



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Interacción 3d	Código	616011621	
Titulación	Licenciado en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
1º y 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Tercero-Cuarto	Optativa	3.5
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Profesorado	Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Web	videalab.udc.es/i3d			
Descripción general	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.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A2	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales.
A6	Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados.
A8	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción y de difusión audiovisual en todas sus fases, incluida su promoción y comercialización.
A11	Capacidad de utilización de las técnicas y procesos en la creación de productos multimedia.
A12	Capacidad de aplicación de técnicas y procedimientos para la composición de la imagen fija y en movimiento.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de manera efectiva en un entorno de trabajo.
B9	Resolver problemas de forma efectiva.
B10	Mejorar la capacidad de análisis.
B11	Mejorar la habilidad para el uso y adaptación adecuados de las herramientas tecnológicas.
B12	Capacidad de incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo.
B15	Habilidad para la organización y temporalización de tareas.
B17	Capacidad de resistencia a la frustración.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
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	

Contenidos	
Tema	Subtema

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Atención personalizada		0		0

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Otros			

Observaciones evaluación
--------------------------

Fuentes de información	
Básica	Complementaria

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías