

FACULTAD: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
ESCUELA: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO

UNIDAD CURRICULAR: COMPUTACIÓN IX
(AUTODESK 3DS MAX)

Código de la Escuela	Código	Período	Elaborado por	Fecha Elaboración		Plan de Estudios
15	15-0159	IX	Prof. Daniel Figueroa	Febrero 2014		2012
Eje de Formación			Prelación	HAD	HTIE	Unidades de Crédito
Profesional y Práctica			Computación VII	2	4	2

HAD: Horas de Acompañamiento Docente Semanales
 HTIE: Horas de Trabajo Independiente del Estudiante Semanales

FUNDAMENTACIÓN

La Unidad Curricular de Computación IX "Autodesk 3Ds Max" complementa los conocimientos previamente adquiridos en relación a programas de diseño. En este curso se favorecen experiencias para la aplicación de las habilidades y técnicas de fotografía y modelado, generando presentaciones foto-realistas y animaciones.

Esta asignatura es fundamental para el desarrollo de las habilidades del egresado, ya que le permite planificar el contenido de medios en entornos 3D utilizando las herramientas del programa.

Las competencias genéricas que se desarrollan principalmente, son:

- Capacidad para identificar, plantear, resolver problemas y generar nuevas ideas para la presentación y formalización de nuevos proyectos audiovisuales.
- Compromiso con la calidad del modelado y composición de objetos escenarios y animaciones 3D.
- Conocimiento sobre área de estudio y profesión

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

La unidad curricular Computación IX (Autodesk 3Ds Max), contribuye con el desarrollo de las siguientes competencias específicas del perfil del egresado de la carrera:

- Utiliza las nuevas tecnologías de producción y de información (TIC) y los medios de expresión en el ámbito visual e introduce cambios según los avances de las tecnologías.

- Desarrolla autonomía y capacidad de diseñar productos innovadores y creativos.

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Aplica entornos 3D para el modelado de objetos, empleo de texturas e iluminación.
Crea fotocomposiciones y animaciones básicas utilizando desplazamiento de objetos y cámara para dar soluciones a los proyectos en las distintas áreas del diseño.

MÓDULOS

MÓDULO I. RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA Y MODELADO 3D

Contenidos:

Manejo y desplazamiento de la interfaz del programa
Formas 3D
Herramientas de modelado 3D
Técnicas para modificar y modelar formas 3d

Desempeños:

Identifica y aplica cada uno de los elementos del programa para su ejecución en el arte final (El modelado y la animación)

MÓDULO II. TEXTURAS E ILUMINACIÓN

Contenidos:

Texturizar un elemento
Iluminación de escena

Desempeños:

Aplica texturas y elementos a los objetos y formas 3D
Realiza ajustes y disposición de la iluminación en entornos 3D

MÓDULO III. CAMARA Y RENDER

Contenidos:

Conceptos de fotografía aplicados al programa
Desplazamiento de cámara
Render

Desempeños:

Realiza ajustes y ubicación de la cámara para visualizar y exportar el material final.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Por el carácter y naturaleza de la unidad curricular, se desarrollarán estrategias didácticas prácticas, de tal manera que el estudiante utilice los entorno 3D en creaciones gráficas. Se sugieren las siguientes:

- Demostración y videos
- Taller
- Proyectos
- Aprendizaje basado en problemas

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Los desempeños de las unidades curriculares se evaluarán, principalmente, mediante las siguientes estrategias:

- Desempeño en clase
- Defensa
- Taller
- Prácticas individuales y grupales

REFERENCIAS

Autodesk: [<http://www.autodesk.com/>]

Kramer Andrew [<http://www.videocopilot.net/>]