



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 INTERIORES

Código: FDI0010

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: DELGADO BANEGAS CÉSAR GIOVANNY

Correo electrónico gdelgado@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Su importancia radica en brindar al estudiante una herramienta para representar sus diseños. Sienta las bases para el uso de herramientas digitales en los talleres de los ciclos superiores.

Esta asignatura, de carácter práctico, tiene que ver con el conocimiento básico de programas de representación digital en los campos bi y tridimensional, a través del manejo de diversas herramientas que le permiten al estudiante llegar a la representación de espacios interiores mostrando sus principales características.

Se articula a nivel vertical con los demás niveles de la materia pues su esquema de desarrollo es en avance de complejidad.

3. Contenidos

1	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad & nivel básico)
1.1	Entorno de trabajo: Configuración de un dibujo. (4 horas)
1.2	Regiones y sólidos (objetos 3D). Edición de sólidos. (4 horas)
1.3	Presentación e impresión de documentos. Importar y exportar documentos . (4 horas)
2	Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max & nivel básico)
2.1	Entorno de 3D Max. Creación de geometrías. (4 horas)
2.2	Dibujo con precisión. Definición de espacios 3D. (4 horas)
2.3	Selección y transformación de objetos. Edición de sólidos. (4 horas)
2.4	Operaciones Booleanas . Modificadores simples. (4 horas)
2.5	Malla editable básica. Splines básicas. (5 horas)
2.6	Aplicación básica de texturas. (5 horas)
2.7	Introducción a la iluminación diurna en espacios 3D. (5 horas)
2.8	Cámaras: libre y con objetivo. Renderizando la escena . (5 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ah. Capacidad para representar el espacio interior a través de los diferentes códigos, técnicas y herramientas bi y tridimensionales, con relación al espacio arquitectónico construido.

-Conocer los diferentes códigos, técnicas y formas de representación digital básica en los campos bi y tridimensional.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Conocer y utilizar sistemas digitales básicos para presentación de proyectos.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

ai. Capacidad para representar el espacio interior a través de modelos espaciales, con relación al espacio arquitectónico construido.

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Conocer los diferentes códigos, técnicas y formas de representación digital básica en los campos bi y tridimensional.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Evaluación en clases	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico)	APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Trabajos prácticos - productos	APORTE 2	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico)	APORTE 2	10	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Trabajos prácticos - productos	TRABAJO IMPRESO	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	APORTE 3	10	Semana: 13 (18/12/17 al 22/12/17)
Reactivos	EVALUACIÓN POR REATIVOS	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	APORTE 3	5	Semana: 14 (al)
Investigaciones	TRABAJO PRÁCTICO	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	EXAMEN EN LABORATORIO	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Investigaciones	Trabajo impreso	Paquete gráfico tridimensional para la representación arquitectónica de espacios interiores (Autocad a nivel básico), Paquete gráfico tridimensional para modelar y representar espacios interiores (3D Max a nivel básico)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura, las clases serán del tipo teórico-prácticas, por lo cual se torna comunicativa, activa y participativa, en la que el profesor presenta al estudiante el uso de las diferentes herramientas que dotan los programas, recurso que aporta para que los estudiantes recepten los contenidos adecuadamente.

Los trabajos prácticos se realizarán de forma presencial y no presencial, mismos que se presentarán en formato digital, se empleará el análisis de casos en los que el profesor presentará ilustraciones realizadas en el programa y el estudiante aplicará los conocimientos adquiridos en los ejercicios planteados.

Criterios de Evaluación

Los criterios generales de evaluación serán los siguientes:
Manejo adecuado de herramientas de dibujo y edición.
Destreza en el manejo y criterios técnicos de representación digital.
Calidad de representación y expresión en los trabajos desarrollados.
Cumplimiento de los parámetros solicitados para cada ejercicio.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
AUTODESK	McInnis Parkway	MANUAL DE USUARIO, AUTODESK	2010	9788461367689
RODRÍGUEZ GARCÍA, DENIS.	Editora EIRL	3DS MAX9 FUNDAMENTALS 1	2007	9781856178099
CARREÑO ROJAS, SHIRLEY	Editora EIRL	PHOTOSHOP CS3.	2007	9789972707391
MURDOCK, KELLY	Wiley Publishing	BIBLE 3DS MAX 9	2009	1118328329

Web

Autor	Título	URL
Rodrigo Cadena	El Mejor Tutorial 3ds Max - 13 - Splines	http://www.youtube.com/watch?v=8vG8L_SNs3E

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Autocad	LABORATORIO UDA	2012
Autodesk	3d Studio Max	Laboratorio UDA	2012

Bibliografía de apoyo

Libros

--

Web

--

Software

--

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/09/2017

Estado: Aprobado