



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 3 INTERIORES  
**Código:** FDI0019  
**Paralelo:** A, B  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** DELGADO BANEGAS CÉSAR GIOVANNY  
**Correo electrónico:** gdelgado@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

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

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.

Es importante porque dota al estudiante de instrumentos intermedios para la comprensión, comunicación y diseño del espacio.

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

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

#### 5. 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.

-Reactivos  
 -Resolución de ejercicios, casos y otros  
 -Trabajos prácticos - productos

-Utilizar con destreza programas que permiten obtener fotomontajes hiperreales y armar láminas de presentación.

-Reactivos  
 -Resolución de ejercicios, casos y otros  
 -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.

-Reactivos  
 -Resolución de ejercicios, casos y otros  
 -Trabajos prácticos - productos

-Escoger métodos adecuados de presentación y comunicación del proyecto.

-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

- Resolución de ejercicios, casos y otros
- Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Modelado de espacios interiores.		APORTE 1	5	
Trabajos prácticos - productos	Modelado de espacios interiores.		APORTE 2	10	
Trabajos prácticos - productos	Dibujo bi y tridimensional de espacios interiores.		APORTE 3	15	
Reactivos	Examen Final		EXAMEN	10	
Trabajos prácticos - productos	Edición de imágenes y fotomontaje para interiores.		EXAMEN	10	
Resolución de ejercicios, casos y otros	SUPLETORIO	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad a nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max a nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontaje para interiores. (Adobe Photoshop a nivel intermedio)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final misma nota	Dibujo digital bi y tridimensional de proyectos de Diseño Interior. (Autocad a nivel avanzado), Dibujo y modelado tridimensional para espacios interiores. 3D Max a nivel avanzado, Edición de imágenes y fotomontaje para interiores. (Adobe Photoshop a nivel intermedio), Presentación de proyectos. (Adobe Illustrator a nivel intermedio)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. 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	<a href="http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html">http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html</a>
Universidad Michoacana	No Indica	<a href="http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20Ilustrador%20intro.pdf">http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20Ilustrador%20intro.pdf</a>
Universidad De Cantabria	No Indica	<a href="http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html">http://dibujoconautocad.blogspot.com/2012/03/manual-de-autocad-2d.html</a>

## Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	Autocad	LABORATORIO UDA	2012
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Adobe	Adobe Illustrator	LABORATORIO UDA	CS6
Adobe	Adobe Photoshop	LABORATORIO UDA	CS6
No Indica	No Indica	NO INDICA	NO INDICA
W. Chan Kim y Renee Mauborgne	La Estrategia del Oceano Azul	<a href="http://www.sparknotes.com">www.sparknotes.com</a>	
W. Chan Kim y Renee Mauborgne	La Estrategia del Oceano Azul	<a href="http://www.sparknotes.com">www.sparknotes.com</a>	

## Revista

## Bibliografía de apoyo

### Libros

## Web

## Software

## Revista

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**