

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	1 de 4

FACULTAD:

PROGRAMA:

DEPARTAMENTO DE:

CURSO: CÓDIGO:

ÁREA:

REQUISITOS: CORREQUISITO:

CRÉDITOS: TIPO DE CURSO:

JUSTIFICACIÓN:

3dmax y el Rhinoceros son programas, diseñados como herramienta para la elaboración de diseños 3d para ingeniería y la arquitectura, cuya función principal es resaltar y complementar los conocimientos adquiridos del estudiante en materias anteriores como asistido uno a la cual, en este caso se le integra al estudiante el manejo de herramientas enfocadas a diseñar, modelar y hacer videos de sus creaciones, ya sean arquitectónicas o industriales, capaces engañar al ojo humano de lo real y lo virtual.

OBJETIVO GENERAL:

Enfocar al estudiante a trabajar herramientas de alto rendimiento bastante útiles en su paso a ser profesionales, garantizándoles así, la importancia de conocer e implementar nuevos instrumentos en sus nuevos futuros proyectos.

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	2 de 4

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar habilidades de proyección en las propuestas de trabajo mediante el diseño asistido 2
- Implementar herramientas de renderizado en proyectos de entrega y durante el semestre.

COMPETENCIAS

- Cognitivas: Reconocer la interfase y las posibilidades de diseño del software maximizando al máximo el uso de sus herramientas
- Argumentativas: exponer con criterio definido por parámetros establecidos la presentación de propuestas de diseño
- Analíticas e interpretativas: Desarrollar posiciones personales y genéricas sustentadas en criterios de selección.
- Comunicativas: Expresar con claridad y técnica las relaciones de los diseños propuestos.

CONTENIDOS

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE
rhino: Unidad 1 (Iniciar el programa)	4	2
rhino: Unidad 2 (Unidades de Dibujo), Unidad 3 (Recortar objetos) Unidad 4 (Crear capas)	4	2
rhino: Unidad 5 (Empalme) Unidad 6 (Equidistancias)	12	6
rhino: Unidad 7 (Manejo de textos) Unidad 8 (Acotación)	8	4
rhino: Unidad 9 (animación con bongo) Unidad 10 (bongo y vray)	12	6
3dmax: Unidad 11 (Iniciar el programa) Unidad 12 (animación con 3dmax) Unidad 13 (elaboración de entorno 360 en vray)	4	2

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	3 de 4

rhino y 3dmax: Unidad 14 (rhino y 3dmax compatibilidad) Unidad 15 (diferencia de formatos y utilidades) Unidad 16 (vray en 3dmax)	20	10
---	----	----


METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la asignatura se desarrollaran:

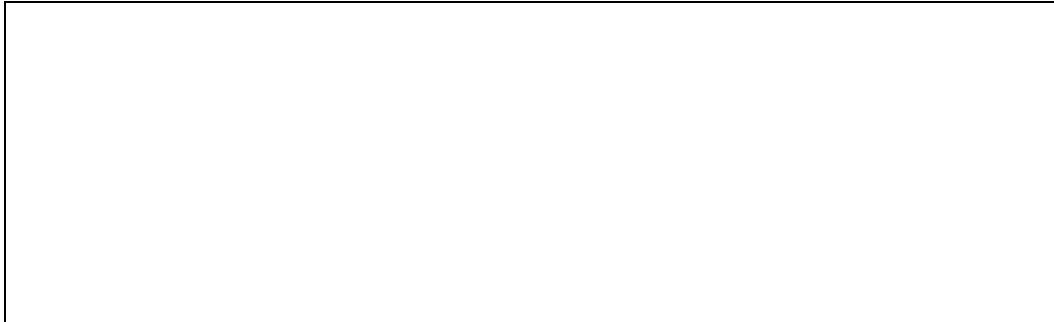
- ejemplo y práctica empeladazos por el profesor y el estudiante.
- simulación de procesos reales de trabajos en tiempo real.
- Acompañamientos dirigidos por parte del docente para el desarrollo de los ejercicios
- Desarrollo de ejercicios por clase.
- evaluación de material trabajado durante el corte, de manera individual.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

1. ORIENTACION DE LA EVALUACION: Se evaluarán los educandos con base en las competencias interpretativa, argumentativa, propositiva y proyectual en un 40% y apoyados en las competencias personal, intelectual y tecnológica el restante 60%. Los valores individuales de cada competencia serán colocados por el docente, y puestos en conocimiento del educando al inicio del curso.			
2. EVALUACIONES DE TRABAJOS VARIOS: (Valorados para el primer y segundo corte de 15%, y en el corte final 10%): Como instrumentos de evaluación se propone:			
3. PRUEBA ESCRITA: (Valorados para el primero, segundo y tercer corte en 20%) Como instrumentos de evaluación se propone:			
4. DISTRIBUCION EN EL CALENDARIO ACADEMICO Y VALORACION PORCENTUAL			
En concordancia con el Acuerdo No 012 de 2013, se propone:			
CORTE	SEMANAS	VALOR	OBSERVACIONES
1	1 a 5	15%	Quices, trabajos, informes de las prácticas realizadas y exposiciones.
	6	20%	Parcial escrito (23 al 28)-09-2013
2	7 a 10	15%	Quices, trabajos, informes de las prácticas realizadas y exposiciones.
	11	20%	Parcial escrito. (28 al 10)-11-2013

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	4 de 4

3	12 a 15	10%	Quices, trabajos, informes de las prácticas realizadas y exposiciones.
	16	20%	Presentación y sustentación del trabajo final.



BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

-arquonauta.com -rhinotoday.com

NOTA: EN CADA UNA DE LAS UNIDADES EL DOCENTE DEBERA PROPONER MÍNIMO UNA LECTURA EN LENGUA INGLESA Y SU MECANISMO DE CONTROL