



**CRONOGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE DE TÉCNICAS DIGITALES ALTERNATIVAS  
AGOSTO – DICIEMBRE 2017**

**Elementos de competencias.**

Habilidad en el manejo de herramientas digitales para la representación gráfica aplicando códigos visuales y esquemas descriptivos en el ámbito arquitectónico y urbano.

Semana	Evidencias de aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	Crítica de la representación arquitectónica infográfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la competencia que van a desarrollar durante el curso y su ubicación dentro de la red general de competencias.</li> <li>- Expresar normas, evaluación y pautas a seguir.</li> </ul>	<p><b>BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN DEL CURSO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la representación infográfica avanzada.</li> <li>- Crítica de representación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
2	Preparación de una escena con el modelo arquitectónico de otro software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> </ul>	<p><b>IMPORTACIÓN Y COMPATIBILIDAD</b></p> <p>Importación de Archivos Externos.</p> <p>Vinculación con archivos de Revit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
Semana	Evidencias de aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos



IT-7-ACM-04-R02

3	Preparación de Escena para renderizado con encuadre y cámara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> </ul>	<b>CÁMARAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de Cámara</li> <li>- Field of View</li> <li>- Distorsión Vertical</li> <li>- Encuadre</li> <li>- Ratio</li> <li>- Resolución de imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
4	Preparación de una escena con iluminación natural diurna y nocturna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de renderizado</li> </ul>	<b>ILUMINACIÓN NATURAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iluminación Solar Directa</li> <li>- Iluminación Indirecta</li> <li>- Tipos de Sombras</li> <li>- Controles de Exposición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
5	Preparación de una escena con iluminación natural y artificial, diurna y nocturna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de renderizado</li> </ul>	<b>ILUMINACIÓN ARTIFICIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spotlight</li> <li>- Spherical</li> <li>- Iluminación Fotométrica</li> <li>- Tonalidad por temperatura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
6	Colocación de Materiales con propiedades avanzadas en la escena de las clases anteriores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de modelado</li> </ul>	<b>MATERIALES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color, brillo, relieve, reflejo, refracción, índice de refracción, opacidad, desplazamiento, relieve de normales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>



Semana	Evidencias de aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
7	Mapeo de materiales en un modelo de una escena de las clases anteriores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de modelado</li> </ul>	<b>MAPEO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapas Paramétricos</li> <li>- Mapeo por Coordenadas</li> <li>- Mapeo por Modificador UVW</li> <li>- Materiales Autoiluminados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
8	<b>SEMANA DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y CULTURALES</b>				
9	Renderizado de una escena con diferentes tipos de efectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de renderizado</li> </ul>	<b>RENDERIZADO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iluminación Global (GI)</li> <li>- Oclusión Ambiental</li> <li>- Profundidad de Campo</li> <li>- Renderizado de Vectores EPS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
10	Animación de una escena básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de animación</li> </ul>	<b>ANIMACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Línea de Tiempo</li> <li>- Velocidad de Fotogramas</li> <li>- Fotogramas Clave</li> <li>- Movimiento de Objetos</li> <li>- Movimiento de Cámara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>
11-12	Configuración de una escena animada con efectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de modelado</li> </ul>	<b>EFFECTOS DE ANIMACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niebla</li> <li>- Desenfoque de Movimiento</li> <li>- Phases</li> <li>- Sistmas de Partículas</li> <li>- Formatos de Salida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> </ul>



Semana	Evidencias de aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
13-14	Edición de una imagen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de edición de imágenes</li> </ul>	<b>POSTPRODUCCIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolución de Imágenes</li> <li>- Capas de Ajuste</li> <li>- Brillo y Contraste</li> <li>- Máscaras</li> <li>- Brushes</li> <li>- Sello</li> <li>- Filtros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> <li>- Adobe Photoshop CS6</li> </ul>
15-16	Diseño de Lámina de presentación  Edición de planos y vistas 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del tema.</li> <li>- Calidad de ejecución del modelo.</li> <li>- Crítica y participación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición del tema por parte del maestro.</li> <li>- Ejercicios de identificación de las herramientas del software</li> <li>- Ejercicios de edición de láminas</li> </ul>	<b>LÁMINAS DE PRESENTACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formatos de Impresión</li> <li>- Importación de Archivos EPS</li> <li>- Importación de Archivos DWG</li> <li>- Calidad de Línea</li> <li>- Color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala de cómputo</li> <li>- Ordenador</li> <li>- Proyector</li> <li>- Adobe Illustrator CS6</li> </ul>
17 y 18	<b>ENTREGA Y REVISION</b>				
19	<b>EVALUACIONES EXTRAORDINARIAS 2ª, 4ª y 6ª Oportunidad</b>				



**UANL**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA

IT-7-ACM-04-R02

**FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:** 31 DE JULIO DE 2017

**FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA:** FIN DE SEMESTRE 22 DE DICIEMBRE DE 2017

**ELABORADO POR:** M.A. ANA GABRIELA GALVAN MARTINEZ

**M. A. ANA GABRIELA GALVAN MARTINEZ**

COORDINADOR DE ÁREA DE REPRESENTACIÓN INFOGRÁFICA

**M. A DELIA GALAVIZ REBOLLOZO**

JEFA DEL DEPTO. DE PROYECTOS

**M. A. CARLOS ANTONIO ORTIZ GONZÁLEZ**

SECRETARIO DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA

Revisión no.9

A partir del 13 de febrero del 2017