

Fecha de aprobación: 24/06/2024

Guía docente de la asignatura

Expresión Gráfica Arquitectónica 3 (2091122)

Grado	Grado en Estudios de Arquitectura	Rama	Ingeniería y Arquitectura				
Módulo	Expresión Gráfica y Técnicas de Dibujo	Materia	Expresión Gráfica				
Curso	2º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	Troncal

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Conocimientos previos

- Haber adquirido adecuadamente las competencias descritas en la materia básica Expresión Gráfica I.
- Conocimientos básicos de informática gráfica.

Hardware y software

El uso de ordenador portátil personal es obligatorio.

En la asignatura se trabaja con software que requiere un ordenador potente, con una muy buena tarjeta gráfica. Esto, unido a una gran carga de trabajo no presencial, hace que el uso de los ordenadores de las Aulas de Informática resulte inviable.

Los estudiantes, por tanto, deben disponer de un ordenador portátil personal. Especificamos a continuación los requerimientos mínimos necesarios para poder gestionar y mover objetos complejos tridimensionales de arquitectura mediante este [vínculo a los ordenadores aconsejables](#).

Los softwares que se utilizarán serán gratuitos para los estudiantes matriculados en la asignatura, fruto de cesiones o convenios con las diferentes compañías suministradoras.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Ideación y visualización gráfica de la arquitectura. Expresión arquitectónica y urbanística mediante modelos y simulaciones. Procedimientos de dibujo e instrumentación, tanto analógica como digital, en la expresión gráfica arquitectónica. Ideación arquitectónica automatizada. Decisiones y comprobaciones en el proceso de ideación (en papel y en pantalla). Procedimientos híbridos de ideación.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES



- CG01 - Capacidad de análisis y síntesis
- CG02 - Capacidad de organización y planificación
- CG05 - Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio
- CG08 - Toma de decisiones
- CG09 - Trabajo en equipo
- CG14 - Razonamiento crítico
- CG16 - Aprendizaje autónomo
- CG18 - Creatividad
- CG22 - Motivación por la calidad
- CG24 - Trabajo en colaboración con responsabilidades compartidas
- CG25 - Habilidad gráfica general
- CG26 - Imaginación
- CG27 - Visión espacial
- CG30 - Sensibilidad estética
- CG31 - Habilidad manual
- CG33 - Afán de emulación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Aptitud para: a) Aplicar los procedimientos gráficos a la representación de espacios y objetos; b) Concebir y representar los atributos visuales de los objetos y dominar la proporción y las técnicas del dibujo, incluidas las informáticas.
- CE02 - Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo de: a) Los sistemas de representación espacial; b) El análisis y teoría de la forma y las leyes de la percepción visual; c) La geometría métrica y proyectiva; d) Las técnicas de levantamiento gráfico en todas sus fases, desde el dibujo de apuntes a la restitución científica; e) Los principios de la mecánica general, la estática, la geometría de masas y los campos vectoriales y tensoriales; f) Los principios de termodinámica, acústica y óptica; g) Los principios de mecánica de fluidos, hidráulica, electricidad y electromagnetismo; h) Las bases de topografía, hipsometría y cartografía y las técnicas de modificación del terreno.
- CE17 - Aptitud para la concepción, la práctica y desarrollo de: a) Apuntes, croquis y levantamientos de arquitectura y de urbanismo.
- CE18 - Aptitud para: a) Aplicar los procedimientos gráficos a la representación de espacios y objetos; b) Concebir y representar los atributos visuales de los objetos y dominar la proporción; c) Dominar las técnicas del dibujo, incluidas las técnicas de dibujo digital, aplicadas a la arquitectura y el urbanismo.
- CE19 - Conocimiento adecuado y aplicado a la arquitectura y al urbanismo de: a) Los sistemas de representación espacial; b) La geometría métrica y proyectiva; c) Las técnicas de levantamiento gráfico en todas sus fases, desde el dibujo de apuntes a la restitución científica; d) Las bases de topografía, hipsometría y cartografía.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Al finalizar esta materia el estudiante deberá:
Dominar los procedimientos gráficos en la representación de espacios y objetos arquitectónicos.
Dominar la representación de los atributos visuales de los objetos arquitectónicos, el uso de la proporción y las técnicas del dibujo, incluidas las informáticas. Conocer y aplicar los sistemas de representación espacial, el análisis y teoría de la forma.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS



TEÓRICO

Tema 1: CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA DE LA MATERIA.

