



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 4 INTERIORES  
**Código:** FDI0023  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO  
**Correo electrónico:** dsaravia@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### 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, se centra en el manejo de recursos avanzados que permitirán al estudiante presentar sus proyectos de diseño interior con mayor grado de complejidad, mostrando los detalles del mismo en un conjunto en donde la hiperrealidad juega un papel importante.

Es importante porque aporta a otras materias como herramienta de representación en función de la integración de conocimientos

Se articula con Diseño IV y Tecnología II.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.01.	UCS dinámicos
1.02.	Dimensionamiento personalizado
1.03.	Introducción a la representación al detalle arquitectónico y constructivo
1.04.	Gestión y organización de documentos
1.05.	Criterios de presentación de proyectos de media y alta escala. (plantas, elevaciones, cortes)
2.01.	Métodos avanzados de modelado: malla editable, secciones
2.02.	Herramientas arquitectónicas de modelado
2.03.	Sistemas avanzados de iluminación diurna y nocturna en espacios interiores y exteriores. V-Ray.
2.04.	Edición avanzada de materiales. V-Ray
2.05.	Corrección de cámaras (apertura y ángulo visual)
2.06.	Configuración avanzada de motor de render V-Ray: renderizado fotorealista
3.01.	Ajustes, edición, retoque y corrección de perspectiva
3.02.	Criterios de composición de la imagen

3.03.	Técnicas fotográficas (apertura, obturación, corrección de blancos)
3.04.	Propuestas de diseño sobre fotografías reales: técnicas fotomontaje
4.01.	La Ilustración de un proyecto arquitectónico: formatos, elementos guía, plantillas
4.02.	Criterios para diagramar proyectos: creación e importación de información
4.03.	Edición y transformación de objetos, capas, máscaras
4.04.	Exportar e imprimir documentos
5.01.	Conceptos básicos para generar animaciones
5.02.	Animación aérea y animación por recorrido

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

**aj. Capacidad para comunicar eficientemente la información requerida respecto al espacio interior con relación al espacio arquitectónico construido.**

-Construir espacios interiores digitales de alta calidad, y presentar recorridos virtuales a manera de maquetas digitales.

-Trabajos prácticos - productos

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

-Discutir, programar y organizar soluciones eficientes con herramientas digitales, para proyectos de complejidad media-alta.

-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre representación bi y tridimensional de espacios interiores, Autocad y 3D Max.		APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre modelado fotorealista de espacios interiores.		APORTE 2	10	Semana: 9 (07-MAY-18 al 09-MAY-18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre fotografía digital y criterios de composición visual.		APORTE 3	5	Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre presentación de proyectos de diseño interior.		APORTE 3	5	Semana: 13 (04-JUN-18 al 09-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	Propuesta de animación de una escena.		APORTE 3	5	Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto. Fecha de presentación en el Examen Final.		SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica sobre representación, modelado de espacios interiores. Composición y presentación del proyecto. Animación del proyecto.		SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )

## Metodología

## Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Markus Kuhlo / Enrico Eggert	Elsevier	Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray	2010	
Roger Cusson / Jaime Cardoso	Elsevier	Realistic Architectural Visualization with 3D Max and Mental Ray	2009	
Adobe System Incorporated	NO INDICA	Adobe Photoshop CS6	2012	
Adobe System Incorporated	NO INDICA	Adobe Illustrator CS6	2012	
Kelly L. Murdock	Anaya	La Biblia de 3D Max 2009	2009	
THOMAS, ROBERT M.	McGraw Hill	AutoCAD 12 para profesionales	1993	

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**