UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 INTERIORES
Código: FDI0019
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: DELGADO BANEGAS CÉSAR GIOVANNY
Correo electrónico gdelgado@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 dota al estudiante de instrumentos intermedios para la comprensión, comunicación y diseño del espacio.

Esta asignatura, de carácter práctico, está enfocada a profundizar el conocimiento y destrezas en el uso de programas de representación digital que permitan al estudiante representar el espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.

Se vincula con la mayoría de las asignaturas prácticas y teórico ¿ prácticas, en las que se aplicarán estos instrumentos.

3. Contenidos

1	**Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado**
1.1	Levantamiento de espacios interiores por medio de malla editable. (3 horas)
1.2	Escena Vray: materiales, luces, cámaras, renderizado . (3 horas)
1.3	Materiales avanzados Vray: mapas y sus procedimentales (1 horas)
1.4	Cámara Vray. Sistema de iluminación diurno Vray. Renderizado (Presets). (2 horas)
1.5	Sistema de iluminación nocturno Vray: luces Vray. Renderizado (Presets). (3 horas)
1.6	Modificadores avanzados: simetricidad, carcasa, FFD, etc. (2 horas)
1.7	Objetos de composición: dispersar, solevado. (1 horas)
1.8	Principios de Animación. (3 horas)
2	**Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado)**
2.1	Dibujo y edición de cubiertas (2 horas)
2.2	Acotación personalizada (1 horas)
2.3	Dibujo en 3D: Creación y edición avanzada de sólidos (3 horas)
2.4	Solidificación y texturizado de un dibujo en 3D (3 horas)
2.5	Importar, exportar e imprimir en Autocad (formatos) (3 horas)
3	**Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio)**
3.1	Selecciones precisas, herramientas de transformación, clonado. (2 horas)
3.2	Trabajo con colores: pintar y editar (1 horas)
3.3	Capas y máscaras (3 horas)
3.4	Utilizar filtros para obtener efectos especiales (2 horas)
3.5	Guardar, exportar e imprimir documentos (1 horas)
4	**Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)**
4.1	Entorno de trabajo: creación de formas básicas, transformación y manipulación de objetos. (2 horas)
4.2	Trabajo con textos, definición de formatos. (3 horas)

4.3	Insertar imágenes, capas y máscaras. Transparencias y modos de fusión. (3 horas)
4.4	Importar planos de Autocad, exportar e imprimir documentos. (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ai. Capacidad para representar el espacio interior a través de modelos espaciales, con relación al espacio arquitectónico construido.	
-Conocer a un nivel avanzado los programas que permiten la representación del espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.	-Trabajos prácticos - productos
-Utilizar con destreza programas que permiten obtener fotomontajes hiperreales y armar láminas de presentación.	-Trabajos prácticos - productos
ak. Capacidad para comprender el espacio interior a través de diferentes formas de representación	
-Conocer a un nivel avanzado los programas que permiten la representación del espacio interior con simulaciones hiperreales y animación.	-Trabajos prácticos - productos
-Escoger métodos adecuados de presentación y comunicación del proyecto.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Levantamiento de espacios interiores por medio de malla editable. Materiales, luces, cámaras, renderizado.	Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado	APORTE 1	5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Espacios interiores V-Ray: materiales reales, iluminación diurna y nocturna. Modificadores avanzados. Principios de animación.	Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado	APORTE 2	10	Semana: 9 (12/11/18 al 14/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Edición de imágenes y foto montaje para espacios interiores: pintura, edición, retoque de imágenes. Filtros y efectos espaciales.	Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio)	APORTE 3	5	Semana: 13 (10/12/18 al 14/12/18)
Trabajos prácticos - productos	Presentación de proyectos: trabajo con imágenes, textos y gráficos, transparencias, modos de fusión, importar y exportar documentos.	Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	APORTE 3	5	Semana: 16 (02/01/19 al 05/01/19)
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos -	Trabajo práctico sobre representación, modelado	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	(Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)			
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad ¿ nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max ¿ nivel avanzado, Edición de imágens y fotomonaje para interiores. (Adobe Photoshop ¿ nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator ¿ nivel intermedio)	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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 recepten los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante esté 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 desarrollarán los estudiantes tendrán 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. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE ILLUSTRATOR CS6	2012	NO INDICA
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE PHOTOSHOP CS6	2012	NO INDICA
KELLY L. MURDOCK.	Anaya.	LA BIBLIA DE 3D MAX 2009.	2009	978-84-415-2550-4
ROGER CUSSON / JAIME CARDOSO	Elsevier	REALISTIC ARCHITECTURAL VISUALIZATION WITH 3D MAX AND MENTAL RAY	2009	978-0-0240-80912-0
THOMAS, ROBERT M.	McGraw Hill	AUTOCAD 12 PARA PROFESIONALES	1993	NO INDICA

Web

Autor	Título	URL
No Indica	Manualespro	http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-
Universidad Michoacana	No Indica	http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%
Universidad De	No Indica	http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-

Software

Autor	Título	URL	Versión

Autor	Título	URL	Versión
W. Chan Kim y Renee Mauborgne	La Estrategia del Oceano Azul	www.sparknotes.com	
No Indica	No Indica	NO INDICA	NO INDICA
Autodesk	Autocad	LABORATORIO UDA	2012
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Adobe	Adobe Illustrator	LABORATORIO UDA	CS6
Adobe	Adobe Photoshop	LABORATORIO UDA	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 13/09/2018

Estado: Aprobado