- Las herramientas gráficas del arquitecto.
- Historia del diseño asistido por ordenador.
- El presente y el futuro de la Expresión Gráfica Arquitectónica.
- Herramientas digitales para la ideación y la representación arquitectónica.

TEMA 02: SINTAXIS VECTORIAL 2D.

- Sintaxis vectorial bidimensional orientada a la elaboración de planimetrías de arquitectura y urbanismo.
- Gestión y manejo del software necesario.

TEMA 03: SINTAXIS VECTORIAL 3D.

- Sintaxis vectorial tridimensional orientada a la elaboración de elementos tridimensionales de arquitectura y urbanismo.
- Gestión y manejo del software necesario.

TEMA 04: METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA ARQUITECTURA.

- Metodología de modelado de edificios de arquitectura y conjuntos urbanos.
- Organización, gestión y optimización de elementos para la producción posterior de objetos digitales arquitectónicos.
- Ejecuciones reales de ejemplos completos en las propias clases.

TEMA 05: MATERIALES.

- Teoría sobre los materiales digitales.
- Sombreadores.
- Componentes.
- Opacidad.
- Mapas.
- Materiales estándar.
- Materiales especiales.
- Mapas texturales y mapas procedimentales.
- Reflexiones y rugosidades.

TEMA 06: ILUMINACION.

- Técnicas de iluminación digital avanzada de edificios y modelos urbanos.
- Luces puntuales y focales.
- Luces de día.
- Luces relativas a un punto de globo y una orientación.
- Efectos de iluminación y renderización.
- Gestión de sombras.
- Iluminación solar y artificial.
- Utilización de luminarias personales y comerciales.

TEMA 07: COMUNICACIÓN GRÁFICA.

- El discurso gráfico arquitectónico.
- Postproducción.
- Maquetación de paneles de concurso.
- Presentaciones interactivas de arquitectura.

TEMA 08: ANIMACION.

- Técnicas de animación programada.
- Animación de cámara.
- Movimiento de objetos.
- Estilos.
- Panoramas.

TEMA 09: IDEACION ASISTIDA.

- Representación arquitectónica analógica y digital.
- Medios analógicos de representación arquitectónica: El croquis, las planimetrías analógicas, perspectivas comunicativas, maquetas analógicas conceptuales y



- comunicativas.
- Medios digitales: Las maquetas de masas conceptuales, las maquetas digitales de comunicación, las imágenes digitales de comunicación, las animaciones digitales.
 - Los panoramas.
 - Las impresiones tridimensionales, las estereoscopias fijas y dinámicas.
 - Cualidades de los medios en el proceso de diseño: Discusión y optimizaciones.
 - Las técnicas y los medios como condicionantes de la arquitectura.
 - Creatividad y Migración de medios.
 - Ejemplos programados de un diseño con técnicas híbridas.
 - Técnicas de modelado de maquetas de masas en el contexto de ideación.
 - Estudio de softwares específicos para la generación de formas rápidas con vocación de evaluación de estadios de proyecto.

PRÁCTICO

Semana 1

- **Teoría.** Presentación, información y funcionamiento de la asignatura EGA3: Profesorado. Objetivos. Funcionamiento de las clases de teoría y de prácticas. Régimen de asistencias. Opciones de superación de la asignatura. Hardware y Software necesario. Web de la asignatura. Asignación del modelo de trabajo de curso. Seguridad y responsabilidad de los datos. Formatos de entrega del trabajo de curso. Muestra de ejemplos de trabajos de alumnos de cursos anteriores. Sistema de evaluación.
- **Referencia al temario: Tema 01.** Contextualización histórica de la Expresión Gráfica Arquitectónica asistida por medios y herramientas digitales.
- **Práctica.** Instalación e introducción práctica al software utilizado durante el curso.

Semana 2

- **Teoría. Referencia al temario: Tema 02.** Órdenes de dibujo: Líneas, Arcos, Polilíneas, Círculos. Órdenes de edición: Matrices ortogonales y polares. Copiar. Simetrías. Desfases. Desplazar. Girar. Escalar. Recortar. Alargar. Partir. Empalme. Edición de polilíneas. Estirar. Propiedades y consulta: Capas. Distancias. Ángulos. Bloques y Referencias Externas. Visualización: Zooms y encuadre. Modos de selección de objetos.
- **Práctica.** Práctica de las ordenes anteriores sobre un edificio sencillo.

