



Fecha Aprobación:
06/04/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 INTERIORES

Código: FDI0030

Créditos: 3

Nivel: 6

Paralelo: 6B-INT

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

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 amplía el campo de acción del diseñador al mundo del maquetado tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de espacios virtuales.

Esta asignatura de carácter práctico, trata sobre el manejo de programas de modelado y animación 3D a ser aplicado en la realización de maquetas de espacios virtuales y recorridos de animación.

Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D.

3. Contenidos

1. Animación avanzada en escenas interiores: 3D Max

- 1.01. Conceptos básicos para generar animaciones, repaso (3 horas)
- 1.02. Métodos de animación: animación con partículas (3 horas)
- 1.03. Animación de bipedos (3 horas)
- 1.04. Animación de composición de objetos (3 horas)
- 1.05. Animación aérea (3 horas)
- 1.06. Animación por recorrido (3 horas)

2. Modelado de proyectos mediante plataforma BIM: Revit

- 2.01. Introducción a sistemas BIM: Interfaz de Revit (3 horas)
- 2.02. Construcción virtual bajo sistemas paramétricos: ejes, dimensionamientos y niveles (3 horas)
- 2.03. Generación de información arquitectónica: construcción de muros, losas y entrepisos (6 horas)
- 2.04. Instalación de puertas, ventanas, gradas (6 horas)
- 2.05. Trabajo con familias, gradas, cubiertas y cimentaciones (6 horas)
- 2.06. Luces y materiales (3 horas)
- 2.07. Presentación del proyecto (vistas y perspectivas, renderizado y ploteado). (3 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>
ak. Capacidad para comprender el espacio interior a través de diferentes formas de representación	
- 1. Conocer, identificar y recordar los comandos que facilitan el uso de la interface de los programas de modelado y optimización.	- Trabajos prácticos - productos - Reactivos
am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.	
- 1. Construir maquetas virtuales y animaciones mediante el uso del programa de modelado 3D.	- Trabajos prácticos - productos - Reactivos
- Construir maquetas virtuales y animaciones mediante el uso del programa de modelado 3D.	- Trabajos prácticos - productos - Reactivos
bf. Capacidad para mantener un aprendizaje continuo, consecuente con el entorno contemporáneo	
- Conocer, identificar y recordar los procesos que facilitan el modelado y presentación de proyectos de diseño interior.	- Reactivos - Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Animación aérea, por recorrido y por composición.	Conceptos básicos para generar animaciones, aérea, por recorrido, por composición.	APORTE I	5,00	6/04/2016
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Animación de bípedos, animación por sistema de partículas, prueba práctica.	Animación de bípedos, animación por Sistema de partículas.	APORTE II	10,00	11/05/2016
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Modelado y construcción de una vivienda por etapas.	Introducción a Sistemas BIM, construcción de muros, losas, puertas, ventanas, familias, gradas, etc.	APORTE III	12,00	8/06/2016
Reactivos	Prueba en base a reactivos	Construcción virtual bajo sistemas paramétricos: recursos arquitectónicos, luces y materiales.	APORTE III	3,00	15/06/2016
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica y Trabajo de aplicación: Construcción y presentación de una obra arquitectónica.	Sistemas BIM, construcción virtual de proyectos arquitectónicos.	EXAMEN FINAL	20,00	6/07/2016

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 recepan los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante este 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 desarrollaran los estudiantes tendran 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

- Markus Kuhio / Enrico Eggert.(2010). Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray. EEUU: Elsevier. A través del profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Obtenido de ManualesPro:
<http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html>.
- http://cursos.arq.com.mx/Revit_Architecture_2012_Basico/index.html.
- <http://www.cristalab.com/videotutoriales/animacion-de-particulas-en-after-effects-c106893/>.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Revit. 2012. Laboratorios UDA.
- Autodesk. Revit. 2014. Laboratorios UDA.
- Autodesk. 3D Max. 2013. Laboratorios UDA.
- Autodesk. 3D Max. 2012. Laboratorios UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **06/04/2016**

APROBADO