

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**Construcción
tridimensional**

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Construcción tridimensional
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	Construcción tridimensional
Tipo	Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	No requiere requisitos previos
Calendario	De septiembre de 2021 a junio de 2022
Horario de impartición	de 9:00 a 12:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Antonia Merino Aranda
Correo electrónico	antoniama@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura está dedicada al estudio y análisis de la forma tridimensional. A través del conocimiento de la forma bidimensional y tridimensional, se analizará el proceso de abstracción artística. Se incidirá en el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales aplicando los procedimientos de la metodología proyectual, con el fin de pasar del boceto a la obra definitiva. Para ello, se profundizará en las técnicas y materiales de construcción tridimensional y las cualidades de las superficies de los materiales, incidiendo en la construcción de maquetas. Por otra parte, se abordará la construcción tridimensional mediante software de diseño 3D como campo de innovación en la esfera del diseño en la actualidad. El aprendizaje se enfoca en la metodología eminentemente práctica mediante el proceso creativo de idea, bocetos y ejecución. De este modo, el alumnado podrá generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos, interrelacionando los lenguajes formales y simbólico con la funcionalidad específica. El objetivo final es lograr que el alumnado disponga de los conocimientos de las técnicas existentes de tratamiento tridimensional ligadas al perfil profesional sobre las que desarrollar proyectos completos, logrando, poder ofrecer, un soporte físico o virtual, que dé lugar a la materialización y presentación de un producto real.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Lenguajes y técnicas de representación y comunicación y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter anual. Esta asignatura aporta al estudiante 5 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.

3.2 Programa

1. INTRODUCCIÓN A LA CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL
 - 1.1. Del plano bidimensional a la construcción del espacio tridimensional
 - 1.2. Métodos, técnicas y materiales
 - 1.3. Corte y plegado
 - 1.4. Experimentación
2. METODOLOGÍA CONSTRUCTIVA
 - 2.1. El proceso de diseño en la construcción tridimensional
 - 2.2. Dimensión, escala y proporción
 - 2.3. Del boceto a la obra definitiva
3. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL
 - 3.1. Planos seriados
 - 3.2. Estructuras poliédricas
 - 3.3. Materiales flexibles, rígidos, laminables y moldeables.
 - 3.4. Composición
 - 3.5. Creación de formas tridimensionales
4. LA MAQUETA: PROYECCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS
 - 4.1. Concepto de maqueta, función, escalas y representaciones
 - 4.2. Materiales y recursos
5. DISEÑO 3D POR ORDENADOR: CARACTERÍSTICAS Y APLICACIONES
 - 5.1. El espacio virtual
 - 5.2. Modelos 3D: poligonal, curvas nurbs, escultura digital
 - 5.3. Modelo infográfico: pautas
 - 5.4. Terminología y conceptos
6. INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D CON 3DSTUDIO
 - 6.1. Introducción al programa. Interfaz
 - 6.2. Creación de primitivas estándar y extendidas

- 6.3. Realización de operaciones: rotación, extrusión, solevación
- 6.4. Mallas editables
- 6.5. Creación de espacios, materiales e iluminación
- 6.6. Cámaras y renderizado

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo

CE03 - Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CE06 - Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas

CE07 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades

Actividades Evaluables

Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	26	20,80%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	40	32,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	25	20,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	5	4,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	3	2,40%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	3,20%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	5	4,00%
Total horas presenciales		108	86,4%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	10	8,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	3	2,40%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	4	3,20%
	Total horas de trabajo autónomo	17	13,6%
	Total volumen de trabajo	125	5 ETCS

