

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, asertivo 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 Grafica 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 (INTELLECTUAL: 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 transparencia)
- 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.).
- Hiperrealismo 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:

JUAN CARLOS CAMACHO ACEVES;
JOSE ANTONIO CAMPO BARRAGAN

FECHA DE ACTUALIZACIÓN

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		

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		



Rúbrica de evaluación

PROFESOR:	FECHA:

PROYECTO:	
-----------	--

[illegible]



Directorio de alumnos

PROFESOR:	FECHA:

MATERIA:	ILUSTRACIÓN DIGITAL
----------	---------------------

[illegible]