principales técnicas de dibujo, aplicando esos conocimientos a la figuración de espacios interiores, arquitectónicos y urbanos.

1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.

- En la entrega de los dossiers y trabajos de clase obligatorios que el alumno debe entregar
- En la entrega de los modelos tridimensionales que el alumno debe completar y entregar.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- La representación y la utilización del espacio tridimensional para la creación artística. Evolución histórica de la composición tridimensional.
- El concepto del volumen como lenguaje artístico. El lenguaje escultórico a través de la historia
- Estrategias y fundamentos para la organización del proceso creativo: de la idea al objeto.
- Métodos aditivos: Práctica de modelado: Técnicas, procedimientos y materiales
- Conocimientos prácticos de técnicas escultóricas tradicionales, especialmente las de carácter sustractivo (piedra, madera) y constructivo (soldadura).
- Nuevos materiales, técnicas o medios de expresión que supongan nuevas aportaciones en el terreno de la escultura.
- Tendencias actuales de la escultura: la escultura como lenguaje multidisciplinar

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Procesos de trabajo con formas tridimensionales.
2. Materiales y técnicas para maquetas de trabajo.
3. La mano que piensa: uso del dibujo en el proceso creativo.
4. Materiales y técnicas para el prototipado con fabricación digital.
5. Herramientas CAD para el modelado tridimensional: Rhinoceros 3D.
 - Introducción e interfaz
 - Superficies planas
 - Superficies regladas

- Sólidos y mallas
- Renderizado
- Introducción al diseño paramétrico

Las sesiones se estructurarán en una primera parte teórica y/o técnica y una parte práctica con asistencia del profesor. Puntualmente se realizarán sesiones críticas conjuntas en el aula.

2.4. Actividades dirigidas

Las actividades prácticas de esta materia se desarrollarán en el AULA TALLER, supervisadas por el profesor, así como de manera autónoma por el alumno. El alumno presentará a lo largo del curso los trabajos y ejercicios gráficos, pictóricos y escultóricos requeridos por el profesor.

Además de las sesiones de clase, se realizarán una serie de actividades dirigidas fuera del aula.

2.5. Actividades formativas

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de Teoría y Problemas	12,5	100%
Resolución de ejercicios en aula-taller bajo la dirección del profesor	32,5	100%
Tutorías	5	100%
Estudio individual	100	0%
TOTAL	150	

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
------------------------	------------

Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	100%
---	------

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	100%

Se evaluarán no solo los conocimientos sino la adquisición de competencias en su conjunto, tales como la calidad de la expresión proyectual y aptitud del alumno para comunicar, expresada en sus trabajos artística y verbalmente en sus intervenciones y participación en clase.

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.

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

ALBERS, J. :(1985): La Interacción del color, Alianza Forma, Madrid. 1985.

- AGKATHIDIS, A. Computational architecture. Amsterdam: BIS Publishers. 2012.
- AGKATHIDIS, A. Diseño generativo: procesos para concebir nuevas formas arquitectónicas. Promopress. Barcelona. 2016.
- BALMOND, C. Informal. Munich: Prestel. 2002.
- BERGER, J.: Sobre el dibujo. Gustavo Gili. Barcelona. 2011
- CHING, F. Manual de dibujo arquitectónico. Gustavo Gili. Barcelona. 2016.
- KANDINSKY, W.: Punto y línea sobre el plano, Paidós, Barcelona, 2004.
- KANDINSKY, W.: De lo espiritual en el arte, ed., Paidós, Barcelona, 2006.
- KANDINSKY, W.: Cursos de la Bauhaus. Alianza. Madrid. 2007
- MAEDA, J. Las leyes de la simplicidad. Gedisa. Barcelona. 2006.
- MARINA, J.A. Teoría de la inteligencia creadora. Anagrama. Barcelona. 2006.
- MUNARI B. Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. GG. Barcelona 2010.
- PALLASMAA, J. La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Gustavo Gili. Barcelona. 2012.
- PARRAMÓN, J.M.: (2003): El gran libro del dibujo, Parramón ediciones, Barcelona. 2003
- RICARD, A.: La aventura creativa. Ariel. Barcelona. 2000.
- SIMPSON, I.: (2005): Enciclopedia de Técnicas de Dibujo, Acanto, Barcelona 2005
- TEDESCHI, A. AAD Algorithms Aided Design. Parametric strategies using Grasshopper. Le Penseur. Brienza. 2014.

Bibliografía recomendada

MUNARI, B.: Diseño y comunicación Visual. Gustavo Gili. Barcelona.1987

Referencias On Line

Tutoriales oficiales de Rhinoceros/Grasshopper: <https://www.rhino3d.education/courses>

Modelos de fabricación digital en acceso abierto: <https://www.thingiverse.com/>

Asociación de diseñadores de Madrid. <https://www.dimad.org/>