



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
SÍLABO

PRESENTACIÓN DIGITAL

1. DATOS ADMINISTRATIVOS

Nombre de la asignatura	:	PRESENTACIÓN DIGITAL
Código	:	AR 0665
Carrera	:	Arquitectura
Condición	:	Electiva
Tipo de asignatura	:	Teórico-práctico
Semestre	:	---
Créditos	:	02
Horas de teoría	:	01
Horas de práctica	:	02
Requisito	:	AR 0422

2. SUMILLA

La asignatura es de carácter electivo y de naturaleza predominante práctica y busca dar soporte al estudiante para expresar a través de los diversos programas de cómputo sus propuestas arquitectónicas. Se ejercitará en programas de tres dimensiones, animaciones, edición de imágenes y videos.

3. COMPETENCIA

Representa y visualiza los objetos y espacios arquitectónicos tridimensionalmente en forma digital y realista. Dirige con criterio la realización de un recorrido virtual. Produce un panel y portafolio de sus proyectos arquitectónicos.

4. CAPACIDADES

- Modelar objetos arquitectónicos tridimensionalmente.
- Asignar materiales, texturas, color y acabados a los espacios y objetos arquitectónicos.
- Manejar la iluminación natural y artificial enfatizando las características del objeto.
- Manejar con precisión el proceso del renderizado para la presentación del objeto y espacio arquitectónico.

5. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01. MANEJO Y REPRESENTACION FISICO-ESPACIAL DE UN OBJETO ARQUITECTONICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE REPRESENTACION DE TEXTURAS Y ACABADOS.

N° de horas lectivas: 21

N° de horas no lectivas: 00

SEMANAS: 07

UNIDAD N° 01. MANEJO Y REPRESENTACIÓN FÍSICO-ESPACIAL DE UN OBJETO ARQUITECTÓNICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN DE TEXTURAS Y ACABADOS

SEMANA	SESIÓN	CAPACIDAD CONCEPTUAL	CAPACIDAD PROCEDIMENTAL	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO
1 ^a Día(s)/Mes	1	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la Interfaz de 3dsmax y sus posibilidades como apoyo en diseño y presentación arquitectónica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas de la interfaz a través de una situación práctica. 	Estudio y análisis a través de experimentación.	Incorpora los principios básicos de la herramientas 3dsMax y sus límites.
2 ^a Día(s)/Mes	2	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las herramientas de modificación y modelado avanzado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas de edición y modificación en un modelo. 		Incorpora a sus conocimientos las herramientas de edición y modificación, logra elaborar un modelo.
3 ^a Día(s)/Mes	3	<ul style="list-style-type: none"> • Crear materiales básicos en 3dsMax. Colocación de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recrea un material en 3dsMax. • Maneja la aplicación, modifica los materiales en un modelo arquitectónico. 	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).	Incorpora a sus conocimientos las herramientas de aplicación y edición de materiales, en su modelo arquitectónico.
4 ^a Día(s)/Mes	4	<ul style="list-style-type: none"> • Mapeo (escala y orientación) de los materiales colocados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas de mapeo de materiales como <i>UVMAP</i> y <i>MAPESCALER</i>, en los materiales aplicados previamente. 		Incorpora a sus conocimientos las herramientas de mapeo en todas sus variaciones en su modelo arquitectónico.
5 ^a Día(s)/Mes	5	<ul style="list-style-type: none"> • Modificación de características especiales (transparencia, brillo, rugosidad). 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las herramientas con <i>Transparency</i>, <i>Finishbump</i>, <i>Relief pattern</i> y otros. • Uso del Bitmap. 		Incorpora a sus conocimientos la creación de materiales propios y el manejo de valores para lograr realismo en su modelo arquitectónico.
6 ^a Día(s)/Mes	6	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de Puertas, Ventanas, barandas y escaleras, en sus diferentes tipos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de las herramientas, <i>Door</i>, <i>window</i>, <i>stairs.</i>, y su colocación en <i>Wall</i>. 		Incorpora a sus conocimientos la creación de escaleras y sus variaciones en su modelo.
7 ^a Día(s)/Mes	7	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de materiales con <i>Multisubobject</i> sus variaciones, y su aplicación en los objetos arquitectónicos escaleras, puertas y ventanas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>Multisubobject</i>, en <i>Mentalray</i>, <i>Arch & Design</i>, uso del Bitmap, en un modelo arquitectónico. 		Incorpora a sus conocimientos la elaboración de materiales propios partiendo de una imagen o textura.

