



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-------------------------|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Deseño Asistido por Ordenador | | Código | 771G01017 |
| Titulación | Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Industrial | | | |
| Coordinación | López Leira, José Manuel | Correo electrónico | jose.lopez.leira@udc.es | |
| Profesorado | López Leira, José Manuel | Correo electrónico | jose.lopez.leira@udc.es | |
| Web | www.eudi.udc.es | | | |
| Descrición xeral | En la formación del ingeniero en Diseño industrial, es fundamental el dominio del uso de herramientas informáticas de CAD para modelado de una realidad virtual, con la representación de escenas y objetos tridimensionales, con el objetivo de una mejor exposición de ideas y proyectos. | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A3 | Necesidade dunha aprendizaxe permanente e continua (Life-long learning), e especialmente orientada cara os avances e os novos produtos do mercado. |
| A4 | Traballar de forma efectiva como individuo e como membro de equipos diversos e multidisciplinares. |
| A5 | Identificar, formular e resolver problemas de enxeñaría. |
| A6 | Formación ampla que posibilite a comprensión do impacto das solucións de enxeñaría nos contextos económico, medioambiental, social e global. |
| A7 | Capacidade para deseño, redacción e dirección de proxectos, en todas as súas diversidades e fases. |
| A8 | Capacidade de usar as técnicas, habilidades e ferramentas modernas para a práctica da enxeñaría. |
| A9 | Capacidade para efectuar decisións técnicas tendo en conta as súas repercusións ou custos económicos, de contratación, de organización ou xestión de proxectos. |
| A10 | Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional. |
| B2 | Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo para cuestionar a realidade, buscar e propoñer solucións innovadoras a nivel formal, funcional e técnico. |
| B5 | Resolver problemas de forma efectiva. |
| B6 | Traballar de forma autónoma con iniciativa. |
| B11 | Capacidade de análise e síntese. |
| C7 | Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |

| Resultados da aprendizaxe | |
|---------------------------|------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias do título |



| | | | |
|---|---|-----------------------|----------|
| Adquirir conocimientos en el uso de herramientas informáticas para el modelado de productos industriales. | A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 | B2 B5 B6 B11 | C7 C8 |
| Saber expresar ideas y diseños de forma sencilla con el uso de herramientas de CAD | A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 | B2 B5 B6 B11 | C7 C8 |
| Capacidad de ver en el espacio representando realidades virtuales | A3 A4 A5 A6 A8 A10 | B2 B6 | C7 C8 |

| Contidos | |
|--|--|
| Temas | Subtemas |
| Tema 1. DISEÑO BIDIMENSIONAL | ? Introducción a Rhinoceros. ? Entidades básicas. ? Creación y edición de curvas. ? Creación y edición de superficies. ? Transformaciones |
| Tema 2. GRÁFICOS 2D | ? Representación de funciones y elementos de una curva. ? Grado y continuidad. ? Tipos de representación de curvas. ? Análisis |
| Tema 3. DISEÑO TRIDIMENSIONAL | ? Entidades básicas. ? Creación y edición de curvas. ? Creación y edición de superficies. ? Transformaciones ? Curvas a partir de objetos. |
| Tema 4. MODELIZACIÓN Y VISUALIZACIÓN 3D | ? Sólidos y edición. |
| Tema 5. RENDERIZADO Y ANIMACIÓN | ? Materiales. ? Iluminación y cámaras. ? Animación. Introducción a Bongo |

| Planificación | | | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|--|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| | | | | |



