

PROGRAMA DE ASIGNATURA / ESQUEMA BÁSICO

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre asignatura: Modelado Tridimensional Conceptual	Período de Vigencia: 2015-2016
Código:	
Tipo de Curso: Formación Disciplinar	

Carrera: Diseño Industrial	Departamento: Arte y Tecnologías del Diseño	Facultad: Arquitectura, Construcción y Diseño
Nº Créditos SCT: 3	Total de horas: (semestrales) Cronológicas: 90 Pedagógicas: 126	Año/ semestre 2/3
Horas presenciales: 3 (total horas pedagógicas semanales) HT: 2 HP: 1 HL: 0	Horas trabajo autónomo: 4 (total horas pedagógicas Semanales) HT: 2 HP: 2 HL: 0	
Requisitos: NO Asignatura:	Correquisitos: NO Asignatura:	

II.- DESCRIPCIÓN

II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Modelación Tridimensional Conceptual es una asignatura de segundo año de la carrera de Diseño Industrial, tercer semestre de carácter teórico práctico. La asignatura tiene por finalidad que el estudiante comprenda las técnicas de generación de modelos virtuales 3D y escenarios virtuales representando proyectos y objetos a través del renderizado foto-realista.

Contribuirá a las competencias específicas del Perfil de Egreso en cuanto a:

CE1: Investigación aplicada a proyectos de diseño: Generar información relevante a partir de procesos recopilación y análisis de datos, a través, del manejo herramientas e instrumentos para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 2)

CE6: Gestión tecnológica para materialización de proyectos: Desarrollar y evaluar aspectos relacionados con características técnicas, tecnológicas y productivas para la materialización de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 3)

Contribuirá a las competencias genéricas del Perfil de Egreso en cuanto a:

CG5: Capacidad para comunicarse: Poseer habilidades comunicativas orales y escritas para interactuar efectivamente con los demás, expresando ideas y sentimientos. A nivel básico, se comunica en un segundo idioma. (Nivel de Tributación 1)

II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Construir objetos y escenarios tridimensionales conceptuales para la representación visual de proyectos, productos o ideas, con la finalidad de evaluar su forma y visualización de manera virtual.

II.3 Aprendizajes Previos

1. Domina el diseño asistido por computador en 2 dimensiones.
2. Construye representaciones en proyección perspectiva.
3. Abstrae geometrías de 2 y 3 dimensiones.

III. BIBLIOGRAFÍA

Fundamental

- Boardman (2013). *3ds Max 2013*. Madrid, España. Editorial Anaya Multimedia.
- Mediaactive (2013). *Manual de 3ds max 2013*. Barcelona, España. Editorial Marcombo, S.A.

Complementaria

- Pipes, Alan (1989). *El diseño tridimensional: del boceto a la pantalla*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Pipes, Alan. (2008). *Dibujo para diseñadores*. Barcelona, España. Art Blume, S.L.

**Referencia a norma APA 6° versión.