



Fecha Aprobación:
19/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 INTERIORES

Código: FDI0027

Créditos: 3

Nivel: 5

Paralelo: 5B-INT

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

Total de horas: 48

Profesor: DELGADO BANEGAS CÉSAR GIOVANNY

Correo electrónico: gdelgado@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante porque a este nivel el estudiante presenta proyectos complejos que integran diversas variables tanto espaciales como de instalaciones que podrán ser representadas integralmente.

Esta asignatura, de carácter práctico propone un nivel de complejidad avanzado en el que es importante la representación del espacio interior en toda su dimensión, a través de recorridos virtuales y simulaciones hiperreales.

Se articula directamente con Diseño, a partir del nivel 5, en donde el estudiante propone espacios interiores complejos e integrales.

3. Contenidos

01. Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores. Modelado y presentación de propuestas (3D Studio Max-nivel avanzado).

01.01. Modificadores y modelado (orgánico-geométrico) para presentación de proyectos con materialidad y morfología expresiva. Animación digital. (12 horas)

02. Paquete gráfico de edición de imágenes.(Photoshop)

02.01. Conocimiento en edición de la cromática como presentación de variantes en el diseño y en la percepción del espacio. (12 horas)

02.02. Conocimiento en manejo de las imágenes para la diagramación de proyectos impresos y de presentación de trabajos. (12 horas)

03. Diagramación y manejo de programas de impresión. Indesign

03.01. Conocimiento en diagramación de textos y de imágenes para presentación de proyectos de diseño interior. (12 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>
al. Capacidad para demostrar a través de diferentes técnicas y herramientas la factibilidad técnico constructiva del proyecto	
- Conocer a profundidad ciertos programas que permiten la representación del espacio interior con recorridos virtuales y simulaciones hiperreales.	- Trabajos prácticos - productos
- Utilizar y seleccionar sistemas digitales de representación del espacio interior con precisión técnica.	- Trabajos prácticos - productos
am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.	
- Escoger métodos adecuados de presentación y comunicación del proyecto.	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Técnicas de modelado para espacios interiores	Modelado y presentación de propuestas 3D	APORTE I	5,00	03/10/2014
Trabajos prácticos - productos	Construcción de modelos orgánicos aplicados al diseño interior	Modelado orgánico-geométrico, materialidad y morfología.	APORTE II	10,00	07/11/2014
Trabajos prácticos - productos	Resignificación de un espacio interior-exterior	Cromática para presentación de variantes en el diseño y en la percepción del espacio	APORTE III	15,00	19/12/2014
Trabajos prácticos - productos	Edición y diagramación de proyectos	Diagramación de proyectos	EXAMEN FINAL	20,00	10/02/2015

Metodología

El profesor llevará la clase a partir de un proyector donde guiará a los estudiantes a la resolución de ejercicios prácticos de la práctica profesional actual. Con la utilización de varios software digitales, se trabajarán en conjunto para llegar a proyectos completos con una calidad técnica y expresiva a nivel profesional.

Criterios de Evaluación

Capacidad del estudiante para modelar formas, estructuras y espacios complejos.
 Capacidad para realizar espacios y propuestas a partir de fotografías.
 Capacidad para presentar detalles constructivos técnicos.
 Capacidad para presentar trabajos con diagramación digital.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- CARREÑO ROJAS, Shirley.(2007). Photoshop CS3.. Perú: Editora EIRL. Profesor.
- MURDOCK, Kelly.(2009). Bible 3ds Max 9. USA: Wiley Publishing. Profesor.
- RODRÍGUEZ GARCÍA, Denis..(2007). 3ds max9 fundamentals 1. Perú: Editora EIRL. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. 3D Studio Max. 2012. Laboratorio UDA.
- Adobe. Photoshop. CS5. Laboratorio UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **19/09/2014**

APROBADO