8^a Día(s)/Mes	SEMANA DE EXÁMENES PARCIALES	
Capacidad actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Asiste puntualmente y en forma constante. • Participa en clase. • Valora los conocimientos adquiridos en cada sesión. • Colabora solidaria responsable en los trabajos en equipo 	
Investigación formativa	Conocimiento y manejo físico-espacial de un proyecto arquitectónico, así como, su representación de texturas y acabados de materiales constructivos.	
Bibliografía	<p>Baron, C. (2004). <i>Designing a digital portfolio</i>. Indianapolis, IN: New Riders.</p> <p>Dondis, D. (1985). <i>Sintaxis de la Imagen</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Marcas, Al. <i>Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6</i>.</p> <p>Muller-Brockmann, J. <i>Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos</i>.</p> <p>Viñas, M. (2000). <i>Técnicas de Infografía: Variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital</i>. New York: Osborne-McGraw-Hill.</p>	

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02. MANEJO Y TRATAMIENTO FÍSICO-ESPACIAL DE UN OBJETO ARQUITECTÓNICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE MODIFICACION, CREACION Y REPRESENTACION DE TEXTURAS Y ACABADOS DE MATERIALES DE ELEMENTOS ARQUITECTONICOS Y ANIMACION

N° de horas lectivas: 09

N° de horas no lectivas: 00

SEMANAS: 03

UNIDAD N° 02. MANEJO Y TRATAMIENTO FÍSICO-ESPACIAL DE UN OBJETO ARQUITECTÓNICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN, CREACION Y REPRESENTACIÓN DE TEXTURAS Y ACABADOS DE MATERIALES DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS Y ANIMACIÓN					
SEMANA	SESIÓN	CAPACIDAD CONCEPTUAL	CAPACIDAD PROCEDIMENTAL	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO
9^a Día(s)/Mes	8	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de materiales en Puertas y Ventanas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilidad de Multisubobject para aplicación de materiales en puertas ventanas, y escaleras. 	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Incorpora a sus conocimientos la forma de combinar materiales y aplicarlos en puertas, ventanas, y escaleras de su modelo.
10^a Día(s)/Mes	9	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación de mobiliario, archivos 3ds, skp, mobiliario 3dwarehouse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja la importación de archivos de mobiliario, rpc, u otros desde diferentes software, y su personalización, colocándolos en su modelo arquitectónico. 		Conoce las diferentes formas de importar archivos de mobiliarios, rpc u otro a su modelo arquitectónico.
11^a Día(s)/Mes	10	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación de cámaras Target 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja de las diferentes 		Incorpora a sus conocimientos el manejo de cámaras, para

	y Free	formas de colocación de cámaras. Timeconfiguration, Autokey, Trajectory.	crear diferentes vistas del modelo, y recorridos virtuales del proyecto.
Capacidad actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Asiste puntualmente y en forma constante. • Participa en clase. • Valora los conocimientos adquiridos en cada sesión. • Colabora solidaria responsable en los trabajos en equipo 		
Investigación formativa	Conocimiento y uso de las herramientas del mapeo, modificación y/o creación de materiales constructivos de un proyecto arquitectónico, así como, su representación.		
Bibliografía	<p>Baron, C. (2004). <i>Designing a digital portfolio</i>. Indianapolis, IN: New Riders.</p> <p>Dondis, D. (1985). <i>Sintaxis de la Imagen</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Marcas, Al. <i>Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6</i>.</p> <p>Muller-Brockmann, J. <i>Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos</i>.</p> <p>Viñas, M. (2000). <i>Técnicas de Infografía: Variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital</i>. New York: Osborne-McGraw-Hill.</p>		

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 03. MANEJO Y TRATAMIENTO FÍSICO-ESPACIAL DE UN PROYECTO ARQUITECTÓNICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN, CREACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE VISTAS, ILUMINACIÓN EXTERIOR E INTERIOR.

N° de horas lectivas: 12

N° de horas no lectivas: 00

SEMANAS: 04

UNIDAD N° 03. MANEJO Y TRATAMIENTO FÍSICO-ESPACIAL DE UN PROYECTO ARQUITECTÓNICO (Modelo). HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN, CREACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE VISTAS, ILUMINACIÓN EXTERIOR E INTERIOR					
SEMANA	SESIÓN	CAPACIDAD CONCEPTUAL	CAPACIDAD PROCEDIMENTAL	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO
12 ^a Día(s)/Mes	11	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación de la Luz solar, manejo de la ubicación geográfica del proyecto. • Colocación de luces y manejo de sus parámetros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja el uso de Daylight System Creation, y sus variaciones en diferentes áreas geográficas y horas del día. • Maneja de Photometric Lights, utilidad y modificación de parámetros 	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).	<p>Incorpora a sus conocimientos el manejo de Daylight, para crear diferentes vistas del modelo.</p> <p>Incorpora a sus conocimientos el manejo de la colocación de luces en su proyecto.</p>

13ª Día(s)/Mes	12	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de MR sky portal. • Renderizado de Imágenes utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja y coloca del Mr skyportal, variaciones del multiplier. • Opciones calidad de renderizado. 		Incorpora a sus conocimientos el manejo de skyportal para mejorar la iluminación interior en su proyecto logrando ambientes realistas.
14ª Día(s)/Mes	14	<ul style="list-style-type: none"> • Retoque de imágenes. Herramientas de efectos y filtros. Fotomontajes. • Diagramación de un panel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja las variaciones de canvas la importación de imágenes inteligentes, utiliza filtros, superpone imágenes y edita imágenes. 		Incorpora a sus conocimientos el manejo de software que le permite la edición e importación de imágenes de su proyecto arquitectónico.
15ª Día(s)/Mes	15	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramación de un portafolio. • Diseño de carátula de portafolio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varía el canvas y diagrama su portafolio, utiliza mascarar de edición. 	Aprendizaje Basado en Proyectos	Incorpora a sus conocimientos el manejo de herramientas del software que le permita elaborar un portafolio del proyecto con las imágenes
Capacidad actitudinal		<ul style="list-style-type: none"> • Asiste puntualmente y en forma constante. • Participa en clase. • Valora los conocimientos adquiridos en cada sesión. • Colabora solidaria responsable en los trabajos en equipo. 			
Investigación formativa		Conocimiento y uso de las herramientas de edición, creación y representación de vistas e iluminación exterior e interior de un proyecto arquitectónico.			
Bibliografía		<p>Baron, C. (2004). <i>Designing a digital portfolio</i>. Indianapolis, IN: New Riders.</p> <p>Dondis, D. (1985). <i>Sintaxis de la Imagen</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Marcas, Al. <i>Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6</i>.</p> <p>Muller-Brockmann, J. <i>Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos</i>.</p> <p>Viñas, M. (2000). <i>Técnicas de Infografía: Variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital</i>. New York: Osborne-McGraw-Hill.</p>			
16ª Día(s)/Mes	SEMANA DE EXÁMENES FINALES				
17ª Día(s)/Mes	SEMANA DE EXÁMENES SUSTITUTORIOS Y EVALUACIONES FINALES DE TALLER				

6. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- Asistencia y participación en clase y actividades.
- Empleo del Aula Virtual.
- Participación y entrega de trabajos complementarios a temas desarrollados en la clase.
- Interés y motivación por el curso.
- Comunicación oral y escrita
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Cumplimiento de los requerimientos de entrega.
- Aporte personal.

Obtención del promedio final:

TIPO DE EVALUACIÓN	CLAVE	CRONOGRAMA	PESO
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 1	PPR	SEMANA 1	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 2		SEMANA 2	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 3		SEMANA 3	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 4		SEMANA 4	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 5		SEMANA 5, 6 y 7	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 6		SEMANA 9,10 11 y 12	1
EVALUACIÓN TRABAJO ACADÉMICO 7		SEMANA 13, 14 Y 15	1
EVALUACIÓN PARCIAL	PAR1	SEMANA 8	1
EVALUACIÓN FINAL	FIN1	SEMANA 16	1
FÓRMULA: (PPR + PAR1 + FIN1) / 3			

El Examen sustitutorio reemplaza únicamente las notas de las evaluaciones parcial o final. Podrán acceder al examen sustitutorio aquellos estudiantes desaprobados, que tengan como promedio mínimo de los exámenes el puntaje de siete (07).

7. BIBLIOGRAFÍA

- Baron, C. (2004). *Designing a digital portfolio*. Indianapolis, IN: New Riders.
- Dondis, D. (1985). *Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marcas, Al. *Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6*.
- Muller-Brockmann, J. *Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos*.
- Viñas, M. (2000). *Técnicas de Infografía: Variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital*. New York: Osborne-McGraw-Hill.

Direcciones electrónicas

La página donde se pueden encontrar mobiliarios, escenas 3D, etc. (Recuperado el 30-07-2017) de:

<http://www.3dcafe.com>
<http://es.3dmodelfree.com/models/17310-0.htm> .

La página donde bajar el Software educacional, y donde poder ver un manual de 3DMAX.

(Recuperado el 30-07-2017) de: <http://www.autodesk.com/education/free-software/3ds-max>.