



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 INTERIORES
Código: FDI0030
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

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, trata sobre el manejo de programas de modelado y animación 3D a ser aplicado en la realización de maquetas de espacios virtuales y recorridos de animación.

Es importante porque amplía el campo de acción del diseñador al mundo del maquetado tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de espacios virtuales.

Esta asignatura se vincula con los Talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1.	Conceptos básicos para generar animaciones, repaso.
1.2.	Métodos de animación: animación con partículas.
1.3.	Animación de bípedos.
1.4.	Animación de composición de objetos.
1.5.	Animación aérea.
1.6.	Animación por recorrido.
2.1.	Introducción a sistemas BIM: Interfaz de Revit.
2.2.	Construcción virtual bajo sistemas paramétricos: ejes, dimensionamientos y niveles.
2.3.	Generación de información arquitectónica: construcción de muros, losas y entrepisos.
2.4.	Instalación de puertas, ventanas, gradas.
2.5.	Trabajo con familias, gradas, cubiertas y cimentaciones.
2.6.	Luces y materiales.

2.7.	Presentación del proyecto (vistas y perspectivas, renderizado y ploteado).
------	--

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ak. Capacidad para comprender el espacio interior a través de diferentes formas de representación

-Conocer, identificar y recordar los comandos que facilitan el uso de la interface de los programas de modelado y optimización.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

am. Capacidad de comunicar eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.

-Construir maquetas virtuales y animaciones mediante el uso del programa de modelado 3D.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

bf. Capacidad para mantener un aprendizaje continuo, consecuente con el entorno contemporáneo

-Conocer, identificar y recordar los procesos que facilitan el modelado y presentación de proyectos de diseño interior.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Animación aérea, por recorrido y por composición.		APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Animación de bipedos, animación por sistema de partículas, prueba práctica.		APORTE 2	10	Semana: 9 (15-MAY-17 al 17-MAY-17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Modelado y construcción de una vivienda por etapas.		APORTE 3	15	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
Reactivos	Prueba en base a reactivos		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	prácticos - productos Prueba práctica y Trabajo de aplicación: Construcción y presentación de una obra arquitectónica.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Prueba en base a reactivos.		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: Construcción y presentación de una obra arquitectónica.		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Markus Kuhio / Enrico Eggert	Elsevier	Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray	2010	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
López Oliver, Yolanda	Anaya	Manual imprescindible Revit 2015	2015	978-84-415-3710

Web

Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	3D Max		2015
Autodesk	Revit		2015

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/03/2017**

Estado: **Aprobado**