



CRONOGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE DE TÉCNICAS DIGITALES ALTERNATIVAS ENERO – JUNIO 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"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de la competencia que van a desarrollar durante el curso y su ubicación dentro de la red general de competencias. - Expresar normas, evaluación y pautas a seguir. 	<p>BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN DEL CURSO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la representación infográfica avanzada. - Crítica de representación 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector
2	Preparación de una escena con el modelo arquitectónico de otro software.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del tema por parte del maestro. - Ejercicios de identificación de las herramientas del software 	<p>IMPORTACIÓN Y COMPATIBILIDAD</p> <p>Importación de Archivos Externos.</p> <p>Vinculación con archivos de Revit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector
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"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del tema por parte del maestro. - Ejercicios de identificación de las herramientas del software 	CÁMARAS <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de Cámara - Field of View - Distorsión Vertical - Encuadre - Ratio - Resolución de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector
4	Preparación de una escena con iluminación natural diurna y nocturna	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del tema por parte del maestro. - Ejercicios de identificación de las herramientas del software - Ejercicios de renderizado 	ILUMINACIÓN NATURAL <ul style="list-style-type: none"> - Iluminación Solar Directa - Iluminación Indirecta - Tipos de Sombras - Controles de Exposición 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector
5	Preparación de una escena con iluminación natural y artificial, diurna y nocturna	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del tema por parte del maestro. - Ejercicios de identificación de las herramientas del software - Ejercicios de renderizado 	ILUMINACIÓN ARTIFICIAL <ul style="list-style-type: none"> - Spotlight - Spherical - Iluminación Fotométrica - Tonalidad por temperatura 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector
6	Colocación de Materiales con propiedades avanzadas en la escena de las clases anteriores.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Calidad de ejecución del modelo. - Crítica y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición del tema por parte del maestro. - Ejercicios de identificación de las herramientas del software - Ejercicios de modelado 	MATERIALES <ul style="list-style-type: none"> - Color, brillo, relieve, reflejo, refracción, índice de refracción, opacidad, desplazamiento, relieve de normales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de cómputo - Ordenador - Proyector



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



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



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA

IT-7-ACM-04-R02

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 09 DE ENERO DE 2017

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: FIN DE SEMESTRE 16 DE JUNIO 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.8
A partir del 25 de Julio de 2014