

A P E R T U R A	04-07 febrero	Manejo básico de software de diseño 3D. Creación de gráficos vectoriales y de mapa de bits.	01 Encuadre	El docente realiza el encuadre del submódulo estableciendo la forma de trabajo durante el semestre, competencias genéricas y profesionales a desarrollar, así como la forma de evaluación. El alumno toma nota del encuadre y agrega compromisos para poder obtener una calificación aprobatoria durante el semestre.	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 1 Encuadre	
	04-07 febrero	Manejo básico de software de diseño 3D. Creación de gráficos vectoriales y de mapa de bits.	02 Herramientas	El docente expone a manera de repaso los temas vistos en el semestre pasado y su importancia para generar los productos del semestre. El alumno realiza un escrito de los temas expuestos y sus funciones principales para poder utilizar las herramientas de forma correcta. ACTIVIDAD CONSTRUYE – T 1.	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 2 Escrito de herramientas	
D E S A R R O L L O	04-07 febrero	Uso de planos e imágenes para la construcción de renders de edificios	03 información, planos e imágenes digitales	El docente explica la importancia del uso de planos e imágenes para la construcción de renders de edificios. El alumno investiga un edificio significativo de su comunidad donde recabará información, planos e imágenes para su renderización. El alumno entrega de manera digital los documentos investigados.	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 3 Práctica demostrativa 1 Información, planos e imágenes digitales	

10-14 febrero	Renderizar utilizando los planos, información y fotografías	04 Inicio proyecto semestral	El alumno realiza un render de un edificio significativo de su comunidad, el cual tendrán que renderizar utilizando los planos, información y fotografías obtenidas en la actividad pasada recordando agregar lo aprendido en el semestre pasado. El alumno toma apunte del proyecto por realizar ACTIVIDAD CONSTRUYE – T 2.	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 4 Apunte inicio proyecto semestral	
17-21 febrero	realizar un render de video por secciones	05 Manual render de video por secciones	Práctica guiada 1: El docente explica la forma correcta de realizar un render de video por secciones. El alumno realiza un manual de lo aprendido. ACTIVIDAD CONSTRUYE – T 3	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 5 Práctica guiada 1: Manual render Video por secciones	
24-28 febrero	Colisión de objetos	06 modificador ropa y colisión	El docente explica la modificadora ropa y la modificadora de colisión. El alumno genera un proyecto utilizando un plano y un cubo El alumno realiza un reporte de los pasos para generarlo	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 6 Reporte modificador ropa y colisión	
24-28 febrero	animación al modificador océano	07 animación océano	El docente explica la forma correcta de dar animación al modificador océano. El alumno genera una animación de océano. El alumno realiza un reporte de los pasos para generarlo.	Heteroevaluación/ Lista de cotejo 7 Reporte animación océano	

				ACTIVIDAD		
				CONSTRUYE-T 4.		
C I E R R E	02-06 marzo	Render del edificio	08 Práctica de carrera 1	El alumno realiza la práctica de carrera 1	Lista de cotejo 8 Práctica de carrera 1	
	09-13 marzo	Todos los anteriores	08 Práctica de carrera 1	El docente registra la calificación de los alumnos.	Lista de cotejo 8 Práctica de carrera 1	
Recursos didácticos y/o materiales:		Computadora Video proyector Memoria USB Cuaderno				
Fuentes de información:		Ambrose G. Y Harris P. (2008). Manual de producción. (1ra ed.) España. Parramon. Chaves N. (2005). La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional (3r Ed.) España. Gustavo Gili Chaves N. (2010). Marca: los significados de un signo identificador. (1ra Ed.) Argentina. Ediciones Infinito				
Observaciones posteriores a la aplicación:						

ELABORÓ

REVISÓ

José Santos Carrillo López

Nombre y Firma

Nombre y Firma

Fecha de elaboración: 29 de Enero del 2020

Fecha de revisión: _____