| | | | | |
|--------------------------|---|----|----|-----|
| Sesión maxistral | A3 A5 A10 A8 B2 B6 B11 | 18 | 21 | 39 |
| Prácticas de laboratorio | A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B2 B5 B6 B11 C7 C8 | 38 | 69 | 107 |
| Proba obxectiva | A5 A8 B2 B5 B11 | 3 | 0 | 3 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|--------------------------|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral | Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, herramientas informáticas y esquemas en la pizarra, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. |
| Prácticas de laboratorio | Metodología que permite en el aula de informática, la realización de ejercicios consistentes en el modelado virtual de escenas y objetos tridimensionales. |
| Proba obxectiva | Prueba que integra la realización de ejercicios virtuales, similares a los realizados durante el curso y preguntas escritas sobre el conocimiento adquirido. |

| Atención personalizada | |
|--------------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Prácticas de laboratorio | Durante las prácticas se resolverán las dudas de forma individual y/o colectiva. Se realizará una planificación de tutorías adaptadas a los alumnos con dispensa académica reconocida. Se establece TEAMS como el medio de tutoría más conveniente, dadas sus posibilidades tanto de tutoría en grupo como individualizada. |

| Avaliación | | | |
|--------------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Prácticas de laboratorio | A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B2 B5 B6 B11 C7 C8 | La realización de ejercicios durante el curso entregados en tiempo y forma, permite una evaluación continua. En los mismos primará, la precisión, presentación, grado de detalle, profundidad del contenido, afinidad al modelo, originalidad y existencia de pasos auxiliares. | 80 |
| Proba obxectiva | A5 A8 B2 B5 B11 | La prueba objetiva consiste en ejercicios similares a los realizados durante el curso y preguntas sobre la materia. | 20 |

| Observación avaliación |
|------------------------|
|------------------------|



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

1ª Oportunidad

-

Alumnos con dedicación completa y el 80% de asistencia

mínima:

Evaluación continua: Será necesaria la

presentación en forma y plazo de la totalidad de las prácticas propuestas

durante el curso. Se evaluarán teniendo en cuenta el grado de dificultad de

cada una (100% de la nota en caso de cumplir los requisitos, 80% en caso de ser necesario el examen final).

Prueba objetiva: Aquellos alumnos que

no superen el aprobado en las prácticas, o que no hayan entregado la totalidad

de las prácticas en forma y plazo, realizarán una prueba objetiva que deberá

ser aprobada (20% de la nota). La nota final será la media ponderada (en función del grado de

dificultad) con las prácticas entregadas durante el curso.

-

Alumnos con dispensa académica concedida:

El procedimiento será igual al anterior, si bien previamente se consensuará el procedimiento a seguir

en función de las particularidades de la dispensa. Esta tendrá que ser

comunicada al inicio de curso o cuando se produzca.

2ª Oportunidad

-

Para aquellos alumnos que no hayan aprobado en la 1ª

Oportunidad:

Se realizará una prueba objetiva en el que se desarrollará un ejercicio similar a los realizados durante

el curso (100% de la nota).

Será requisito

para presentarse al examen el haber entregado la totalidad de las prácticas del

curso, siendo el límite de plazo de entrega 15 días antes de la fecha del

examen.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Mac Neel&amp; Associates (). Rhinoceros 3D Manual del usuario . - Mac Neel&amp; Associates (). Manual de Bongo . - Mac Neel&amp; Associates (). Manual Flamingo . - Varios (). Múltiples Tutoriales y Videos . - Margaret Becker (1999). Rhino nurbs 3d modeling. New Riders. - Mac Neel&amp; Associates (). Rhinoceros 3D Manual de formación 1-2. - Bertoline Wiebe y Miller Mholer (1999). Dibujo en Ingeniería y Comunicación Gráfica. Mc Graw Hill |
| Bibliografía complementaria | |

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Informática Básica/771G01012

Expresión Gráfica/771G01015

Expresión Gráfica Aplicada/771G01016

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Proxectos de Deseño I/771G01024

Materias que continúan o temario



Análise Asistido por Ordenador/771G01013

Oficina Técnica/771G01018

Proxectos de Deseño II/771G01025

Proxectos de Deseño III/771G01026

Proxecto Fin de Grao/771G01027

Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías