



1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1. Nombre de la materia:	ILUSTRACIÓN DIGITAL	1.5. Carga horaria:	Teoría	Práctica
1.2 Código de la materia (NCR)	IF826	4 HRS./SEMANA	20	60
1.3. Departamento:	REPRESENTACIÓN	1.6. Créditos:	7	
1.4. Código de Departamento:	A-2530	1.7. Tipo de curso:	CURSO-TALLER (CT)	
1.8. Nivel de Complejidad:	Nivel Inicial	1.9. Nivel de formación profesional:	LICENCIATURA	

2. ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN:	BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
CARRERA:	DISEÑO INDUSTRIAL

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en la carrera de Diseño Industrial tiene como misión formar profesionales de Diseño Industrial con actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado por medio del diseño de productos que logren una mejor calidad de vida.

VISIÓN:

Nuestra carrera se distingue por su alto nivel académico y es reconocida como líder en la formación de diseñadores industriales. Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. Nuestros profesores y egresados gozan de una gran reputación académico-profesional y son agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo. Nuestra vinculación y participación es constante en los sucesos sociales que demandan la interacción del diseño donde se nos distingue como líderes de opinión. Nos ocupamos de fomentar y crear una cultura de diseño con principios de sustentabilidad para nuestro país.

FILOSOFÍA:

El diseño en la Universidad de Guadalajara es la disciplina creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas considerando su completo ciclo de vida.

Nuestra intervención de diseño se caracteriza por la ponderación del método y la planeación estratégica del proyecto como un recurso para la búsqueda de soluciones óptimas a necesidades reales. Nos ocupamos del oficio como herramienta imprescindible para la conceptualización y representación del diseño, que se distingue por su carácter ante todo funcional y por consecuencia, estético.

PERFIL DE EGRESO:

"El diseñador industrial de la Universidad de Guadalajara, es un profesional proactivo que identifica y genera oportunidades globales para mejorar la calidad de vida de la sociedad a través de la innovación de productos.

Define y aplica métodos y técnicas propios de la disciplina para dirigir y establecer relaciones eficientes de gestión, producción, comercialización y uso de productos y sistemas; mediante argumentos y conocimientos sólidos de la forma, la función, la estética, la tecnología, el mercado y la empresa en un marco ético, assertivo y de desarrollo sustentable".

RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:

El modelado digital se relaciona con el uso de software para la representación de producto, de forma digital y su revisión después de la conceptualización.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:**PREREQUISITO: IF478 Representación Digital de Producto y Entorno.**

IF464 Representación Vectorial

IF470 Modelado Digital de Producto

IF823 Recursos Digitales para Prototipos

IF830 Portafolio Profesional

IF457 Descripción Gráfica Tridimensional de Producto

IF471 Dibujo Normativo

3. OBJETIVO GENERAL: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso.**3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar).**

Comprender el modelado de productos con el software de ingeniería SolidWorks, así como realización de piezas sencillas, ensambles y planos técnicos.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral).**Intelectual.**

- 1.- Desarrollo y elaboración de materiales básicos.
- 2.- Habilidades en la edición de materiales, mapeos y elaboración de entornos.
- 3.- Disciplina en la calidad, y presentación en medios digitales.
- 4.- Disciplina, presentación y puntualidad de entregas.
- 5.- incorporar las habilidades adquiridas en asignaturas previas.

Humano.

Disciplina y calidad de sus trabajos y pueda expresar sus destrezas y capacidades.

Profesional.

Que el alumno adquiera un sentido ético en su desarrollo profesional.

4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL**UNIDAD 1. Encuadre.**

- ¿Qué es un render?
- Conociendo programas de renderizado.
- Elaboración de los primeros materiales (color, brillo y trasparencia)
- Aplicación básica de materiales.
- Mapeado de texturas.
- Primer render.

UNIDAD 2. Iluminación.

- Luces
- Funcionamiento y comportamiento de las luces.
- Tipos de iluminación.
- Comportamiento de las luces.
- Análisis de contraste e iluminación.
- HDRI y sus aplicaciones.

UNIDAD 3. Cámaras.

- Tipos de cámaras.
- Aplicación y conocimientos de cámaras.
- Enfoques.
- Tipos de lentes y aplicaciones.

UNIDAD 4. Salida de renders.

- Tipos de salidas de renders.
- Calidad de render.
- Tipos de salidas para fotografía (JPG, PNG, etc.).
- Hiperealismo en renders.

UNIDAD 5. Bocetaje por medios digitales.

- Boceto digital.
- Programas para bocetaje.
- Aplicación de técnicas tradicionales en un boceto digital.

UNIDAD 6. Trabajo Final.

- Desarrollo de renderizado.
- Configuración de salida de renders.

5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Metodología: exponer los temas de manera totalmente visual mediante el uso de herramientas digitales y apoyadas con material didáctico, con el cual el estudiante pueda comprender, seguir y replicar los pasos que expone el docente generando una experiencia cooperativa y directa en la realización de las actividades.

6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

Actividades en Clase.....	70%
Proyecto Final.....	30%
Total.....	100%

Para poder gozar de una evaluación el alumno deberá de haber cumplido como mínimo con el 80% de las asistencias.

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

Manuales digitales para V-ray, <https://docs.chaosgroup.com/display/VNFR> Chaosgroup.

Materiales más utilizados <https://www.chaosgroup.com/es/vrscans> (2020).

Manual Rhinoceros 3D, Robert McNeel & Associates.

MANUAL DE RENDERIZADO Y PHOTOVIEW 360 SOLIDWORKS.

ELABORADO POR:	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
JUAN CARLOS CAMACHO ACEVES; JOSE ANTONIO CAMPO BARRAGAN	AGOSTO DE 2020

**Avance programático asignatura de:
ILUSTRACIÓN DIGITAL
Ciclo escolar 2018B
Licenciatura en Diseño Industrial
Guía alumno (a)**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	2	CAPITULO 1	PRESENTACION DEL PROFESOR Y PROGRAMA DE LA MATERIA	PRESENTACION DEL PROGRAMA Y PROFESOR	PRESENTACION
	4	CAPITULO 1	CONCEPTOS BASICOS	PRESENTACION Y PRESENTACIONES SOFARE	PRACTICA
	4	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 1, PRACTICA 2	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 3, PRACTICA 4	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 5, PRACTICA 6	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 7, PRACTICA 8, PRACTICA 9	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 10 , PRACTICA 11	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 12, PRACTICA 13	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 3	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 3	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 4	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 6	PLANOS EN 2D	PRACTICA 15, PRACTICA 16	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 6	PLANOS EN 2D	PRACTICA 15, PRACTICA 16	PRACTICA EN PC
ELABORADO POR:			FECHA DE ACTUALIZACIÓN		
JUAN CARLOS CAMACHO ACEVES			AGOSTO DE 2020		



Avance programático asignatura de:

ILUSTRACIÓN DIGITAL

Ciclo escolar 2018B

Licenciatura en Diseño Industrial

Guía profesor

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	2	CAPITULO 1	PRESENTACION DEL PROFESOR Y PROGRAMA DE LA MATERIA	PRESENTACION DEL PROGRAMA Y PROFESOR	PRESENTACION
	4	CAPITULO 1	CONCEPTOS BASICOS	PRESENTACION Y SOFTWARE	PRACTICA
	4	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 1, PRACTICA 2	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 3, PRACTICA 4	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 5, PRACTICA 6	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 7, PRACTICA 8, PRACTICA 9	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 10 , PRACTICA 11	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 2	PRACTICAS DE DISEÑO BASICO	PRACTICA 12, PRACTICA 13	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 3	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 3	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 4	MODULO DE ENSAMBLAJE	PRACTICA 14, PRACTICA 15	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 6	PLANOS EN 2D	PRACTICA 15, PRACTICA 16	PRACTICA EN PC
	7	CAPITULO 6	PLANOS EN 2D	PRACTICA 15, PRACTICA 16	PRACTICA EN PC
ELABORADO POR:		FECHA DE ACTUALIZACIÓN			
JUAN CARLOS CAMACHO ACEVES		AGOSTO DE 2020			



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Avance programático asignatura de:

ILUSTRACIÓN DIGITAL

Ciclo escolar 2018B

Licenciatura en Diseño Industrial

Rúbrica de evaluación



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Avance programático asignatura de:

ILUSTRACIÓN DIGITAL

Ciclo escolar 2018B

Licenciatura en Diseño Industrial

Directorio de alumnos