Fecha Aprobación:
07/03/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 INTERIORES
Código: FDI0015
Créditos: 3
Nivel: 2
Paralelo: 2A-INT
Eje de formación: PROFESIONAL
Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014
Total de horas: 48
Profesor: DELGADO BANEGAS CÉSAR GIOVANNY
Correo electrónico: gdelgado@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
FDI0010 COMPUTACIÓN 1 INTERIORES

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante porque aporta instrumentos para la comprensión y representación gráfica del espacio interior.

Esta asignatura, de carácter práctico, se centra en el conocimiento y manejo de herramientas digitales, para la correcta representación del espacio interior, en los campos bi y tridimensional.

Esta asignatura se vincula directamente con Diseño 2, Representación Gráfica II y Morfología II, aportando herramientas para proponer y representar propuestas.

3. Contenidos

1. Representación gráfica bi y tridimensional: planos, elevaciones, cortes y volúmenes con Autocad

1.01. Dibujo y edición de objetos complejos (2 horas)

1.010. Importar, exportar e imprimir documentos (1 horas)

1.02. Representación gráfica por medio de UCS (2 horas)

1.03. Organización de documentos, uso de capas (2 horas)

1.04. Bloques, atributos y textos (2 horas)

1.05. Sistemas de dimensionamiento (2 horas)

1.06. Insertar imágenes ráster (1 horas)

1.07. El espacio 3D: dibujo en 3D (1 horas)

1.08. Creación y edición de sólidos (2 horas)

1.09. Generación de regiones (2 horas)

2. Modelado de espacios interiores con 3D Max

2.01. Aplicación de las formas en la creación de objetos 3D (2 horas)

2.02. Modificadores disponibles (1 horas)

2.03. Control de objetos: clonar, agrupar y fusionar objetos (2 horas)

2.04. Malla editable: edición (2 horas)

2.05. Asignación de Motor de render Mental Ray (1 horas)

2.06. Creación de texturas y materiales (6 horas)

2.07. Sistemas de iluminación diurna y noctura (6 horas)

2.08. Cámaras: libre y con objetivo (1 horas)

2.09. Generación de rendes (1 horas)

3. Retoque de imágenes, Photoshop

3.01. Ambiente de trabajo: principios básicos para editar imágenes: ajustes y modos de color. (2 horas)

3.02. Selecciones y herramientas de retoque y pintura (3 horas)

3.03. Transformaciones, uso de las capas, montaje básico (3 horas)

3.04. Guardar, exportar, e imprimir documentos (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	*Evidencias*
ah. Capacidad para representar el espacio interior a través de los diferentes códigos, técnicas y herramientas bi y tridimensionales, con relación al espacio arquitectónico construido.	
- 1. Conocer y explorar con múltiples herramientas digitales los elementos bi y tridimensionales del espacio interior.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula* *- CDs* *- Documentos digitalizados* *- Pruebas en base a Reactivos*
ai. Capacidad para representar el espacio interior a través de modelos espaciales, con relación al espacio arquitectónico construido.	
- 1. Representar y expresar eficientemente proyectos de diseño interior.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula* *- Documentos digitalizados*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La metodología se llevará a través de exposiciones y trabajos prácticos en simultáneos realizados por el profesor para luego ser replicado por los estudiantes. Se mostrarán ejemplos de acción profesional y cómo realizar a manera digital la representación técnica de la propuesta así como la propuesta tridimensional de la misma.
Los estudiantes podrán resolver sus dudas en ese momento mientras se realiza la práctica. Las tareas se enviarán a casa y se revisarán vía correo eléctrónico, impresas o en soportes digitales externos.

Criterios de Evaluación

Los trabajos se basarán en los siguientes criterios.

* Uso eficiente de las herramientas digitales para la representación del proyecto.
* Capacidad para representar eficientemente sus propuestas.
* Calidad en la entrega y presentación de proyectos.
* Destreza y capacidad de proponer a través de herramientas digitales.
* Capacidad para generar soluciones a problemas planteados.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe System Incorporated.(2012). Adobe Photoshop CS6. EEUU:
- THOMAS, ROBERT M..(1993). AutoCAD 12 para profesionales. España: McGraw Hill. Biblioteca Hernán Malo - UDA. UDA-BG 59770.
- THOMAS, ROBERT M..(1993). AutoCAD 12 para profesionales. España: McGraw Hill. Biblioteca Hernán Malo - UDA. UDA-BG 59770.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

-
- http://www.univirtual.umich.mx/manuales/photoshop/manual%20photoshop%20intro.pdf.
- Universidad de Cantabria. http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html.
- http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. 3D Max. 2012. Laboratorios UDA.
- Autodesk. Autocad. 2012. Laboratorios UDA.
- Adobe. Photoshop. CS6. Laboratorios UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **07/03/2014**

APROBADO