



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

#### 1. Datos generales

**Materia:** PERSPECTIVA DIGITAL

**Código:** FDI2003

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017

**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY

**Correo electrónico** mguzman@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Considerando los conocimientos previos que tienen los estudiantes hasta este nivel se propone el estudio de la perspectiva digital a través del software sketch book, con el que se procurara un fortalecimiento de lo aprendido hasta alcanzar un estilo individual coherente con el medio empleado para lograr analizar y explicar diversos conceptos gráficamente, para cualquier etapa del proceso de elaboración de un ambiente interior, hasta lograr un estilo personal con este nuevo sistema de expresión digital.

Perspectiva digital está orientada al adiestramiento del bocetaje de ideas usando como herramienta la perspectiva. En una primera instancia se hace énfasis en el uso de técnicas del boceto y perspectiva tradicional, para posteriormente entrar en el manejo de software de creación de imágenes digitales haciendo uso de tableta digitalizadora para dibujo.

Es importante porque explora las múltiples posibilidades de expresión por medio del conocimiento, ejercitación, hasta conseguir dominar la nueva herramienta de expresión no verbal (la perspectiva digital) propiciando un ambiente creativo, lo que permitirá a los estudiantes incorporar imaginación y originalidad a las propuestas de diseño de interiores. Se relaciona con las diferentes asignaturas del área de la representación y apoya al proceso de comunicación del proyecto de diseño.

#### 3. Contenidos

1.	<b>Tipos de Perspectiva</b>
1.1.	Notas gráficas, bocetos conceptuales, taquigrafía visual. (2 horas)
1.2.	Formas simples, esquemáticas, informativas, dibujos reductivos con líneas sencillas como resultado de complejas ideas. (2 horas)
1.3.	Perspectiva cónica, explicar aspectos básicos (2 horas)
1.4.	Dibujos iniciales del trazado de la perspectiva. (2 horas)
1.5.	Perspectiva frontal con un punto de fuga. (2 horas)
2	<b>Perspectiva con tres puntos de fuga</b>
2.1.	Línea de horizonte, punto de vista, (observador) plano del cuadro. (2 horas)
2.2.	Objetos de espacios interiores en perspectiva, método para entender las tres dimensiones. (2 horas)
3.	<b>Sketchbook</b>
3.1.	Espacio de trabajo, barra de menú, barra de selector de pinceles, barra de propiedades de pinceles, caja de herramientas, selector de medios. (2 horas)
3.2.	Conceptos básicos, comprender los pinceles, administración del color, navegar por la imagen, rotar lienzo. (2 horas)
3.3.	Vista de pantalla completa, menú de paletas, editar pinceles, crear pinceles, guardar archivos, capas, tamaño de lienzo. (2 horas)
3.4.	Tableta digitalizadora y sketchbook. Métodos abreviados de teclado. (2 horas)
3.5.	Ejercicios de aplicación de los diferentes pinceles y soportes, rotuladores, aerógrafos, mezcladores). (2 horas)
3.6.	Paleta de capas, agrupar capas, duplicar capas, bloquear capa, control de opacidad. La paleta de colores. Colores, saturación, valor, tinte. (2 horas)
3.7.	Personalización de pinceles y trazos en el dibujo digital. (2 horas)
3.8.	Ejercicios de aplicación en espacios interiores, sala, dormitorio, baño. (2 horas)
3.9.	Ejercicios en ambientación en espacios exteriores, con diferentes elementos que lo componen, usando sketchbook, perspectiva digital, dibujo con tableta digitalizadora a mano alzada. (2 horas)

## 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.</b> -Experimentar las posibilidades de generación de perspectivas a mano alzada y digitales buscando nuevas maneras de expresión y comunicación del espacio interior.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Perspectiva cónica, explicar aspectos básicos	Tipos de Perspectiva	APORTE 1	5	Semana: 2 (27/03/17 al 01/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Perspectiva con tres puntos de fuga	Perspectiva con tres puntos de fuga	APORTE 2	10	Semana: 7 (02/05/17 al 06/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Objetos de espacios interiores en perspectiva, método para entender las tres dimensiones.	Perspectiva con tres puntos de fuga	APORTE 3	15	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Reactivos	Ejercicios de aplicación en espacios interiores, sala, dormitorio, baño.	Sketchbook	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Ejercicios en ambientación en espacios exteriores, con diferentes elementos que lo componen, usando sketchbook, perspectiva digital, dibujo con tableta digitalizadora a mano alzada.	Sketchbook	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

### Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento.

La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas.

La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

### Criterios de Evaluación

Todos los trabajos se presentarán en formato A3; para su evaluación se tomará en cuenta los aspectos enunciados en los objetivos y los parámetros establecidos en las rúbricas de cada unidad didáctica.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Hill Jordan	Focal press Sybex	Digital Art Masters vol. 4	2010	
Seegmiller Don Grossman	Course technology	Advanced Painter Techniques	2008	
GILLES BELOEIL	THAMES&HUTSON	ART FUNDAMENTALS: COLOR, LIGHT, COMPOSITION, ANATOMY, PERSPECTIVE AND	2015	

#### Web

Software

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/03/2017**

Estado: **Aprobado**