Semana 3

- **Teoría. Referencia al temario: Tema 03.** Sintaxis vectorial tridimensional orientada a la elaboración de modelos en tres dimensiones de arquitectura y urbanismo: Gestión y manejo del software necesario. Mover, girar y escalar en tres dimensiones. Alineaciones tridimensionales. Visualización: Zooms y Órbitas. Vistas y Sistemas de coordenadas personalizados. Primitivas de sólidos. Primitivas de superficies. Primitivas de malla.
- **Práctica.** Práctica en cada ordenador de los contenidos explicados en la clase teórica.

Semana 4

- **Teoría. Referencia al temario: Tema 03.** Sintaxis vectorial tridimensional orientada a la elaboración de planimetrías de arquitectura y urbanismo: Estrategias de modelado. Órdenes de edición tridimensional: Extrusión, Revolución. Barrido. Lofting. Operaciones booleanas: Unión. Sustracción. Interferencia. Impresión de planos.
- **Práctica.** Práctica sobre un edificio específico. Inicio del trabajo de curso por cada alumno.

Semana 5

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 04 y 05.** Métodos de intercambio de información entre softwares. Metodología de trabajo para obtención de objetos digitales arquitectónicos. Aplicación a un edificio de arquitectura ejemplar. Concepto de mallado. Exportación de elementos arquitectónicos. Asignación de materiales simples y complejos.
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.



Semana 6

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 05 y 06.** Técnicas de modelado, texturización e iluminación del edificio de arquitectura ejemplar elegido.
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 7

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 06 y 07.** Otras utilidades de gestión y visualización del modelo.
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 8

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 05 y 07.** Secciones de arquitectura e integración de imágenes virtuales sobre fotografías reales. Mapeados especiales.
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno

Semana 9

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 05 y 07.** Fabricación de terrenos digitales y su aplicación a los modelos de trabajo. Postproducción digital de imágenes (1).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 10

- **Teoría. Referencia al temario: Tema 07.** Postproducción digital de imágenes (2).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 11

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 07 y 08.** Gestión y presentación del modelo. Renderizado y animación (1).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 12

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 07 y 08.** Gestión y presentación del modelo. Renderizado y animación (2).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

Semana 13

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 07 y 09.** El discurso gráfico de la arquitectura. Maquetación de paneles de concurso (1). Técnicas híbridas de expresión gráfica (1).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría.

Semana 14

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 07 y 09.** Maquetación de paneles de concurso (2). Técnicas híbridas de expresión gráfica (2).
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría. Fusiones y collages de imágenes del edificio asignado al alumno.

Semana 15

- **Teoría. Referencia al temario: Temas 07 y 09.** El lenguaje cinematográfico. Guión y storyboard. Herramientas y técnicas para el montaje y la producción audiovisual.
- **Práctica.** Práctica de lo explicado en la clase de teoría y modelado del edificio asignado al alumno.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL



- Apuntes de los profesores de la asignatura: Publicación semanal en Prado
- Ejemplos de trabajos de la asignatura [EGA 3](#).
- Ejemplos de trabajos de la asignatura [Diseño Asistido por Ordenador](#).
- CARAZO, E., MARTÍNEZ, S. (2013). La generación digital. Más notas para el debate sobre una cibernética de la arquitectura. EGA, Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica, 22. pp: 50-59. [Acceso a PDF](#)
- DOLLENS, D. (2002). De lo digital a lo analógico. Barcelona, Ed. Gustavo Gili
- FERNÁNDEZ RUIZ, J. A. (2004): “Ideación Asistida por Ordenador”. En Casado de Amezúa C, Gómez-Blanco A. (eds). Dibujar lo que no vemos: X Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica. Ed. Universidad de Granada, Granada, pp. 413- 422. [Acceso a PDF](#)
- FERNANDEZ, J.A. (2008): “Ideación Analógico-Digital”. En Rabasa Díaz E. (ed). XII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica. Madrid, pp. 287-295. [Acceso a PDF](#)
- LLOPIS VERDÚ, J. (2018). Dibujo y arquitectura en la era digital: reflexiones sobre el dibujo arquitectónico contemporáneo. Valencia, Ed. UPV.
- UDDIN, M. S. (2000). Dibujo de composición: técnicas de representación de diseño arquitectónico. México, Ed. McGraw-Hill

