



- 1. Código:** 14204      **Nombre:** Diseño Gráfico
- 2. Créditos:** 6,00      **--Teoría:** 3,00      **--Prácticas:** 3,00      **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 194-Grado en Tecnología Digital y Multimedia
- Módulo:** 3-Formación Específica      **Materia:** 10-Producción y Gestión de Contenidos Multimedia
- Centro:** E.T.S.I. DE TELECOMUNICACIÓN

- 3. Coordinador:** Cerdá Boluda, Joaquín
- Departamento:** INGENIERÍA ELECTRÓNICA

#### 4. Bibliografía

Blender	Van Gumster, Jason
Blender quick start guide : 3D modeling, animation, and render with Eevee in Blender 2.8	Brito, Allan
The book of GIMP [electronic resource] : a complete guide to nearly everything	Lecarme, Olivier.

#### 5. Descripción general de la asignatura

##### Objetivos de la asignatura

En cualquier proyecto multimedia es prácticamente imprescindible desarrollar una serie de materiales gráficos que constituirán parte integrante del mismo. Dibujos, cartelería, tipografías o modelos tridimensionales forman parte integrante y suponen la identidad misma de la iniciativa.

El objetivo de esta asignatura es el de proporcionar al estudiante los fundamentos básicos del diseño gráfico, como una primera aproximación a un campo a medio camino entre el artístico y el tecnológico. En ese sentido, la orientación de la asignatura es beber de los dos extremos para obtener el perfil que en la industria es conocido como *technical artist*, y que ahora mismo está experimentando una creciente demanda por parte del sector empresarial por su versatilidad y la capacidad de llevar a la práctica conceptos abstractos

A grandes rasgos, la asignatura presenta tres bloques diferenciados: diseño 2D, diseño 3D y animación.

En la parte de diseño 2D se presentan los distintos tipos de instrumental gráfico, se hace la distinción entre gráficos vectoriales y bitmap y se realiza una introducción a la composición y pintura digital.

En la parte del diseño 3D se expone el proceso de modelado 3D, sobre todo el basado en mallas, aunque también se da cierta perspectiva de otros métodos, tales como la escultura digital. Tras el modelado, se expone todo el flujo de diseño de materiales y texturización.

La parte de animación es el último bloque de la asignatura. Se presenta la edición no lineal, la temporización por fotografías clave, la esqueletonización y el diseño de armaduras. También se presentan aspectos más avanzados como la animación por simulación física.

This subject is an "English Friendly Course" (EFC). As an EFC, the lecturers are willing to tutor, conduct examinations and/or accept papers in English, although classes are taught in Spanish. It means that this is a subject where international students with a basic level of Spanish (usually A2), who manage much better in English, are especially welcome.

##### Contextualización de la asignatura

La asignatura se enmarca en el segundo curso del grado, y supone la adquisición de ciertos conocimientos y competencias básicos para abordar proyectos en los que se incluye algún componente gráfico. Por tanto, no necesita de asignaturas anteriores pero supone la base para futuras asignaturas.

#### 6. Conocimientos recomendados

(14179) Sociedad Digital  
(14184) Sonido, Óptica y Movimiento  
(14203) Narrativa y Lenguaje Audiovisual

#### 7. Resultados

##### Resultados fundamentales

CB5(GE) Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 06/06/2025	1 / 3	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code	ALU73ILOZRL <a href="https://sede.upv.es/e/Verificador">https://sede.upv.es/e/Verificador</a>			



## 7. Resultados

### Resultados fundamentales

para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG3(GE) Diseñar sistemas, servicios y aplicaciones para la generación, distribución y gestión de contenidos digitales y multimedia con criterios de calidad y eficiencia.

FE15(ES) Crear a un nivel básico experiencias interactivas, entornos virtuales y videojuegos

FE10(ES) Crear guiones y estructuras narrativas de productos interactivos, multimedia y transmedia utilizando los lenguajes y técnicas apropiados.

