



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD: ARQUITECTURA
PROGRAMA: ARQUITECTURA

VERITAS LIBERABIT VOS

MICROCURRÍCULO

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE DEL CURSO			CÓDIGO
EXPRESION GRAFICA DIGITAL			ARQ305
TIPO DE CRÉDITO		UBICACIÓN EN LA ESTRUCTURA	
Teórico		Semestre	4
Teórico práctico	2	Prerrequisito	Planimetría y Técnicas Mixtas
Práctico		Saberes y competencias previas requeridos para el desarrollo del curso	<ul style="list-style-type: none">· Maneja acertadamente las propiedades físicas de la luz y los pigmentos en los objetos· Relaciona adecuadamente la proporción, los campos de profundidad y las sombras· Maneja con soltura la mano alzada· Desarrolla con claridad ejercicios de planos arquitectónicos básicos y perspectiva cónica· Desempeña acertadamente ejercicios sujetos a determinantes· Se capacita para extender los campos de acción del arte a mano alzada
Nº de créditos	2		

PROPÓSITOS DE FORMACIÓN

PERFIL DEL EGRESADO Y COMPETENCIAS DEL ÁREA (HORIZONTAL)	PROPÓSITO DEL CURSO (CON RELACIÓN AL ÁREA)
<p>El profesional egresado del programa de arquitectura de la UGCA, está formado en competencias para solucionar problemas inherentes a la forma y orden del espacio habitable en sus diferentes escalas, dimensiones y contextos, con capacidad para:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Diseñar, coordinar y construir proyectos urbano-arquitectónicos · Participar en equipos interdisciplinarios para la estructuración integral del territorio, como escala mayor del hábitat. · <u>Representar creativamente los proyectos de diseño, mediante la aplicación de técnicas y lenguajes de comunicación visual en la materialización de ideas y conceptos.</u> · Analizar e interpretar la habitabilidad en los diferentes contextos culturales y espacio-temporales. <p>Desde esta perspectiva, es un profesional que indaga permanentemente sobre la sustentabilidad del hábitat, a través de un pensamiento ambiental, sistémico y crítico, con conciencia de</p>	<p>Identificar y diferenciar los distintos elementos que componen las barras de herramientas del programa Corel Draw y utilizar las herramientas básicas del programa 3ds Max para crear de modo fácil y rápido modelados tridimensionales e todo tipo.</p>

su responsabilidad social, política y cultural en el medio donde actúa.	
---	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL CURSO

COMPETENCIAS	INDICADORES
Identificará las herramientas de dibujo COREL DRAW	Identifica y aplica las herramientas de dibujo COREL DRAW para el dibujo de proyectos de diseño.
Identificará las herramientas de edición COREL PHOTO PAINT	Identifica y aplica las herramientas de dibujo COREL PHOTO PAINT para la edición de imágenes de proyectos.
Crearé proyectos de imagen en el programa COREL DRAW	Crea proyectos de imagen de los proyectos de diseño editando y dibujando, utilizando las herramientas aprendidas durante el módulo de aplicación del dibujo digital en COREL.
Identificar las herramientas de modelado del programa 3ds Max 2011	Identifica las herramientas básicas del programa 3ds Max 2011 Reconoce la plataforma del programa utilizando los fotogramas de manera acertada Crea presentaciones interactivas tipo página web aplicando los conocimientos sobre gráficos, botones, clips de película.

COMPETENCIAS GENÉRICAS – TRANSVERSALES

COMPETENCIAS	INDICADORES
COMUNICACION ORAL Y ESCRITA Visualizará e interpretará gráficamente los espacios y elementos relacionados con el diseño arquitectónico, estimulando la creatividad, la ideación y lo artístico, mediante la utilización de software de dibujo.	Expresa y comunica sus proyectos por medio de gráficos digitales. Edita imágenes con el fin de mostrar su propuesta de una manera más cercana a la realidad
CIENTIFICAS Y TECNOLOGICAS Contribuirá a una interpretación moderna y contemporánea en la selección de los procedimientos técnico-formales del dibujo y en el uso racional de los recursos, que proporcionen un alto rendimiento en la materialización de las ideas y conceptos de comunicación gráfica.	Simula proyectos con acabado fotorrealístico. Modela solidos básicos en el programa 3ds Max

RELACIÓN CON EL PROYECTO INTEGRADOR APORTES DEL CURSO AL PROYECTO INTEGRADOR (Coherencia Vertical)

