UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 INTERIORES
Código: FDI0023
Paralelo:
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico dsaravia@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

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 las asignaturas de Diseño IV y Tecnología II.

3. Contenidos

1.	**Representación gráfica de espacios interiores: planos, elevaciones, cortes y volúmenes con Autocad.**
1.1.	UCS dinámicos. (1 horas)
1.2.	Dimensionamiento personalizado. (1 horas)
1.3.	Introducción a la representación al detalle arquitectónico y constructivo. (2 horas)
1.4.	Gestión y organización de documentos. (2 horas)
1.5.	Criterios de presentación de proyectos en diversas escalas. (plantas, elevaciones, cortes) (2 horas)
2.	**Modelado, interpretación y renderizado fotorealista de espacios interiores: 3D Max**
2.1.	Métodos avanzados de modelado: malla editable, secciones. (3 horas)
2.2.	Herramientas arquitectónicas de modelado. (2 horas)
2.3.	Sistemas avanzados de iluminación diurna y nocturna en espacios interiores y exteriores. V-Ray. (6 horas)
2.4.	Edición avanzada de materiales. V-Ray. (4 horas)
2.5.	Corrección de cámaras (apertura y ángulo visual). (2 horas)
2.6.	Configuración avanzada de motor de render V-Ray: renderizado fotorealista. (2 horas)
3.	**Fotografía digital, técnicas y composición visual: Adobe Photoshop.**
3.1.	Ajustes, edición, retoque y corrección de perspectiva. (2 horas)
3.2.	Criterios de composición de la imagen. (2 horas)
3.3.	Técnicas fotográficas (apertura, obturación, corrección de blancos). (2 horas)
3.4.	Propuestas de diseño: técnicas fotomontaje. (2 horas)
4.	**Diagramación y presentación del proyecto arquitectónico: Adobe Illustrator.**
4.1.	La Ilustración de un proyecto arquitectónico: formatos, elementos guía, plantillas. (2 horas)
4.2.	Criterios para diagramar proyectos: creación e importación de información. (2 horas)
4.3.	Edición y transformación de objetos, capas, máscaras. (2 horas)
4.4.	Exportar e imprimir documentos. (2 horas)

5.	Animación en escenas interiores: 3D Max.
5.1.	Conceptos básicos para generar animaciones. (1 horas)
5.2.	Animación aérea y animación por recorrido. (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	modelado de una escena tridimensional (autocad)		APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Trabajos prácticos - productos	modelado de objetos complejos		APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	asignación de materiales complejos renderizado y retoque		APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Trabajos prácticos - productos	renderizado de una escena y presentación de imagenes		APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Trabajos prácticos - productos	diagramacion de documentos tipo poster		APORTE 3	5	Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)
Reactivos	prueba de reactivos sobre toda la materia		APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	examen practico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	examen practico		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	la nota del trabajo final será tomada en cuenta		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

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 recepten 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 pondrá 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. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Markus Kuhlo / Enrico Eggert	Elsevier	Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray	2010	
Roger Cusson / Jaime Cardoso	Elsevier	Realistic Architectural Visualization with 3D Max and Mental Ray	2009	
Adobe System Incorporated	NO INDICA	Adobe Photoshop CS6	2012	
Adobe System Incorporated	NO INDICA	Adobe Illustrator CS6	2012	
Kelly L. Murdock	Anaya	La Biblia de 3D Max 2009	2009	
THOMAS, ROBERT M.	McGraw Hill	AutoCAD 12 para profesionales	1993	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/03/2017

Estado: Aprobado