



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 5
Código: EDN0013
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: RIVERA SOTO CHRISTIAN XAVIER
Correo electrónico: crivera@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	0	72	120

Prerrequisitos:

Código: EDN0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4
 Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, de orden práctico, permite el manejo de recursos avanzados que facilitan al estudiante presentar sus propuestas de diseño interior con alto grado de complejidad y a detalle, con mucha calidad y resultados hiperreales.

Esta asignatura se vincula directamente con las asignaturas de Taller y creación de proyectos, con materias del área de las Tecnologías, Mobiliario y equipamiento, entre otras.

Su importancia radica porque aporta a otras asignaturas como herramienta de apoyo en la representación de proyectos de diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.1	Modelado poligonal avanzado
1.2	Análisis comparativo, motores de renderizado (Vray - Corona Renderer)
1.3	Materiales
1.4	Técnicas de iluminación
1.5	Animación de cámaras y objetos
1.6	Render elements
1.7	Visualización 360°
2.1	Reparación, restauración y transformación de imágenes
2.2	Texturas, motivos y pinceles avanzados

2.3	Filtros y efectos
2.4	Render elements para edición de renders
2.5	Opciones de exportación para pantalla e impresión
3.1	Criterios de ilustración de un proyecto de diseño
3.2	Organización y transformación de objetos
3.3	Importación, exportación y almacenamiento de información

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

-Comunica eficientemente su proyecto de diseño a través de diferentes instrumentos físicos y digitales.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Representa el espacio interior a través de modelos digitales, con relación al espacio arquitectónico construido.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Selecciona y aplica diferentes métodos, herramientas y técnicas considerando criterios de eficiencia para mostrar de manera óptima su propuesta de diseño.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre modelado, materialización y renderización fotorrealista de espacios interiores.	Modelado y renderizado fotorrealista	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre modelado, materialización y renderizado fotorrealista de espacios interiores aplicando técnicas de iluminación, cámaras, render elements y visualizaciones 360°.	Modelado y renderizado fotorrealista	APORTE	10	Semana: 8 (06-NOV-23 al 11-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre fotografía digital y composición visual en espacios interiores.	Fotografía digital, técnicas avanzadas y composición visual	APORTE	10	Semana: 12 (04-DIC-23 al 09-DIC-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre ilustración de proyectos de diseño.	Ilustración y documentación de proyectos	APORTE	5	Semana: 15 (al)
Reactivos	Prueba práctica sobre modelado y renderización fotorrealista de espacios interiores. Composición visual e ilustración de proyectos de diseño.	Fotografía digital, técnicas avanzadas y composición visual, Ilustración y documentación de proyectos, Modelado y renderizado fotorrealista	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre modelado y renderización fotorrealista de espacios interiores. Composición visual e ilustración de proyectos de diseño.	Fotografía digital, técnicas avanzadas y composición visual, Ilustración y documentación de proyectos, Modelado y renderizado fotorrealista	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Prueba práctica sobre modelado y renderización fotorrealista de espacios interiores. Composición visual e ilustración de proyectos de diseño.	Fotografía digital, técnicas avanzadas y composición visual, Ilustración y documentación de proyectos, Modelado y renderizado fotorrealista	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación sobre modelado y renderización fotorrealista de espacios interiores. Composición visual e ilustración de proyectos de diseño.	Fotografía digital, técnicas avanzadas y composición visual, Ilustración y documentación de proyectos, Modelado y renderizado fotorrealista	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Los alumnos aprenden y refuerzan los contenidos a través de entornos virtuales de aprendizaje y herramientas digitales, en donde el computador se convierte en una herramienta de apoyo para la presentación de proyectos de diseño interior. Los estudiantes desarrollan trabajos aplicación, consultas en internet, estudio de casos específicos, con el objetivo de reforzar sus conocimientos.	Autónomo
Para abordar los contenidos se utilizan entornos virtuales de aprendizaje y herramientas digitales, en donde el computador se convierte en un recurso muy importante que permite lograr aprendizajes significativos en los estudiantes. Se plantea el desarrollo de trabajos aplicación, consultas en internet, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos de los alumnos.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes se autoevaluarán en función de los contenidos abordados y los trabajos desarrollados, validando así estos aprendizajes en su formación académica.	Autónomo
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 las herramientas digitales adecuadas. Igualmente, se plantean 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 genera un proceso de retroalimentación para que los alumnos logren aprendizajes significativos.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Autodesk	SDC Publications	Autodesk 3D Max 2020. Fundamentals.	2019	
SASU, BODGAN	BODGAN SASU	GREAT TALKS ABOUT PHOTOREALISM	2019	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
Adobe	Guía del usuario de Adobe Photoshop	https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html
Adobe	Guía del usuario de Adobe Illustrator	https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html
CHAOS CZECK	Corona	https://corona-renderer.com/resources/tutorials

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**