5.2 Recursos

- Aulas con ordenador y cañón.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet.
- Materiales y herramientas: acetatos, cartón pluma, papel reciclado, cartón reciclado, cartulinas, cola, cúter, tijeras y materiales diversos.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- ACASO, M. (2009): El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.
- ARNHEIM, R. (2008): Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Madrid: Alianza.
- AVELLA, N. (2009): Diseñar con papel técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.
- BAAL-TESHUVA, J. (2003): Alexander Calder: 1898-1976. Köln: Taschen.
- CARTER, D. A. (1990): Más bichitos en cajas: un libro vivo para aprender los colores. Barcelona: Plaza & Janés.
- CARTER, D. A. (2007): Un punto rojo: un libro llenos de sorpresas para pequeños y mayores. Barcelona: Combel.
- CARTER, D. A. (2007): 600 puntos negros un libro con sorpresas para pequeños y mayores. Barcelona: Combel.
- CARTER, D. A. (2009): Cuadrado amarillo: un libro de sorpresas para pequeños y mayores. Barcelona: Combel.
- CARTER, D. A. (2010): Ruido blanco: un libro para pequeños y mayores con sorpresas que esconden ruidos. Barcelona: Combel.
- CARTER, D. A. (2011): El 2 azul: un libro lleno de sorpresas para pequeños y mayores. Barcelona: Combel.
- CARTER, D. A. (2017): Te amo: un libro pop-up. Barcelona: Combel.

- CHANES, M. (2011): 3ds Max 2011. Madrid: Anaya Multimedia.
- CONSALEZ, L. (2014): Maquetas: la representación del espacio en el proyecto arquitectónico. Barcelona: Gustavo Gili.
- GASPAR, J. (2011): Google SketchUp Pro 8 paso a paso en español. VectorPro.
- HALLGRIMSSON, B. (2013): Diseño de producto: maquetas y prototipos. Barcelona: Promopress.
- JACKSON, P. (2015): El gran libro del plegado técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos. Barcelona: Promopress.
- JACKSON, P. (2016): Texturas en papel. Barcelona: Promopress.
- JACKSON, P. (2019): Estructuras de packaging. Barcelona: Promopress.
- KANDINSKY, W. (2005): De lo espiritual en el arte: contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Paidós, D. L.
- KAMPMANN, L. (1972): Espacios y volúmenes. París: Bouret.
- LUPTON, E. (2012): Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.
- MADERUELO, J. (1990): El espacio raptado: interferencias entre arquitectura y escultura. Madrid: Mondadori, D. L.
- MADERUELO, J. (2008): La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo 1960-1989. Madrid: Akal.
- MATÍA MARTÍN, P. (2006): Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico. Madrid: Akal.
- MUNARI, B. (2016): Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili.
- MUNARI, B. (2016): ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona: Gustavo Gili.
- MOORE, H. (1981): Henry Moore: escultura. Barcelona: Ediciones Polígrafa.
- PASCUAL I MIRÓ, E. (2017): Maquetismo arquitectónico. Badalona: Parramón.
- PNOFKY, E. (1979): El significado de las artes visuales. Madrid: Alianza Editorial, D. L.
- PNOFKY, E. (1987): Idea: contribución a las historia de la teoría del arte. Madrid: Cátedra, D. L.
- WONG, W. (1982): Fundamentos del diseño bi- tridimensional. Barcelona: Gustavo Gili.
- WONG, W. (2009). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- VV.AA. (2010): Materiales. Bases del diseño de productos. Barcelona: Parramón.



6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	<p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.</p> <p>Este examen final constará de tres bloques:</p> <p>a) Bloque teórico de preguntas abiertas de desarrollo en las que el alumnado deberá de reflexionar y formular una opinión personal en base a los contenidos vistos durante el curso.</p> <p>b) Bloque teórico de preguntas semiabiertas con la presentación de 4 imágenes de las cuales el alumnado deberá elegir 2 para responder y completar.</p> <p>c) Bloque práctico: construcción de un objeto o estructura tridimensional por ordenador.</p>	25 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	<p>Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial de carácter práctico, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante. La prueba parcial consistirá en la construcción de un objeto o estructura en soporte físico.</p>	15%
Actividades Prácticas	<p>Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.</p>	45%
Trabajos Individuales o en Grupos	<p>Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.</p>	5%
Actividades Virtuales	<p>Consiste en la realización de ejercicios prácticos que permitan al alumnado la interiorización del</p>	5%

