

## CRONOGRAMA DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA DIGITAL ENERO – JUNIO 2018

**Elemento de competencia:**

Competente para crear modelos conceptuales digitales en tercera dimensión.

Semana	Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Contenidos	Recursos
1	<b>MODELADO</b>	El estudiante realizara la práctica guiado por el maestro.	Se explicara que es el modelado conceptual, ventajas, historia, marco de referencia.  Se dará una introducción al software para familiarizarse con el mismo.	El maestro dará una introducción a la materia así como la forma de evaluación de los ejercicios.  Introducción al modelado conceptual.	Software sketchup.
2		Ej. 1: Uso de las herramientas de dibujo 2D, layers y push/pull.	Realizar un ejemplo de una pieza que requiera el uso de dibujo 2D, layers y push/pull.	Técnicas básicas de modelado.  Identificación y uso de herramientas de dibujo 2D, layers y push/pull.	Software sketchup.
3		Ej. 2: Uso de las herramientas de Guides, Guide points, Mover, Rotate, Duplicate.	Realizar un ejemplo de una pieza que requiera el uso de Guides, Guide points, Mover, Rotate, Duplicate	Técnicas intermedio de modelado  Identificación y uso de herramientas de Guides, Guide points, Mover, Rotate, Duplicate.	Software sketchup.

4	<b>MODELADO</b>	Ej. 3: Uso de las herramientas de Tape measure, Protractor, Axis, Section planes, Dimensión, Text.	Realizar un ejemplo de una pieza que requiera el uso de Tape measure, Protractor, Axis, Section planes, Dimensión, Text	Técnicas avanzadas de modelado.  Identificación y uso de herramientas de Tape measure, Protractor, Axis, Section planes, Dimensión, Text.	Software sketchup.
5		Ej. 4: Uso de las herramientas Groups, Components, Outliners, layers.	Realizar un ejemplo de una pieza que requiera el uso de Groups, Components, Outliners, layers.	Organización de un proyecto Grupos, Componentes, Layers.  Identificación y uso de herramientas de Groups, Components, Outliners, layers.	Software sketchup.
6		Ej. 5: Escenas para representación de ensambles y dimensionameinto.	Realizar un ejemplo de Escenas para representación de ensambles y dimensionameinto.	Escenas y dimensionamiento.  Identificación y uso de Escenas para representación de ensambles y dimensionameinto.	Software sketchup.
7		Ej. 6: Proyecto de madera.	Realizar un ejemplo de un Proyecto de madera.	Proyecto de Muebles de madera.  Identificación y uso de características de un Proyecto de madera.	Software sketchup.
8	<b>Repentina, Cursos, Talleres, Simposios</b>				

9	<b>IMÁGENES Y ANIMACIONES</b>	Uso de las herramientas de generación de elementos de ambientación.	Realizar un ejemplo de generación de elementos de ambientación.	Creación de ambientación.  Identificación y uso de herramientas de generación de elementos de ambientación.	Software sketchup, keyshot, Vray.
10		Uso autocad, google maps, key shot y sketchup.	Realizar un ejemplo de interacción autocad, google maps, key shot y sketchup.	Interacción con otros programas de cad.  Identificación y uso de autocad, google maps, key shot y sketchup.	Software sketchup, keyshot, Vray, google maps, auto cad.
11		Uso de las herramientas de sombra y textura.	Realizar ejemplos de piezas que requieran el uso sombra y textura.	Sombras y texturas.  Identificación y uso de herramientas de sombra y textura.	Software sketchup, keyshot, Vray.
12		Uso de las herramientas de Render.	Realizar un ejemplo de una pieza a la que se le aplique un Render.	Renderizado, cámaras, materiales, luces, mapeado, sol y cielo.  Identificación y uso de herramientas de Render, Material, Escenas, Imagen de fondo.	Software sketchup, keyshot, Vray.
13		Realización de archivos imágenes de render y videos.	Realizar un ejemplo de archivos imágenes de render y videos.	Generando imágenes y animaciones.  Correcto uso de herramientas archivos imágenes de render y videos.	Software sketchup, keyshot, Vray.

14	IMÁGENES Y ANIMACIONES	Realización de escenas y render una imagen de una isometría explotada.	Supervisará la correcta realización de escenas y render una imagen de una isometría explotada.	Presentación de un proyecto 1.  Correcto uso de herramientas de escenas y render una imagen de una isometría explotada.	Software sketchup, keyshot, Vray.
15		Realización de escenas y render una imagen de una isometría explotada.	Supervisará la correcta realización de escenas y render una imagen de una isometría explotada.  Explicar el proyecto final.	Presentación de un proyecto 2.  Correcto uso de herramientas de escenas y render una imagen de una isometría explotada.	Software sketchup, keyshot, Vray.
16	PIA	Llevar avance del proyecto final.	Revisar el avance del proyecto final	Avance de proyecto final.	Software sketchup, keyshot, Vray
<p>Evaluación integral de procesos y productos:  Módulo 1 (Modelado).....25 puntos.  Módulo 2 (Imágenes y animaciones).....25 puntos.  Producto integrador de aprendizaje (PIA)...50 puntos.</p> <p style="text-align: right;"><b>Notas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entregara por cada estudiante una presentación en PDF con sus trabajos de todo el semestre.</li> <li>• El día, hora y lugar de entrega final se programara durante el semestre.</li> </ul>					
<p>Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:  Proyecto donde se involucren todos los conocimientos adquiridos por el estudiante en la UA durante el semestre.</p>					
<p>Fuentes de apoyo y consulta:  Google SketchUp Pro 8 pasó a paso en español, Joao Gaspar, GetPro Books.</p> <p>SketchUp 7.1 for Architectural Visualization: Beginner's Guide, Robin de Jongh, Packt Publishing.</p> <p>Photographic Rendering with V-Ray for SketchUp, Brian Bradley, Packt Publishing</p>					

**FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA:** 12 DE ENERO DE 2018

**ELABORADO POR:** M.E. Evert Fernando Sánchez Gómez, M.C. Edgar Giovanni Treviño Orozco

---

**COORDINACIÓN DE ÁREA**  
**M.E. Evert Fernando Sánchez Gómez**

---

**JEFATURA DE DEPARTAMENTO**  
**MA. José Ismael Portales Torres**

---

**SECRETARÍA DE LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO INDUSTRIAL**  
**M.D.I. José Alberto Escalera Silva**