NOMBRE DEL PROYECTO INTEGRADOR	PROYECTO INTEGRAL LOCAL
--------------------------------	-------------------------

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR	Con el proyecto integrador se estimula al estudiante para que fortalezca su cultura visual y enriquezca sus posibilidades creativas, presentando proyectos de alta calidad, demostrando que el idioma universal del arquitecto es la representación gráfica. Hoy más que nunca, se requiere que esa comunicación sea eficiente, razón por la cual se ha hecho imprescindible el uso de nuevas tecnologías a fin de producir dibujos más claros y precisos.
APORTES DEL CURSO AL PROYECTO INTEGRADOR	El estudiante se forma y se capacita en métodos y técnicas básicas de la obtención de imagen y fotografía que le permite registrar de forma clara y coherente la información que requiere desarrollar para su proyecto, así como en las competencias y criterios necesarios para crear la presentación y la socialización del proyecto.

PROPUESTAS DE CONTENIDOS

Herramientas básicas de corel draw:

Entorno/Interfaz
 Activación de Barras
 Paletas de Color
 Ventanas Acoplables
 Caja de Herramientas
 Barra de Propiedades
 Manipulación de Objetos
 Acercamiento y Ubicación
 Inicio-Pagina y adecuación
 Formas Vectoriales
 Formas Geométricas
 Formas Básicas
 Reubicar y renombrar
 Contornos y rellenos
 Relleno sólido o uniforme
 Rellenos Degradados
 Patrones de Relleno
 Relleno de textura
 Relleno Interactivo
 Trazos Y Efectos
 Herramienta mano alzada
 Herramienta Bézier
 Herramienta pluma
 Trazo Artístico
 Trazos Combinados
 Mezclas y Siluetas interactivas
 Combinación de objetos
 Extrusión interactiva
 Herramienta cuchillo
 Borrado y Lentes
 Imágenes y Textos
 Mapas de bits
 Power Clip
 Importación de Imágenes
 Transformación de Imágenes
 Efectos de Bitmaps
 Adición de Textos
 Perspectiva de textos

Textos sobre contornos
 Sombreado d texto
 Adaptación de texto
 Publicación
 Sombra y Transparencia
 Separación de sombras
 Edición de texto
 Reubicación y cortes
 Código de Barras
 Publicación PDF y HTML
 Conversión Texto en Curvas
 Exportar diseños
 Modificación de Formatos
 Impresión y Separación de Colores
 Edición de imágenes en corel photo paint

Introducción 3ds Max

Introducción A 3ds MAX
 Interfaz de 3ds MAX
 Configurar la escena
 Creación y modelado de objetos (I)

LECTURAS Y MATERIAL DE APOYO

(De conformidad a las competencias formuladas)

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	REFERENCIA TOPOGRÁFICA (LUGAR FÍSICO Y/O VIRTUAL DONDE SE ENCUENTRA EL TEXTO)
Tutoriales Página principal de COREL x4 Página principal 3ds Max 2011	www.youtube.com www.corel.com http://usa.autodesk.com/3ds-max/trial/ http://www.tutorial-enlace.net/tutorial-Modelar_un_Mouse_en_3D_Studio_Max-28147.html http://www.youtube.com/watch?v=lpVRrsCNwQk http://www.youtube.com/watch?v=-bXEM-oiozo&feature=related http://www.adrformacion.com/cursos/3dstudio/3dstudio.html

CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGÚN LOS INDICADORES DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y GENÉRICAS

- Participación activa y asertiva de los estudiantes, donde se realiza una construcción permanente individual y grupal, incluyendo los aportes bibliográficos, webgráficos e investigativos por iniciativa propia.
- Presentación de trabajos escritos y sustentación grupal.
- Exposiciones, donde se evidencia la capacidad argumentativa, la competencia comunicativa y la interacción grupal de los estudiantes.
- Discusiones, con capacidad analítica, crítica y reflexiva.
- Evaluaciones escritas.
- Manejo de software libre.
- Plantear un problema de acuerdo a los conocimientos obtenidos en el proceso.
- Retroalimentación, por parte del docente de cada uno de los criterios propuestos.

PERFIL DEL DOCENTE REQUERIDO PARA EL DESARROLLO DEL CURSO

Docente con experiencia en el área de conocimiento de Expresión, representación y comunicaciones, que demuestre disposición a enriquecer la práctica educativa a través de la incorporación de las innovaciones que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. El docente debe tener un conocimiento amplio del perfil de egresado, del perfil del programa y del mapa curricular del plan de estudios que incorpora la asignatura de su responsabilidad.

Disponibilidad para el trabajo colaborativo en equipo con habilidades básicas en el uso del computador para la elaboración de documentos y presentaciones.

El docente debe manejar con exactitud los programas: Corel, Flash, Autocad.