



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
 FACULTAD: ARQUITECTURA
 PROGRAMA: ARQUITECTURA

MICROCURRÍCULO

IDENTIFICACIÓN			
NOMBRE DEL CURSO			CÓDIGO
REPRESENTACION CAD ARQUITECTURA			ARQ406
TIPO DE CRÉDITO	UBICACIÓN EN LA ESTRUCTURA		
Teórico		Semestre	5
Teórico práctico	1	Prerrequisito	ARQ0204 REPRESENTACION DIBUJO ARQUITECTONICO
Práctico			
Nº de créditos	1	Saberes y competencias previas requeridos para el desarrollo del curso	Representación arquitectónica (plantas, cortes, fachadas, representaciones en general en 2D) Conocimiento y dominio del dibujo en dos dimensiones (2D) Manejo del programa AUTOCAD 2d

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 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 arquitectónicos y urbanos. ▪ Participar en equipos interdisciplinarios para la estructuración integral del territorio en sus diferentes escalas. ▪ Representar creativamente los proyectos de diseño, mediante la aplicación de técnicas y lenguajes de comunicación visual en la materialización de ideas y conceptos. ▪ Comprender e intervenir la habitabilidad en los diferentes contextos socio-culturales y espacio-temporales. ▪ Participar en procesos de hábitat para la emergencia social, la vulnerabilidad y atención del riesgo. <p>Desde esta perspectiva, es un profesional que</p>	<p>Éste es un curso de iniciación que pretende introducir al alumno en el mundo de 3D Studio, de modo que al finalizar el curso esté familiarizado con el programa, tanto con el entorno como con el método de trabajo.</p> <p>En primer lugar el curso sitúa al alumno en el entorno de trabajo mostrándole su aspecto así como las opciones que se presentan para modificarlo (conceptos de creación y modificación de objetos con el fin de modelar los objetos de la escena). Una vez creados los objetos se introduce al alumno en el empleo de luces y materiales, para obtener la imagen que se precisa. Finalmente se explican las opciones básicas de animación con el fin de realizar pequeñas animaciones de la escena.</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
<p>Crearé modelos 3D, con el fin de visualizar las ideas forma práctica y satisfactoria.</p> <p>Crearé imágenes fotorrealísticas con acabados perfectos</p> <p>Crearé animaciones por medio de escenas y recorridos.</p>	<p>Adquiere destreza en el manejo de las herramientas básicas de Sketchup, Descubriendo facultades de fácil adaptación en el manejo de programas asistidos por computadora</p> <p>Visualizar, dibujar y organizar cualquier modelo de diseño arquitectónico, aplicando todos los conocimientos básicos del lenguaje Bidimensional y Tridimensional-</p> <p>Configura escenas de recorridos virtuales de cámara en exteriores, asociando con la animación de luces y materiales.</p>

COMPETENCIAS GENÉRICAS – TRANSVERSALES

COMPETENCIAS	INDICADORES
<p>CIENTIFICAS Y TECNOLOGICAS</p> <p>El estudiante tendrá una visión general de las posibilidades que ofrece el programa respecto a la creación de objetos, creación y asignación de materiales, iluminación de la escena, utilización de cámaras y animación de la escena.</p> <p>Tendrá, por tanto, una buena base para poder profundizar en los temas que se explican o introducirse en temas más complejos</p>	<p>Conoce, identifica y maneja de manera adecuada la terminología y pasos para desarrollar ARQUITECTURA BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL utilizando como herramienta elemental el 3ds Max</p> <p>Aplica las técnicas aprendidas de temas arquitectónicos, haciendo trabajos de representación completos</p> <p>Interpreta los conocimientos en la técnica de dibujo estudiada para aplicarla en los procesos creativos del diseño conceptual y para comunicar los resultados de sus diseños.</p> <p>Adquiere destreza en la comprensión, realización y representación de gráficos y dibujos arquitectónicos.</p> <p>Aplica técnicas, métodos y herramientas en 3ds Max</p> <p>Domina las herramientas de apoyo</p>

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

NOMBRE DEL PROYECTO INTEGRADOR	PROYECTO INTEGRAL METROPOLITANO
BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR	Ejercicio de aplicación de las herramientas de expresión, modelado del sector a intervenir, animación y maqueta virtual del proyecto integrador.
APORTES DEL CURSO AL PROYECTO INTEGRADOR	El estudiante está en la capacidad de crear el modelado tridimensional del proyecto, mediante el uso de la "maqueta virtual", para la obtención de todos los planos técnicos, los modelos y vistas tridimensionales y las animaciones y estudios virtuales del proyecto de taller.

PROPUESTAS DE CONTENIDOS

Introducción
Gestión de archivos. Visualización de la escena
Comenzando a crear una escena
Modificaciones sobre los objetos
Trabajar con precisión
Creación y modificación de formas
Creación de objetos 3D a partir de formas
Clonación de objetos
Uso de modificadores
Objetos de composición
La escena final
Materiales
Iluminación de la escena
Introducción a la animación
Creación y modificación de materiales
Más sobre animación

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)
Página principal de autodesk 3ds Max 2011	http://www.autodesk.es/adsk/servlet/pc/index?siteID=455755&id=14626995
Tutoriales 3ds Max 2011	http://www.youtube.com

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 muestre 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: Autocad, 3ds Max