



LICENCIATURA EN ARQUITECTURA DE PAISAJE Seminarios de Area	ÁREA DE CONOCIMIENTO: AREA TECNOLÓGICA	PERIODO ESCOLAR 2011 - 1
--	--	--------------------------

Nombre de la Asignatura	SEMINARIO DE TECNOLOGIA I Presentación de proyectos virtuales (3D) y aplicaciones multimedia (FLASH)					
Asignatura precedente						
Asignatura subsecuente						
Nombre del profesor	RODRIGO E. NAVARRO BEGUERISSE					
Etapas de formación y semestre al que corresponde						
Horas asignadas para el curso	Por semana 2 HORAS			Por semestre 32 HORAS		
Horario en que se imparte	Lunes	Martes	Miércoles 8 – 10 AM	Jueves	Viernes	Sábado

Objetivos del curso
INTRODUCIR AL ALUMNO EN EL MANEJO GENERAL Y USO DE LOS COMANDOS DE DIVERSOS MEDIOS ELECTRONICOS PARA LA PRESENTACION DE PROYECTOS ANIMADOS Y RECORRIDOS VIRTUALES.

Contenido académico del curso
PROPORCIONARLE AL ALUMNO LAS HERRAMIENTAS ELECTRONICAS NECESARIAS PARA QUE PUEDA REALIZAR PRESENTACIONES Y RECORRIDOS VIRTUALES.
LOS PROGRAMAS CONSIDERADOS PARA ESTE CURSO SON DOS BASICAMENTE:
AUTODESK 3D MAX, PROGRAMA UTILIZADO PARA EL MODELADO DE OBJETOS Y ESPACIOS VIRTUALES, ASI COMO PARA LA CREACION DE RECORRIDOS VIRTUALES.
ADOBE PREMIERE, PROGRAMA UTILIZADO PARA LA EDICION DE LOS VIDEOS (RECORRIDOS VIRTUALES) DE MANERA QUE LE PUEDA DAR UN ORDEN Y UNA MEJOR PRESENTACION A LOS MISMOS.

Temas y contenidos	
Temas	Contenidos
CREACION DE RECORRIDOS VIRTUALES	USO DE PROGRAMAS DE MODELADO Y ANIMACION (3D MAX/AUTODESK)
EDICION DE VIDEO	USO DE PROGRAMAS DE EDICION DE VIDEO (PREMIERE/ADOBE)

Estrategias de enseñanza aprendizaje empleadas en el curso

Estrategias	Modo de empleo
Exposición del Profesor	SE EXPLICARA EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA, ASI COMO SU APLICACION.
Ejercicios de aplicación	SE HARAN EJERCICIOS PRACTICOS ACERCA DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA.
Asesoría individual	
Asesoría colectiva	
Conferencia	
Prácticas de campo o	
Reportes de lecturas	
Planteamientos y soluciones de problemas	
Seminario	
Exposición de estudiantes	
Otras	

Calendario y programa de trabajo por sesión/ semanas de clase

Semanas	Temas y Contenidos	Actividades de enseñanza aprendizaje	Apoyos y Recursos Didácticos
1	UNIDAD 1 <ul style="list-style-type: none"> • Presentación • Introducción a 3D (windows, ambiente, herramientas, objetos, archivo, modificadores) • Luces y Cámaras • Dibujo (standar primitives) • Renders 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
2	UNIDAD 2 <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo Basico (standar primitives, extended primitives, parámetros) • Modificadores (bend, metl, mirror, push/relax, ripple, skew, spherify, squeeze, stretch, taper, twist, wave) • Selección (tipos, mover, rotar, escalar, lock) • Mundos (absoluto, offset) • Transform (mirror, align) • Group (open, ungroup) • Booleans 	EXPOSICION DEL PROFESOR EJERCICO DE MODELADO	TRABAJO EN COMPUTADORA
3	UNIDAD 3 <ul style="list-style-type: none"> • Edit Mesh (control points, soft selection) • Materiales (básicos, craer, modificar, 3d, desde archive, uvw map) • Enviroment (fondo, piso) 	EXPOSICION DEL PROFESOR EJERCICO DE MATERIALES	TRABAJO EN COMPUTADORA
4	UNIDAD 4 <ul style="list-style-type: none"> • Materiales (avanzados, uso de transparencias) • Luces (tipos, manejo) 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
5		EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA

