

sílabo

TALLER DIGITAL I AI

I. Datos Informativos

Código	: 1044052
Carrera	: Arquitectura de Interiores
Semestre	: 2019-1
Ciclo	: 4° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Ninguno
Docente	: Juan Sebastian Rico, Ivan Schuller

II. Sumilla

Este curso de formación profesional tiene como objetivo conocer y manejar los distintos softwares necesarios para el modelado digital como herramienta de diseño.

El contenido a tratar está referido a: Los programas digitales que trabajarán en la parte exclusiva de modelado y diseño de espacios virtuales, para su aplicación en un proyecto de interiorismo.

III. Competencias

▪ General:

Generar la habilidad en el alumno para diseñar un proyecto de interiores tridimensional de manera libre valiéndose del computador y del uso de software como un medio para el diseño tanto de espacios como de objetos. Se introducirá al alumno en una nueva concepción y metodología de diseño usando herramientas de modelado virtual para ser aplicados en un proyecto de arquitectura de interiores. Aprenderá a usar las herramientas de diseño para ejecutar un correcto flujo de trabajo y diseño integrado, modelando objetos de mediana y alta complejidad en espacios de interiores.

▪ Específicas:

- Entender el funcionamiento del entorno 3D y las operaciones que realizan estos en la PC.
- Dominar el dibujo computarizado como herramienta propia del dibujo arquitectónico.
- Emplazarse en una realidad virtual previa a la materialización de un proyecto.
- Aproximar la ambientación de espacios a la realidad teniendo en cuenta composición y proporción.
- Tener la capacidad de diferenciar el proceso de diseño de un espacio y un objeto
- Optimizar la materialización de un proyecto a través de los medios digitales.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Presentación del curso.
- Programas a utilizar: Entorno SketchUp: Navegación, Barra de herramientas

2ª Semana

- Espacialidad: Herramientas básicas de modelado: Follow me. Scale, Offset, capas

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Materialidad, luz y composición.

4ª Semana

- Representaciones gráficas digitales.

5ª Semana

- Tipos de presentación.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Geometrización del espacio.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

- Entrega trabajo parcial.

8ª Semana

- 3dMax: Todo puede ser modelado.

9ª Semana

- Sólidos primitivos: Creación de objetos básicos.

10ª Semana

- Diseño de objetos complejos 1.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Diseño de objetos complejos 2.

12ª Semana

- Diseño de objetos complejos 3.

13ª Semana

- Interacción entre programas: diseño de espacios + diseño de objetos.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Desarrollo y crítica del trabajo final.

15ª Semana – Entrega final

- Entrega del trabajo final.

16ª Semana – Entrega de notas

V. Metodología

- El curso se desarrollará por medio de clases teórico-prácticas. Para el desarrollo del contenido temático, las clases combinarán las exposiciones del docente y la participación de los alumnos; se realizarán ejemplos para la comprensión de la exposición teórica y así mismo, se propondrán ejercicios o trabajos de investigación para que el alumno afiance los conocimientos adquiridos.
- Se resolverán ejercicios en laboratorio y domiciliarias, haciendo uso de herramientas de software, y que incluyan ejercicios de repetición, a fin de consolidar el aprendizaje y obtener destreza y habilidad.
- Promover la investigación y el autoaprendizaje, con el uso de tutoriales y manuales propios del programa y videos de consulta.
- Motivación por el diseño creativo, realizando exposiciones parciales de los avances y entregas de los alumnos, con el fin de promover la competencia y mejorar el desempeño personal.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Entrega parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)

- Entrega Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes UCAL

Nº	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	006.6/R74/2015	Rodríguez, D.(2015). 3ds Max Fundamentos. Lima Edit. Macro
2	720.2840285/D93	Dunn, N.(2012). Proyecto y construcción digital en Arquitectura. Barcelona. Edit. BLUME
3	720.28/I96	Iwamoto, L.(2009). Fabricaciones digitales: técnicas arquitectónicas y materiales. New York. Edit. Princeton architectural press
4	EBSCO: Art Source	Colson, R. (2007) The fundamentals of digital Art.Lausanne. Edit AVA Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzMzMDg1OV9fQU41?sid=f07637f1-faaf-4b2c-b992-161d17701150@sessionmgr120&vid=1&format=EB
5	EBSCO: Art Source	Myers, D (2009). The Graphic Designer's Guide to Portfolio Design. Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzQwODQwOV9fQU41?sid=f07637f1-faaf-4b2c-b992-161d17701150@sessionmgr120&vid=1&format=EB
6	EBSCO: Art Source	Zeegen, L (2005). The Fundamentals of Illustration : How to Generate Ideas, Interpret Briefs and Promote Oneself, Practicality, Philosophy and Professionalism Are Explored in Both the Digital and Analogue World of Illustration. Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM1NDQ3Ni9fQU41?sid=f07637f1-faaf-4b2c-b992-161d17701150@sessionmgr120&vid=1&format=EB
7	Repositorio UCAL	Olivera, D. (2016-07-07) Arquitectura interior: entre espacio y materialidad. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/180

Fuentes Complementarias

ADOBE. (2012). Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book.USA. Editorial: Adobe.

BRADLEY, B. (2014). *Photographich rendering with V-ray for SketchUP*. USA: Editorial PACKT Publications

BRIGMANTH,M. *The SketchUp Workflow for Architechture*. New York: Wiley Publications