



Teaching Guide				
Identifying Data				2015/16
Subject (*)	Interacción 3d	Code	616011621	
Study programme	Licenciado en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
First and Second Cycle	1st four-month period	Third-Fourth	Optativa	3.5
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador	Taibo Pena, Francisco Javier	E-mail	javier.taibo@udc.es	
Lecturers	Taibo Pena, Francisco Javier	E-mail	javier.taibo@udc.es	
Web	videalab.udc.es/i3d			
General description	Esta materia tiene como objetivo formar a los alumnos en el funcionamiento y desarrollo de los sistemas interactivos 3D para su experimentación on-line y off-line. Se estudia la estructura y funcionamiento de los sistemas gráficos para la generación de imágenes en tiempo real a partir de modelos 3D digitales, y las técnicas de interacción y navegación por espacios 3D.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A2	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais.
A6	Capacidade de experimentar e innovar mediante o coñecemento e uso de técnicas e métodos aplicados.
A8	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de produción e de difusión audiovisual en tódalas súas fases, incluída a súa promoción e comercialización.
A11	Capacidade de utilización das técnicas e procesos na creación de produtos multimedia.
A12	Capacidade de aplicación de técnicas e procedementos para a composición da imaxe fixa e en movemento.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B9	Resolver problemas de forma efectiva.
B10	Mellorar a capacidade de análise.
B11	Mellorar a habilidade para o uso e a adaptación axeitada das ferramentas tecnolóxicas.
B12	Capacidade de incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo.
B15	Habilidade para a organización e temporalización de tarefas.
B17	Capacidade de resistencia á frustración.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.

Learning outcomes			
Learning outcomes			Study programme competences / results
Conocer el funcionamiento de los sistemas interactivos 3D y el proceso de render en tiempo real.			A6
			B7
			C3
			A8
			B9
			C6
			A11
			B10
			A12
			B11



Desarrollar contenidos multimedia para su experimentación interactiva on-line y off-line	A2	B3	C3
	A6	B4	C6
	A8	B5	
	A11	B7	
	A12	B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B15	
		B17	

Contents	
Topic	Sub-topic

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Personalized attention		0		0

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description

Personalized attention	
Methodologies	Description

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Others			

Assessment comments
---------------------

Sources of information	
Basic	Complementary

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Other comments



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.