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bases de datos de ayuda de Sketchup, Archicad, AutoCad, 3Dmax, Lumion, Zbrush, Rhinoceros
- BERMUDEZ, J.; KING, K. (1999): “La interacción de medios en el proceso de Diseño. Hacia una base de conocimientos”. En Libro de Ponencias del 3er Congreso de SIGraDI. Mar de Plata, pp. 56-65.
- KRISHNAMURTI, J. (1961): El estado creativo de la mente. Buenos Aires, Ed. Kier.
- KRISHNAMURTI, J. (1982): Principios del aprender. Barcelona, Ed. Edasa.
- RODRIGUEZ, C. (2013): Percepciones fílmicas para idear nuevas arquitecturas: Vertov y Eisenstein, revisitados. Revista 180, 32, 62-67. [Acceso a PDF](#)
- RODRIGUEZ C. (2018): Training the inspiration to ideate architecture. En Marcos, C.L. (Ed.) Graphic Imprints. The Influence of Representation and Ideation Tools in Architecture, 252-263. Cham, Ed. Springer.
- SCHÖN, A. Donald (1992): La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones, Barcelona, Buenos Aires, México, Ed. Paidós y Ministerio de Educación y Ciencia.

ENLACES RECOMENDADOS

- [Lumion](#)
- [Photopea](#)
- [TwinMotion](#).
- [Autodesk 3DS Max 2023 Help](#)
- [3dpoder](#).
- [CG Architect](#)
- [Textures Forrest](#)
- [Repositorio de texturas](#)

METODOLOGÍA DOCENTE



- MD01 - Lección magistral/expositiva
- MD02 - Sesiones de discusión y debate
- MD03 - Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD06 - Prácticas en sala de informática
- MD08 - Ejercicios de simulación
- MD09 - Análisis de fuentes y documentos
- MD11 - Realización de trabajos individuales
- MD12 - Seguimiento del TFG

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

A este examen podrán presentarse todos los alumnos matriculados en la asignatura que cumplan las asistencias mínimas.

Sistema de evaluación continua: Es el sistema por defecto.

- (30%) Entregas parciales: (E1+E2+E3)
 - Entrega E1: Croquis, perspectivas, maquetas y otras técnicas manuales de expresión gráfica que justifiquen el esfuerzo de comprensión de la forma del edificio asignado. Presentación de maqueta y paneles (A3/A2/A1)
 - Entrega E2: Plantas, alzados y secciones del edificio. Presentación de paneles (A3/A2/A1)
 - Entrega E3: Imágenes que demuestren que el edificio asignado está modelado al 100% e iluminado con luz solar. Presentación en uno o varios paneles (A3/A2/A1)

Nota: En función del calendario académico de cada curso, los profesores podrán modificar la estructura y fechas de estas entregas parciales.

- (30%) Evaluación continua de los contenidos teórico-prácticos, orientada a demostrar el conocimiento de la teoría impartida en clase. El alumno deberá superar esta prueba con una calificación mínima de 3 puntos sobre 10 para poder sumar al resto. Estos ejercicios se realizarán en modo continuo mediante preguntas semanales en clase práctica, constituyendo finalmente la calificación de la prueba teórico-práctica.
- (40%) Entrega Final E4: Trabajo práctico resumen del curso: Entrega en formato digital e impreso de varios paneles (A3/A2/A1) con imágenes y 1 video de la maqueta, iluminada con luz solar y artificial, adecuadamente ambientada y en contexto. El alumno deberá superar este trabajo con una calificación mínima de 3 puntos sobre 10 para poder sumar al resto.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Evaluación continua

A esta convocatoria podrán presentarse los alumnos matriculados y suspensos en la convocatoria ordinaria por baja calificación en la misma, por incumplimiento de asistencias mínimas o por no haberse presentado a dicha convocatoria.

- (70%) Presentación final del trabajo práctico de curso (varios paneles A3/A2/A1 y un video). Entrega en formato digital e impreso.
- (30%) Examen teórico-práctico.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL



Convocatoria ordinaria

A este examen podrán presentarse los alumnos que se acojan al artículo 8 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la UGR (BOUGR núm. 112, de 9 de noviembre de 2016).

Estos alumnos no pueden asistir a clase y por tanto no es posible evaluar la teoría de un modo continuo. En consecuencia, en un solo acto, deberán realizar un examen teórico así como presentar los mismos trabajos E1+E2+E3+E4. Estos trabajos tienen carácter no presencial y no son incompatibles con la asistencia a clase que es el motivo por lo que solicitan una evaluación única. El control del desarrollo de los mismos se practicará a través de tutorías concertadas.

