

MODELACIÓN DIGITAL 1

I. Datos Informativos

Código	: 5105067
Carrera	: Arquitectura
Semestre	: 2020-2
Ciclo	: 4° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 3
Pre-requisito	: Ninguno
Docente	: Javier Cabrera

II. Sumilla

El curso abarca de manera genérica y luego específica la representación digital de objetos y espacios a través del computador. Utilizando como herramientas distintos tipos de software que servirán de plataforma de expresión digital. Se profundiza en las técnicas de modelación y representación digital como herramienta fundamental para la expresión de las ideas arquitectónicas.

III. Competencias

▪ General:

Conocer las técnicas de modelación tridimensional de un proyecto arquitectónico, además comprender la representación digital para comunicar un proyecto y desarrollar un estilo propio de representación.

▪ Específicas:

- El estudiante modela un proyecto arquitectónico de mediana complejidad usando software de modelado tridimensional.
- El estudiante genera diagramas arquitectónicos.
- El estudiante puede editar imágenes arquitectónicas usando software especializado de edición de fotografías.
- El estudiante genera paneles de comunicación arquitectónica.

IV. Contenidos

1º semana

- Introducción al entorno digital / Metodología del taller / Modelado básico.

2º semana

- Modelado desde planos.

3º semana / Evaluación Continua 1

- Modelado complementario.

4º semana

- Exportar desde 3D a 2D.

5º semana

- Introducción a Postproducción.

6º semana / Evaluación Continua 2

- Diagrama con Postproducción.

7º semana / Entrega Parcial

- Examen parcial.

8º semana

- Postproducción planimétrica.

9º semana

- Modelado avanzado 1.

10º semana

- Modelado avanzado 2.

11º semana/ Evaluación Continua 3

- Modelado desde fotografía.

12º semana

- Criterios de composición gráfica

13º semana

- Postproducción en gama gráfica.

14º semana/ Evaluación Continua 4

- Avance y crítica trabajo final

15º semana Examen Final

- Examen final.

16º Semana

- Entrega de notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc.

Las Sesiones virtuales son prácticas, el alumno seguirá ejercicios prebrados por el docente para seguir las instrucciones y presentar el avance durante la sesión virtual. El docente hará la retroalimentación en tiempo real a manera de crítica de avance.

Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Facebook, Zoom, Whats app, entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

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

Entrega de portafolios.

Sustentación de trabajos.

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

- Examen parcial (30%)

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

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

VII. Fuentes

N	Código CIDOC	FUENTE
1	006.6/V37/2012	Vaughan, William. (2012). Modelado digital. Madrid. Edit Ediciones Anaya
2	006.6/C93M	Cuentas, V., Quintanilla, J. Manual de Skechup: Aplicado al dibujo de muebles. (2013). Lima, Edit. Editorial San marcos
3	720.2840285/D93	Dunn, Nick. (2012) Proyecto y construcción digital en Arquitectura. Barcelona. Edit Blume
4	006.6/M26A	Marcas León, Alejandro. (2015). Guía práctica: Aplicación de efectos y filtros con Photoshop CC Lima. Edit Macro.
5	006.6/C26/2017	Carranza, Zavala (2017). Autocad 2017 Edit Macro.
6	720.01/R52	Ribot, A., Borrego, I., García. J. (2014) Colaboratorio: Fabricación digital y arquitecturas colaborativas. Madrid. Edit. diseño
7	006.6/M26I	Marcas, Alejandro (2015) Dibujo vectorial y efectos con Illustrator CC. Lima. Edit. Macro

VIII. Fuentes complementarias

- **Jame, Paul** (2020) Construction Documents Using SketchUp Pro 2020. Edit.: Viewision Virtual Environments Ltd
- **Kottas, Dimitris** (2010) Arquitectura Digital: Innovación y diseño. Barcelona Edit. Leading international key services barcelona