		aprendizaje autorizado en la clase.	
Trabajos de investigación		Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	3%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	2%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x			Tema 1. Introducción a la construcción tridimensional
	2ª Sesión	x			Tema 1. Introducción a la construcción tridimensional
	3ª Sesión	x	x	Práctica en aula	Práctica 1. Experimentación: corte y plegado
2ª	4ª Sesión	x			Tema 1. Introducción a la construcción tridimensional
	5ª Sesión	x	x	Práctica en aula	Práctica 2. Corte y plegado: pop-ups
	6ª Sesión	x	x	Práctica en aula	Práctica 2. Corte y plegado: pop-ups
3ª	7ª Sesión	x			Tema 2. Metodología constructiva
	8ª Sesión	x			Tema 2. Metodología constructiva
	9ª Sesión	x	x	Práctica en aula	Práctica 3. Diorama: moda y cine
4ª	10ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 3. Diorama: moda y cine
	11ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 3. Diorama: moda y cine
	12ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 3. Diorama: moda y cine
5ª	13ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 3. Diorama: moda y cine
	14ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
	15ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 4. Estructuras poliédricas
6ª	16ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
	17ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 4. Estructuras poliédricas
	18ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 4. Estructuras poliédricas
7ª	19ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
	20ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 4. Estructuras poliédricas
	21ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 4. Estructuras poliédricas
8ª	22ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 4. Estructuras poliédricas
	23ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
	24ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
9ª	25ª Sesión		x	Trabajo en equipo	Práctica 5. Composición y materiales
	26ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional

	27ª Sesión		x	Trabajo en equipo	Práctica 5. Composición y materiales
10ª	28ª Sesión	x			Tema 3. Técnicas y materiales de construcción tridimensional
	29ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 5. Composición y materiales
	30ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
11ª	31ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	32ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	33ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
12ª	34ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	35ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	36ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
13ª	37ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
	38ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
	39ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
14ª	40ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
	41ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
	42ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 6. Stand
15ª	43ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	44ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	45ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 6. Stand
16ª	46ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	47ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	48ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
17ª	49ª Sesión	x			Tema 4. La maqueta: función, escalas y representaciones
	50ª Sesión	x	x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	51ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
18ª	52ª Sesión		x		Margen/ Repaso/ Práctica 7. Objetos
	53ª Sesión		x		Margen/ Repaso/ Práctica 7. Objetos
	54ª Sesión		x		Margen/ Repaso/ Práctica 7. Objetos
19	55ª Sesión	x	x	Prueba parcial	Tema 1-4
	56ª Sesión	x	x	Prueba parcial	Tema 1-4
	57ª Sesión	x	x	Prueba parcial	Tema 1-4

20	58ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	59ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	60ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
21	61ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	62ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
	63ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 7. Objetos
22	64ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 7. Objetos
	65ª Sesión	x			Tema 5. Diseño 3D por ordenador
	66ª Sesión	x			Tema 5. Diseño 3D por ordenador
23	67ª Sesión	x			Tema 5. Diseño 3D por ordenador
	68ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 8. Planner 5D/Homestyler
	69ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 8. Planner 5D/Homestyler
24	70ª Sesión	x			Tema 5. Diseño 3D por ordenador
	71ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 9. SketchUp
	72ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 9. SketchUp
25	73ª Sesión	x			Tema 5. Diseño 3D por ordenador
	74ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 10. Escultura
	75ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 10. Escultura
26	76ª Sesión	x	x		Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	77ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 11. Iniciación
	78ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 12. Entorno
27	79ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	80ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 13. Creación de primitivas
	81ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 14. Modificación primitivas
28	82ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	83ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 15. Selección
	84ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 16. Opciones de representación
29	85ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	86ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 17. Capas
	87ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 18. Transformaciones
30	88ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	89ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 19. Transformaciones
	90ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 20. Objetos booleanos

31	91ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	92ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 21. Splines
	93ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 22. Modificadores
32	94ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	95ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 23. Iluminación
	96ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 24. Cámaras
33	97ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	98ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 25. Materiales
	99ª Sesión		x	Práctica en aula	Práctica 25. Solevados
34	100ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	101ª Sesión		x		Repaso
	102ª Sesión		x		Repaso
35	103ª Sesión	x			Tema 6. Iniciación a 3Dstudio
	104ª Sesión		x		Repaso
	105ª Sesión		x		Repaso
36	106ª Sesión		x	Examen final	
	107ª Sesión		x	Examen final	
	108ª Sesión		x	Examen final	