- Presentación en un solo acto de E1+E2+E3 (30%). Entrega en formato digital e impreso.
- Presentación en un solo acto de E4 (40%). Entrega en formato digital e impreso. El alumno deberá superar este trabajo con una calificación mínima de 3 puntos sobre 10 para poder sumar al resto.
- Examen de teoría (30%) El alumno deberá superar este examen con una calificación mínima de 3 puntos sobre 10 para poder sumar al resto.

Convocatoria extraordinaria

A esta convocatoria podrán presentarse los alumnos matriculados que hayan resultado suspensos o no presentados en la convocatoria ordinaria por evaluación única final.

- (70%) Presentación final del trabajo práctico de curso (varios paneles A3/A2/A1 y un video). Entrega en formato digital e impreso.
- (30%) Examen teórico-práctico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

METODOLOGÍA DOCENTE

Actividades presenciales (40%)

- AF1: Lecciones magistrales (Clases teóricas-expositivas, en gran grupo).

Presentación de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos. Explicación del contenido temático al gran grupo por parte del profesorado o de profesionales especialistas invitados/as.

El temario descrito constituye el cuerpo ordenado y jerarquizado desde el punto de vista conceptual de esta asignatura. En el texto se expresan los contenidos que deben comunicarse a los alumnos. Sin embargo, el orden lógico no coincide con el orden en que deben impartirse los temas para un mayor rendimiento de aprendizaje y correspondiente coordinación con los ejercicios prácticos. Así que se han establecido unas unidades didácticas semanales. No obstante, los temas se imparten íntegramente, aunque con el que hemos denominado: “orden pedagógico”, a través de dichas unidades. En las descripciones quedan especificados los temas teóricos cubiertos en cada caso. En las clases teóricas se producirán tanto intervenciones “magistrales” como la muestra de resoluciones de problemas directamente en pantalla cuyos contenidos están ligados con las clases magistrales. Se destaca la diferencia metodológica en informar sobre el modo en que debe ejecutarse un problema respecto a su desarrollo directo en frente del alumno.

Es cierto que esta metodología plantea una cuestión de escala y es evidente que no es posible en el tiempo disponible, resolver “en vivo” problemas que van más allá de las horas de clase dispuestas, pero para ello se ha optado por resolver los ejercicios sobre modelos de edificios simples restringiendo el valor cuantitativo de los ejercicios y manteniendo la resolución de las cuestiones de orden cualitativo. En concreto, en la medida que se exigirá al alumno, en clases prácticas, el modelado digital de un edificio o conjunto urbano y su procesado posterior, el profesor desarrollará en clase un modelo más simple, pero que esté dotado de todos los conflictos técnicos habituales. Lógicamente se evitará duplicar aspectos ya explicados, aunque en algunos casos hay que hacer notar la rentabilidad pedagógica de resolver varias veces un mismo problema observándolo desde distintas condiciones.



Actividades prácticas

- AF2: (Clases prácticas o grupos de trabajo).

Actividades a través de las cuales se pretende mostrar al alumnado cómo debe actuar a partir de la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Las clases prácticas, de tres horas de duración, se dedicarán al desarrollo de un gran ejercicio relativo a la ejecución de un modelado digital de un edificio o conjunto urbano asignado al alumno que será modelado de acuerdo con la metodología que se imparte en las clases de teoría. Se trata de un edificio único que irá optimizándose desde todas sus variables, tales como textura, iluminación, animación, presentación etc. El hecho de que sea un trabajo largo, aunque con aspectos diferenciados a lo largo del curso, emula un encargo profesional por un lado y evita la típica descontextualización de los clásicos ejercicios parciales cuyas condiciones de relación con el resto habitualmente se desconocen. Por otra parte, es un hecho demostrado en enseñanzas parecidas precedentes que enfrentarse a un edificio genera la habilidad necesaria para desarrollar futuros edificios similares. Se trabajará con el modelo asignado en los apartados de iluminación, animación, tiempo real e integración aproximada.

Se desarrollará en las últimas clases un ejercicio más corto donde se practicará el modelado de masas simples, orientadas a la ideación arquitectónica, basado en estimulaciones gráficas a partir de collages y fusiones digitales.

- AF3: Seminarios

Conferencias, seminarios, workshops, congresos, charlas sobre temáticas relacionadas con la materia, que provoquen el debate y la reflexión en el alumnado.

- AF6: Tutorías académicas.