FE09(ES) Diseñar, construir y animar elementos gráficos y visuales, modelos 2D y 3D, incluyendo todas las etapas requeridas para la producción de una imagen o secuencia infográfica.

### Competencias transversales

#### (3) Trabajo en equipo y liderazgo

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

RA- 3.1 Funcionar eficazmente en un equipo cuyos miembros juntos brinden liderazgo y creen un entorno colaborativo e inclusivo en la organización y coordinación del trabajo.

- Criterios de evaluación

Evaluación del trabajo en equipo

Resultados de Aprendizaje Específicos

RA3.1 - Funcionar eficazmente en un equipo cuyos miembros juntos brinden liderazgo y creen un entorno colaborativo e inclusivo en la organización y coordinación del trabajo.

## 8. Unidades didácticas

### 1. Diseño 2D

1. Sketching
2. Introducción a GIMP
3. Inking
4. Painting
5. Compositing
6. Modelsheet
7. Práctica 1: Sketching
8. Práctica 2: Inking
9. Práctica 3: Painting
10. Práctica 4: Modelsheet

### 2. Modelado 3D

1. Introducción a blender
2. Modo objeto
3. Modo edición
4. Iluminación
5. Modificadores, curvas y texto
6. Modelado de cuerpo
7. Modelado de cabeza
8. Práctica 5: Modelado en modo objeto
9. Práctica 6: Modelado en modo edición
10. Práctica 7: Modelado de interior
11. Práctica 8: Modelado de personaje

### 3. Diseño de materiales

1. Materiales
2. Texturas
3. Texturizado de personajes
4. Práctica 9: Materiales
5. Práctica 10: Texturas
6. Práctica 11: Texturizado de personajes

### 4. Animación

1. Animación de objetos
2. Rigging





## 8. Unidades didácticas

3. Animación de armaduras
4. Práctica 12: Animación de objetos
5. Práctica 13: Rigging de personaje

## 9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	8,00	--	2,00	8,00	--	--	--	18,00	30,00	48,00
2	10,00	--	2,00	8,00	--	--	0,00	20,00	40,00	60,00
3	6,00	--	--	6,00	--	--	--	12,00	20,00	32,00
4	6,00	--	--	4,00	--	--	0,00	10,00	20,00	30,00
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>30,00</b>	<b>--</b>	<b>4,00</b>	<b>26,00</b>	<b>--</b>	<b>--</b>	<b>0,00</b>	<b>60,00</b>	<b>110,00</b>	<b>170,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

## 10. Evaluación

Descripción	Nº Actos	Peso (%)
(05) Trabajos académicos	1	40
(14) Prueba escrita	1	30
(11) Observación	1	30

Dado el enfoque creativo de la asignatura, la adquisición de conocimientos tiene un peso relativamente bajo, y se realizará mediante prueba objetiva. En caso de suspenso, estas pruebas tienen examen de recuperación. La presentación a la prueba de recuperación implica la renuncia a la nota previa, tanto en caso de suspenso como en caso de presentación para mejorar nota.

El grueso de la evaluación se centrará en las habilidades desarrolladas. Para el seguimiento del trabajo diario se plantea la observación del mismo y un portafolio de casos. Esta parte no es recuperable.

Como objetivo final, el alumno deberá presentar un proyecto que resuma todo lo aprendido. En caso de suspenso, se plantea una segunda fecha para la entrega del proyecto.

Para los estudiantes con dispensa de asistencia se plantea el mismo esquema de evaluación. La observación del trabajo diario se realizará mediante la presentación del portafolio en las mismas fechas que el estudiante normal.

En caso de ausencia reiterada (superior al 50%), se solicitará la calificación de NO PRESENTADO.

Si un alumno ha perdido el derecho a ser evaluado en un acto de evaluación por aplicación de la Normativa de Integridad Académica (NIA), no podrá acogerse a la evaluación continua y deberá realizar una prueba final correspondiente al 100% de la calificación de la asignatura.

## 11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	50	
Teoría Seminario	0	
Práctica Aula	50	
Práctica Laboratorio	50	
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

