CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

DISEÑO DIGITAL IV (MODELADO)

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS:**

**CÓDIGO:** *DGR501*

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** *4*

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

Asignatura de carácter teórico y práctico, que desarrolla la capacidad del manejo espacial tridimensional, con la creación de escenas objetos y personaje en realidad virtual, para su aplicación en medios audiovisuales, spots publicitarios, web, etc. Mediante un software especializado con las que se desarrollaran dichas capacidades.

1. **PREREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRERREQUISITO:** | Diseño Digital III DGR401 |
| **CORREQUISITO:** | Ninguno |

1. **TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO**

**Texto Guía:**

* Casanova, S. (2005). *3DMAX7 al límite*. Perú. Editorial megabyte.

**Textos de referencia:**

* Steven, Elliott. Phillip, Miller. Et Al. (1997). *Inside 3D Studio MAX 2.* [New Riders Publishing](http://www.grupoquorum.com/quorum-libros/libro/listadoEditorial/id/978-1-56205/pagina/1/nombre/new-riders-publishing.html).
* Patmore, Chris. (2004). *Curso completo de animación*. Acantos, S.A.
* Chong, Andrew. (2010). *Animación Digital*. España. Naturart, S.A. Blume.
* Selby, Andrew. (2009). *Animación, Nuevos Proyectos y Procesos Creativos*. España. Parramón Arquitectura y diseño.

**Lecturas complementarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| SESIÓN | LECTURA PREVIA |
| 1 | Autodesk. http://www.autodesk.es/products/autodesk-3ds-max/overview |
| 2 | TurboSquid. http://www.turbosquid.com/ |

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO**
2. Conocer las herramientas, comandos y modificadores del software, mediante el aprendizaje de las funciones de los mismos y su aplicación en ejercicios de clase. (Nivel Taxonómico: Comprensión)
3. Crear modelados tridimensionales mediante transformaciones y composiciones de objetos. (Nivel Taxonómico: Evaluación)
4. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 01.- Interface y entorno del programa, formas, modificadores. | 16 |
| UNIDAD 02.- Creación de cámaras luces, texturas, renderizado de escenas. | 16 |
| TOTAL | 32 |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 02.- Planos blueprints, deformadores de formas y figuras. | 8 |
| UNIDAD 03.- Modelados a través de cajas y mallas, formas y escenarios. | 24 |
| TOTAL | 32 |

1. **HORARIO DE CLASE/LABORATORIO**

Se trabajara dos sesiones por semana y cada sesión constara de dos horas de clase, en total serán 32 sesiones. Completando 64 horas semestrales.

1. **CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL**

El curso contribuye a la formación del profesional en Diseño Gráfico, mediante la comprensión y el dominio del software de realidad virtual, para el desarrollo de productos y proyectos de alto rendimiento profesional.

1. **RELACIÓN DEL LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **CONTRIBUCIÓN (ALTA, MEDIA, BAJA)** | **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO** | **EL ESTUDIANTE DEBE:** |
| a). Aplicar conocimientos de comunicación visual acorde a las competencias profesionales de la carrera. | **MEDIA** |  |  |
| b).Analizar problemas de comunicación visual para plantear soluciones eficientes de diseño gráfico. | **MEDIA** |  |  |
| c).Diseñar proyectos y/o productos creativos e innovadores de comunicación visual con criterios profesionales. | **ALTA** | **1,2** | Crear y modelar objetos en 3D, con un alto nivel de realismo. |
| d).Tener la habilidad para trabajar como parte de un equipo multidisciplinario. | **MEDIA** |  |  |
| e). Comprender la responsabilidad ética y profesional. | **MEDIA** |  |  |
| f). Tener la habilidad para comunicarse efectivamente de forma oral y escrita en español. | **MEDIA** |  |  |
| g). Tener la habilidad de comunicarse en inglés. | **MEDIA** |  |  |
| h). Tener una educación amplia para comprender el impacto de las soluciones de su carrera profesional en el contexto global. | **MEDIA** |  |  |
| i). Reconocer la necesidad de continuar aprendiendo a lo largo de la vida y tener la capacidad y actitud para hacerlo. | **MEDIA** |  |  |
| j). Conocer temas contemporáneos. | **MEDIA** |  |  |
| k). Capacidad de liderar, gestionar y emprender proyectos. | **MEDIA** |  |  |

1. **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

La asignatura será abordada a través de técnicas activas que potencien la participación del alumno en los procesos de aprendizaje. El profesor facilitara a los estudiantes conceptos y materiales para decodificar los conceptos teóricos y prácticos más importantes por medios de las siguientes estrategias metodológicas:

* Conferencias
* Proyecciones
* Debates
* Análisis de modelados
* Trabajos prácticos en clase
* Proyecto final acorde a lo estudiado

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajos Individuales (40%)** |  |  |  |
| Trabajos en clases | 40% | 40% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Bitácora | 20% | 20% |  |
| **Exámenes parciales (40%)** |  |  |  |
| Examen escrito | 40% | 40% |  |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Profesor** | **Coordinador**  **de la carrera** | **Dirección General**  **Académica** |
| Ing. Ángel Solórzano Zambrano. | Ing. Mariela Coral López | Dra. Lyla Alarcón de Andino |
| Fecha: 14/09/2015 | Fecha: | Fecha: |