



Fecha Aprobación:
14/03/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 INTERIORES

Código: FDI0023

Créditos: 3

Nivel: 4

Paralelo: 4A-INT

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 48

Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA

Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante porque aporta a otras materias como herramienta de representación en función de la integración de conocimientos

Esta asignatura, de carácter práctico, se centra en el manejo de recursos avanzados que permitirán al estudiante presentar sus proyectos de diseño interior con mayor grado de complejidad, mostrando los detalles del mismo en un conjunto en donde la hiperrealidad juega un papel importante.

Se articula con Diseño IV y Tecnología II.

3. Contenidos

1. Representación gráfica de espacios interiores: planos, elevaciones, cortes y volúmenes con Autocad

- 1.01. UCS dinámicos (1 horas)
- 1.02. Dimensionamiento personalizado (1 horas)
- 1.03. Introducción a la representación al detalle arquitectónico y constructivo (2 horas)
- 1.04. Gestión y organización de documentos (2 horas)
- 1.05. Criterios de presentación de proyectos de media y alta escala. (plantas, elevaciones, cortes) (2 horas)

2. Modelado, interpretación y renderizado fotorealista de espacios interiores: 3D Max

- 2.01. Métodos avanzados de modelado: malla editable, secciones (3 horas)
- 2.02. Herramientas arquitectónicas de modelado (2 horas)
- 2.03. Sistemas avanzados de iluminación diurna y nocturna en espacios interiores y exteriores. V-Ray. (6 horas)
- 2.04. Edición avanzada de materiales. V-Ray (4 horas)
- 2.05. Corrección de cámaras (apertura y ángulo visual) (2 horas)
- 2.06. Configuración avanzada de motor de render V-Ray: renderizado fotorealista (2 horas)

3. Fotografía digital, técnicas y composición visual: Adobe Photoshop

- 3.01. Ajustes, edición, retoque y corrección de perspectiva (2 horas)

4. Diagramación y presentación del proyecto arquitectónico: Adobe Illustrator

- 4.01. La Ilustración de un proyecto arquitectónico: formatos, elementos guía, plantillas (2 horas)
- 4.02. Criterios para diagramar proyectos: creación e importación de información (2 horas)
- 4.03. Edición y transformación de objetos, capas, máscaras (2 horas)
- 4.04. Exportar e imprimir documentos (2 horas)

5. Animación en escenas interiores: 3D Max

- 5.01. Conceptos básicos para generar animaciones (1 horas)
- 5.02. Animación aérea y animación por recorrido (4 horas)
- 3.04. Propuestas de diseño sobre fotografías reales: técnicas fotomontaje (2 horas)
- 3.02. Criterios de composición de la imagen (2 horas)
- 3.03. Técnicas fotográficas (apertura, obturación, corrección de blancos) (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
aj. Capacidad para comunicar eficientemente la información requerida respecto al espacio interior con relación al espacio arquitectónico construido.	
<i>- Construir espacios interiores digitales de alta calidad, y presentar recorridos virtuales a manera de maquetas digitales.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</i>
am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.	
<i>- Discutir, programar y organizar soluciones eficientes con herramientas digitales, para proyectos de complejidad media-alta.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura utilizamos el computador como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, lo cual hace que este recurso didáctico aporte positivamente para que los estudiantes reciban los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de ejercicios y trabajos de aplicación en función de los contenidos abordados, consultas en internet, revisión de contenidos, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter-aprendizajes.

Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado.

Criterios de Evaluación

Se propone un sistema de evaluación permanente, elaboración de trabajos de aplicación prácticos en donde los estudiantes refuercen los contenidos abordados cumpliendo con ciertos parámetros, utilizando herramientas y comandos adecuados para obtener los resultados solicitados. Igualmente, pruebas de aplicación prácticas que permitan evidenciar los aprendizajes logrados por los estudiantes; en ambos casos, una vez entregados los trabajos o concluidas las pruebas, el profesor revisa, comenta y sugiere sobre los procesos conjuntamente con el alumno, de esta manera el estudiante puede prever cual será la calificación que obtendrá en relación al ejercicio desarrollado.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe System Incorporated.(2012). Adobe Photoshop CS6. EEUU: Ayuda en línea.
- Adobe System Incorporated.(2012). Adobe Illustrator CS6. EEUU: Ayuda en línea.
- Kelly L. Murdock.(2009). La Biblia de 3D Max 2009. España: Anaya.
- Markus Kuhlo / Enrico Eggert.(2010). Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray. EEUU: Elsevier. A través del profesor.
- Roger Cusson / Jaime Cardoso.(2009). Realistic Architectural Visualization with 3D Max and Mental Ray. Canadá: Elsevier. A través del profesor.
- THOMAS, ROBERT M..(1993). AutoCAD 12 para profesionales. España: McGraw Hill. Biblioteca Hernán Malo - UDA. UDA-BG 59770.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Universidad de Cantabria. <http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html>.
- Universidad Michoacana. <http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20ilustrator%20intro.pdf>.
- Obtenido de ManualesPro: <http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html>.
- <http://www.univirtual.umich.mx/manuales/photoshop/manual%20photoshop%20intro.pdf>.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Autocad. 2013. Laboratorios UDA.
- Adobe. Illustrator. CS6. Laboratorios UDA.
- Adobe. Photoshop. CS6. Laboratorios UDA.
- Autodesk. 3D Max. 2013. Laboratorios UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **14/03/2014**

APROBADO