	UNIDAD 5 <ul style="list-style-type: none"> • Cámaras (tipos, manejo) • Recorridos (creación con líneas, spline, figuras geométricas) • Time line 		
6	UNIDAD 6 <ul style="list-style-type: none"> • Motion (parámetros de posición) • Interrelación entre cámara y recorrido • Animación de cámaras 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
7	UNIDAD 7 <ul style="list-style-type: none"> • Animación de objetos • Hierarchy (affect pivot only) • Select and link 	EXPOSICION DEL PROFESOR EJERCICO DE HIERARCHY	TRABAJO EN COMPUTADORA
8	UNIDAD 8 <ul style="list-style-type: none"> • Efectos especiales (Particle Systems) • Objetos especiales (AEC Extended, Compund Objects (terrain)) 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
9	UNIDAD 9 <ul style="list-style-type: none"> • Renderizado (tipos de salida) • AVI • MOV • JPG 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
10	UNIDAD 10 <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Premier (windows, ambiente, herramientas, objetos, línea del tiempo) 	EXPOSICION DEL PROFESOR	TRABAJO EN COMPUTADORA
11	UNIDAD 11 <ul style="list-style-type: none"> • Unión y edición de video • Efectos de entrada y salida • Publicar 	EXPOSICION DEL PROFESOR EJERCICO DE EDICION	TRABAJO EN COMPUTADORA
12	UNIDAD 12 <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio de aplicaciones (uso simultaneo y combinado de los programas vistos en el curso) 	EJERCICO DE APLICACIONES	TRABAJO EN COMPUTADORA
13	UNIDAD 13 <ul style="list-style-type: none"> • Revisión Entrega Final 	RESOLUCION DE DUDAS	TRABAJO EN COMPUTADORA
14	UNIDAD 14 <ul style="list-style-type: none"> • Revisión Entrega Final 	RESOLUCION DE DUDAS	TRABAJO EN COMPUTADORA
15	UNIDAD 15 <ul style="list-style-type: none"> • Revisión Entrega Final 	RESOLUCION DE DUDAS	TRABAJO EN COMPUTADORA
16	UNIDAD 16 <ul style="list-style-type: none"> • Entrega Final • Examen de conocimientos 	ENTREGA FINAL EN CD EXAMEN ESCRITO	

Indique las formas, aspectos y criterios de evaluación de los conocimientos, habilidades y actitudes que utiliza, y en qué momentos del curso se llevan a cabo

Formas de evaluación	Aspectos	Momentos de evaluación
Diagnóstica		
Formativa	AVANCE DEL EJERCICIO	EJERCICIOS REALIZADOS EN CLASE
	USO ADECUADO Y FLUIDO DEL PROGRAMA	
	USO ADECUADO DE LAS HERRAMIENTAS	
Sumativa	APLICACION CORRECTA DE LAS HERRAMIENTAS	ENTREGA FINAL
	COMPLEJIDAD DEL RECORRIDO Y LA PRESENTACION	
	USO ADECUADO Y FLUIDO DE LOS PROGRAMAS	
	CONOCIMIENTOS TEORICOS DEL PROGRAMA	EXAMEN FINAL

Enliste los elementos que se consideran para la acreditación así como la jerarquía de cada uno de ellos

1. Asistencia	1. TRABAJO FINAL
2. Participación en clase	2. CALIDAD EN LA FUNCION DE LAS EXIGENCIAS MARCADAS
3. Entrega oportuna y completa de trabajos asignados	3. ASISTENCIA
4. Calidad en la función de las exigencias marcadas para el trabajo	4. EXAMEN FINAL
5. Exámenes parciales	5. PARTICIPACION EN CLASE
6. Examen Final	
7. Trabajo Final	
8. Exposición de temas puntuales	
Otros	

Comente usted cómo se ligan los contenidos de este curso con el curso precedente y el subsecuente, y cuál es la aplicación de estos en el ejercicio de la Profesión

LA RELACION DE LOS EJERCICIOS DEL CURSO CON LA PROFESION, ES LA DE DAR HERRAMEINTAS TECNOLOGICAS COMPUTACIONALES AL ALUMNO PARA PODER PRESENTAR SU TRABJO ANTE CLIENTES. SE ENSEÑA AL ALUMNO A REALIZAR PRESENTACIONES VIRTUALES INTERACTIVAS ASI COMO RECORRIDOS VIRTUALES DE SU PROYECTO, PARA FACILITAR LA COMPRESION DEL MISMO AL MOMENTO DE SER PRESENTADO.

