



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Aplicación Digital
<b>CÓDIGO</b>	:	DI166
<b>CICLO</b>	:	201502
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Chavez Marroquin, Jorge Luis</b> <b>Machuca Rojas, Bigger Gerson</b> <b>Velarde Castillo, Claudio Fernando</b> <b>Yaya Copaja, Christian Alberto</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	2
<b>SEMANAS</b>	:	15
<b>HORAS</b>	:	4 H (Laboratorio) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Diseño Profesional de Interiores

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

El curso general de Aplicación Digital en la carrera Diseño Profesional de Interiores, de carácter práctico, está dirigido a los estudiantes del cuarto ciclo y busca desarrollar la competencia específica de Planificación.

El curso se desarrolla en laboratorio y está orientado al aprendizaje de herramienta 3D Max Design para la presentación visual de proyectos en Diseño de Interiores. Esta herramienta es fundamental para el desarrollo del profesional en Diseño de Interiores debido a que potencia su creatividad; permitiéndole crear piezas visuales de alta calidad, como imágenes y videos de sus respectivos proyectos.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante propone un proyecto de diseño interior, a través de imágenes fotográficas y videos de recorridos virtuales, que elabora en Autodesk 3d Max Design.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 MODELADO TRIDIMENSIONAL

#### LOGRO

Al finalizar la semana 4, el estudiante construye modelos tridimensionales de ambientes y mobiliario de diferente tipo con el programa Autodesk 3D Max Design.

#### TEMARIO

1. Interfaz y modelado con líneas

2. Modelado poligonal básico
3. Modelado orgánico
4. Levantamiento 3d de plano CAD

**HORA(S) / SEMANA(S)**

1,2,3,4.

**UNIDAD N°: 2 MATERIALES, LUCES Y CÁMARAS**

**LOGRO**

Al finalizar la semana 10, el estudiante aplica correctamente texturas, luces y cámaras en Autodesk 3d Max Design.

**TEMARIO**

1. Configuración de Sistema de iluminación y Materiales. Uso de UNVWRAP
2. Configuración de Iluminación diurna. Uso de cámaras
3. Configuración Luces artificiales
4. Uso de herramientas Displacement y Fur

**HORA(S) / SEMANA(S)**

5,6,7,9,10

**UNIDAD N°: 3 RENDER, POST PRODUCCIÓN Y RECORRIDOS VIRTUALES**

**LOGRO**

Al finalizar la semana 15, el estudiante propone un proyecto de diseño interior, a través de imágenes fotográficas y vídeos de recorridos virtuales, que elabora en Autodesk 3d Max Design.

**TEMARIO**

1. Render Elements y Post Producción
2. Recorridos virtuales y Render para Animación

**HORA(S) / SEMANA(S)**

11,12,13,14,15

**VI. METODOLOGÍA**

En la metodología a emplear, se considera al estudiante como centro del aprendizaje, por ello se promueve su participación activa, brindando asesorías y trabajos prácticos. Al ser una clase práctica desarrollada completamente en laboratorio, los estudiantes podrán seguir las indicaciones del profesor y de tener alguna dificultad o inquietud, podrán recibir la asesoría respectiva. Del mismo modo, los estudiantes recibirán material educativo donde se explican los procesos de los diferentes temas a tratar en el curso. Asimismo se fomenta la investigación a través del desarrollo de proyectos los cuales serán monitoreados con retroalimentación de manera permanente.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

10% (TB1) + 30% (TP1) + 10% (TB2) + 50% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	10
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	10
TF - TRABAJO FINAL	50

## VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	SEMANA 7		NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	SEMANA 8		NO
TB	TRABAJO	2	SEMANA 15		NO
TF	TRABAJO FINAL	1	SEMANA 16		NO

## IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

### BÁSICA

RODRÍGUEZ GARCÍA, Denis E. (2011) Fundamentos de 3ds Max Design. Lima : Macro.  
(006.696S RODR)

VENDITTI, Daniel Marcelo (2013) Manual imprescindible 3ds Max 2014. Madrid Anaya Multimedia 2013  
(006.696S VEND 2013)

### RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

D'ANGELO, Gabriele y DE ROSE, Roberto (2014) The art of modelling and rendering. 2013. ITALY.  
GC EDIZIONI:

SANNINO, Ciro (2014) Fotografía y renderizado con Vray. 2014. ITALIA. GC EDIZIONI: