



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"> <li>· Maneja acertadamente las propiedades físicas de la luz y los pigmentos en los objetos</li> <li>· Relaciona adecuadamente la proporción, los campos de profundidad y las sombras</li> <li>· Maneja con soltura la mano alzada</li> <li>· Desarrolla con claridad ejercicios de planos arquitectónicos básicos y perspectiva cónica</li> <li>· Desempeña acertadamente ejercicios sujetos a determinantes</li> <li>· Se capacita para extender los campos de acción del arte a mano alzada</li> </ul>
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 graduado del Programa de Arquitectura de la UGCA, está formado en competencias para solucionar problemas inherentes a la <b>Forma y orden del espacio habitable</b> en sus diferentes escalas, dimensiones y contextos, con capacidad para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diseñar, coordinar y construir proyectos arquitectónicos y urbanos.</li> <li>▪ Participar en equipos interdisciplinarios para la estructuración integral del territorio en sus diferentes escalas.</li> <li>▪ <b>Representar creativamente los proyectos de diseño, mediante la aplicación de técnicas y lenguajes de comunicación visual en la materialización de ideas y conceptos.</b></li> <li>▪ Comprender e intervenir la habitabilidad en los diferentes contextos socio-culturales y espacio-temporales.</li> <li>▪ Participar en procesos de hábitat para la emergencia social, la vulnerabilidad y atención del riesgo.</li> </ul> <p>Desde esta perspectiva, es un profesional que</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>

indaga permanentemente sobre la sustentabilidad del hábitat, a través de un pensamiento ambiental, sistémico y crítico, con conciencia de su responsabilidad ética, 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
<p><b>COMUNICACION ORAL Y ESCRITA</b> 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.</p>	<p>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</p>
<p><b>CIENTIFICAS Y TECNOLOGICAS</b> 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.</p>	<p>Simula proyectos con acabado fotorrealístico. Modela solidos básicos en el programa 3ds Max</p>

### 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	<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> <a href="http://www.corel.com">www.corel.com</a>  <a href="http://usa.autodesk.com/3ds-max/trial/">http://usa.autodesk.com/3ds-max/trial/</a>  <a href="http://www.tutorial-enlace.net/tutorial-Modelar_un_Mouse_en_3D_Studio_Max-28147.html">http://www.tutorial-enlace.net/tutorial-Modelar_un_Mouse_en_3D_Studio_Max-28147.html</a> <a href="http://www.youtube.com/watch?v=lpVRrsCNwQk">http://www.youtube.com/watch?v=lpVRrsCNwQk</a>  <a href="http://www.youtube.com/watch?v=-bXEM-oiozo&amp;feature=related">http://www.youtube.com/watch?v=-bXEM-oiozo&amp;feature=related</a>  <a href="http://www.adrformacion.com/cursos/3dstudio/3dstudio.html">http://www.adrformacion.com/cursos/3dstudio/3dstudio.html</a>

## **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.