

DEFINICIÓN DE LA MATERIA:

Bosquejos y conceptualización digital de proyectos en 3D, se pretende impartir mediante la utilización del programa **SkechUp** y **Google Earth** el cual son softwares ideales para la rápida y sencilla creación de modelos 3D usados en la fase de conceptualización de ideas. SkechUp genera modelos y modificaciones rápidas de las ideas que se quieren plasmar al papel. Google Earth se utiliza para depositar el modelo creado en la ubicación geográfica real y valorar el entorno en que esta inserto.

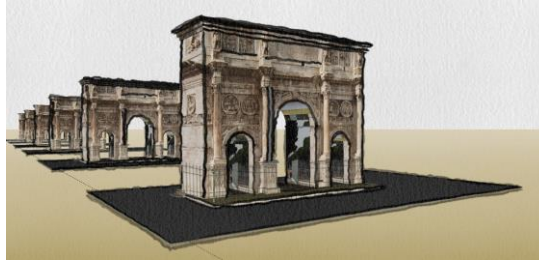
SkechUp Es una herramienta completa, que permite una magnífica comunicación con otros programas de CAD, incorpora todos los estándares de intercambio de información con otros modeladores de 3D, editores de imagen y herramientas avanzadas 3D.



OBJETIVO GENERAL: Que el alumno adquiera las habilidades y destrezas que le permitan transmitir sus ideas y conceptos al momento de diseñar y presentar sus proyectos arquitectónicos de manera virtual en 3 Dimensiones, mediante la utilización de las herramientas que ofrece el programa **SkechUp** y **Google Earth**

OBJETIVO ESPECÍFICO:

Que el alumno explore y utilice el entorno de trabajo del **SkechUp** y **Google Earth** como una forma de representar el proyecto arquitectónico con herramientas avanzadas de modelado digital.



RELACIÓN CON EL AREA:

Esta materia está relacionada con el área de composición arquitectónica y la sub-área de representación arquitectónica.

TEMARIO:

sesión 1: presentación del curso e introducción al uso del programa SketchUp, **sesión 2:** creación de geometría 2D en un ambiente 3D, **sesión 3:** creación de geometría 3D **sesión 4:** creando y generando un modelo paso a paso, **sesión 5:** grupos y componentes en la creación de geometrías para el modelo, **sesión 6:** aplicación e importación de materiales y componentes para ambientación, **sesión 7:** Asignación de estilos artísticos al modelo, **sesión 8:** combinación de componentes para crear un modelo en Google Earth, **sesión 9:** creación de un modelo a partir de una fotografía con Photomatch, **sesión 10:** creación de recorridos virtuales, **sesión 11:** Crear una presentación con LayOut, **sesión 12:** sesión general para dudas, **sesión 13:** realización de ejercicio, entrega de trabajo final y evaluación.

DINÁMICA DE ENSEÑANZA:

El concepto metodológico es con la modalidad de taller, en la que se trabajará no solamente en el conocimiento de los comandos básicos del programa, sino que serán de suma importancia el interés del alumno respecto a la exploración y experimentación con el entorno de trabajo, así como el trabajo colaborativo por medio de la compartición de experiencias creativas y de representación arquitectónica.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

La evaluación será continua, formativa además de autorregulable, tomando en cuenta aspectos cualitativos logrados en lo individual por cada alumno participante, mediante los siguientes aspectos esenciales.

- **Trabajo en el aula y extraescolar** (Porcentaje total 60%)
 - Puntualidad y asistencia
 - Responsabilidad en el uso del equipo de computo
 - Actitud y participación en clase
 - Presentación de productos al final de cada clase
 - Revisión de los trabajos extraescolares
 - Exposición personal de trabajos
- **Presentación del producto final** (Porcentaje total 40%)

TOTAL : 100 %

BIBLIOGRAFÍA:

- Manual de referencia SketchUp PDF
- Página web www.sketchup.com

CAPACIDAD EN EL CURSO:

20 ALUMNOS

DURACIÓN:

13 semanas.

DÍA:

VIERNES



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN
NICOLÁS DE HIDALGO

**FACULTAD DE
ARQUITECTURA**

CICLO ESCOLAR 2017-2018

ÁREA:
COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA

SUB-AREA:
REPRESENTACION ARQUITECTÓNICA

LINEA TEMÁTICA:
DISEÑO ARQUITECTONICO CON
HERRAMIENTAS DIGITALES

SUBLÍNEA TEMÁTICA:
APLICACIONES DE CAD Y ARCHICAD

MATERIA OPTATIVA:

**“BOSQUEJOS Y
CONCEPTUALIZACIÓN DIGITAL
DE PROYECTOS EN 3D”**



PROFESOR: