UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2015/16
Asignatura (*)	Interacción 3d			Código	616011621
Titulación	Licenciado en Comunicación Audiovisual				
Descriptores					
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 / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados del título		
Conocer el funcionamiento de los sistemas interactivos 3D y el proceso de render en tiempo real.	A6 A8 A11 A12	B7 B9 B10 B11	C3 C6

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

Contenidos	
Tema	**Subtema**

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas 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 / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Otros			

Observaciones evaluación

Fuentes de información	
Básica	
Complementária	

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