Reuniones periódicas individuales y/o grupales entre el profesorado y el alumnado para guiar, supervisar y orientar las distintas actividades académicas propuestas. En ellas se aclararán u orientarán de forma individualizada o por grupos reducidos, los contenidos teóricos y/o prácticos a desarrollar en las diferentes actividades formativas descritas anteriormente. Además, los profesores deberán disponer de una Web donde se expondrá todo el material didáctico y se publicarán cuestiones frecuentes, tutoriales, publicaciones, etc.

Actividades no presenciales (60%)

- AF4: Actividades no presenciales individuales (Trabajo autónomo y estudio individual)

Realización de actividades encaminadas al estudio y desarrollo de trabajos, así como la búsqueda, revisión y análisis de documentos, bases de datos, páginas web, etc. Todas ellas relacionadas con la temática de la materia, que a su vez sirvan de apoyo al aprendizaje.

El alumno continúa en casa el desarrollo de los modelos descritos. Mientras que en clase éste debe ocuparse más bien de resolver escollos con el profesor, en casa, debe entrar en la fase más productiva y en los temas que requieran más tranquilidad y reflexión.

El modelado por ordenador es una técnica de la misma cualidad a la del manejo de un instrumento musical o de máquinas complejas. Son necesarias unas mínimas “horas de vuelo”, siendo imposible la concentración de la enseñanza en los clásicos “apretones” finales. Es por eso que la asistencia a clase de modo obligatorio y controlado resulta indispensable para superar los créditos de esta asignatura. Por otra parte, la asistencia es una garantía de autoría de los trabajos de curso.

Serán los alumnos los que resuelvan las posibles indeterminaciones planimétricas encarnando de algún modo al arquitecto autor. Avanzarán autónomamente en el desarrollo de los modelos y serán ellos mismos los que demanden los recursos necesarios para expresar el modo concreto de aspectos totales o parciales de su edificio

CLASES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS

- Las clases teóricas. Las clases teóricas serán de una hora de duración. El número total de clases previstas es de quince.
- Las clases prácticas. Las clases prácticas se desarrollan a razón de tres horas por semana. El número total de clases previstas para cada grupo es de quince.

Los alumnos desarrollarán trabajos a lo largo del cuatrimestre:

- Modelado y presentación de resultados del edificio asignado. Una bibliografía básica relativa a cada edificio se publicará en PRADO2



- Trabajo de ideación asistida por ordenador.

ASISTENCIAS

La asistencia a las clases teóricas y prácticas es obligatoria, admitiéndose un número máximo de faltas del treinta por ciento en alguna de las dos partes de la asignatura (clases de teoría y clases de prácticas).

- Los alumnos que asistan, al menos, al setenta por ciento de las clases, podrán realizar las entregas parciales (E1 a E3), la entrega final de curso (E4), así como ser evaluados de forma continua a través de las pruebas teórico prácticas semanales. (Evaluación continua)
- Los alumnos que falten más de un treinta por ciento de las clases, incumplen los requisitos mínimos presenciales para garantizar la evaluación continua, debiendo remitirse al examen final en la Convocatoria Extraordinaria en las condiciones y contenidos establecidos en el presente documento, todo ello, sin perjuicio de lo dispuesto en el art. 8.2 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la UGR (BOUGR núm. 112, de 9 de noviembre de 2016)
- Los alumnos matriculados con posterioridad al inicio del curso tendrán las faltas relativas a las clases anteriores a su fecha de matriculación, teniendo la opción de solicitar acogerse a la Evaluación Única Final, en Convocatoria Ordinaria, prevista en el art. 8 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la UGR (BOUGR núm. 112, de 9 de noviembre de 2016)

No procederán, en ningún caso, justificaciones por ausencias. Éstas no son válidas al no tratarse de una cuestión de disciplina, sino de necesidad de verdadera presencia, esencial para desarrollar el aprendizaje y garantizar la autoría de los trabajos de curso.

Puntualidad. - Si un alumno llega a clase (real o virtual, según el caso) con más de quince minutos de retraso, se le permitirá la asistencia pero no se le computará.

CUMPLIMIENTO DE LA NORMATIVA DE LA UGR

Para todo lo recogido y lo no recogido en esta Guía Docente relativo a Evaluación, Convocatorias, Calificaciones, Sistema, Publicaciones y Revisión, se atenderá a lo establecido en la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada.

Siguiendo las recomendaciones de la CRUE y del Secretariado para la Inclusión de la UGR (Vicerrectorado de Igualdad, Inclusión y Diversidad) los sistemas de adquisición y de evaluación de competencias recogidos en esta guía docente se aplicarán conforme al principio de igualdad, inclusión y diversidad de todas las personas.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos \(https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad\)](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

