



Fecha Aprobación:  
**08/03/2016**

**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:** 4B-INT

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

**Total de horas:** 48

**Profesor:** SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO

**Correo electrónico:** dsaravia@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)
- 3.02. Criterios de composición de la imagen (2 horas)
- 3.03. Técnicas fotográficas (apertura, obturación, corrección de blancos) (2 horas)
- 3.04. Propuestas de diseño sobre fotografías reales: técnicas fotomontaje (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)

### 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>
<b>aj. Capacidad para comunicar eficientemente la información requerida respecto al espacio interior con relación al espacio arquitectónico construido.</b>	
- <i>Construir espacios interiores digitales de alta calidad, y presentar recorridos virtuales a manera de maquetas digitales.</i>	- <i>Trabajos prácticos - productos</i>
<b>am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.</b>	
- <i>Discutir, programar y organizar soluciones eficientes con herramientas digitales, para proyectos de complejidad media-alta.</i>	- <i>Trabajos prácticos - productos</i> - <i>Reactivos</i>

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	contenidos de capítulo 1	APORTE I	5,00	1 de abril
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	contenidos capítulo 2	APORTE II	5,00	23 de abril
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	contenidos capítulo 3	APORTE II	5,00	mayo 6
Reactivos	archivo digital	contenidos capítulos 1,2 y 3	APORTE III	5,00	13 de mayo
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	contenidos capítulo 4	APORTE III	5,00	27 de mayo
Trabajos prácticos - productos	video	contenidos capítulo 5	APORTE III	5,00	17 de Junio
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	todos los contenidos de la materia	EXAMEN FINAL	10,00	día del examen
Trabajos prácticos - productos	archivo digital	todos los contenidos de la materia	EXAMEN FINAL	10,00	según fecha de calendario de exámenes

## Metodología

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

Se plantea el desarrollo de trabajos de investigación, 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, logrando de esta manera mejores resultados

## Criterios de Evaluación

las evaluaciones se realizarán a través de trabajos en clase y en casa; en donde el estudiante pondra en práctica lo que aprenda en cada tema. En cada evaluación se tomará en cuenta aspectos como el trabajo en clase, la aplicación de las herramientas, la calidad del resultado del ejercicio, la capacidad para formular diferentes resultados por medio de la fusión de conocimientos y herramientas. Asimismo, se realizará una prueba práctica al final del ciclo

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe System Incorporated.(2012). Adobe Illustrator CS6. EEUU: Ayuda en línea.
- Adobe System Incorporated.(2012). Adobe Photoshop 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

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

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

-

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

-

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **08/03/2016**

**APROBADO**