

Programa Curso
Semestre otoño 2015
Carrera Arquitectura

| Nombre del Curso | Código |
|--|--------------|
| CONSTRUCCIÓN AVANZADA 1 Modelamiento Digital 1 Representación y Video Digital | AE407 |

| | | | |
|-------------|-------------------------|----------|------------------|
| Área | Formacion general | Carácter | Optativo |
| Profesor | Gabriela Jimenez | Régimen | Semestral |
| Ayudante(s) | | Créditos | |
| Monitor(es) | | Nivel | Seleccione nivel |
| Requisitos | | | |

* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pts., tipografía arial

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)

El curso tiene por objetivo facilitar la integración de los estudiantes al ámbito digital, dándoles un enfoque profesional direccionándolos a la representación de ideas proyectuales tanto en lo formal y en lo expresivo de la mirada, mediante diferentes técnicas de representación digital.

Reforzar el desarrollo de una metodología proyectual, estrechamente relacionada con Taller, que permita al alumno enfrentar la problemática de diseño de manera reflexiva a través del uso de los medios digitales, entendiendo el potencial de retroalimentación que presentan estos medios computacionales, y no relegarlos solamente a medios de representación de un proyecto ya definido previamente.

Incentivar el uso de herramientas cotidianas computacionales y de fácil acceso como, Internet, buscadores, editores de imágenes, editores de videos, entre otros, de tal forma que los puedan integrar a sus estudios, fomentando la búsqueda de fuentes de información y recursos de aprendizaje de manera autónoma. El alumno se capacitará para tener un manejo básico de estas plataformas, quien luego podrá profundizar más en ellas, de acuerdo a sus necesidades específicas.

Entregar conceptos básicos computacionales en relación al manejo y presentación de contenidos multimedia como, resolución, dpi, Vector/Bitmap, fps, línea de tiempo, etc. Desarrollando su capacidad analítica para identificar y comprender las alternativas de aplicación de las diferentes herramientas computacionales, dilucidando aquellas que sean propicias a usar según el objetivo a alcanzar, incentivando a su vez un mejor uso y ahorro de recursos.

Requisitos del estudiante

Requerimientos del curso: este es un curso de introducción a plataformas computacionales, por lo tanto no requiere de conocimientos previos por parte del alumno.

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Al finalizar el curso los alumnos estarán capacitados para:

- Navegar a través de distintas aplicaciones computacionales, independientes del programa en específico, lo cual reforzará un sentido autodidacta al momento de enfrentarse a una aplicación desconocida.
- Manejar variables de estética y de composición al momento de representar una idea, aumentando su capacidad de comunicar conceptos a través de variados medios.
- Utilizar estas herramientas digitales como un medio creativo y generativo de proyecto, reforzando una metodología propositiva al momento de proponer ideas y soluciones a un problema.
- Capacidad de visualizar oportunidades a través de estos medios y tomar decisiones frente a las distintas posibilidades de expresión.

Contenido y fechas

El curso adoptará un carácter teórico y práctico donde los conceptos revisados tendrán mayor relevancia que las herramientas y procedimientos específicos utilizados en cada aplicación. De manera tal, de entender estas plataformas no como un fin, sino como un medio de lenguaje y expresión de ideas. Se comienza desde un nivel básico y cotidiano, hacia el uso de aplicaciones más complejas y específicas.

Cada una de las unidades presentadas a continuación, se evaluarán según ejercicios realizados en clases, los cuales darán como fruto un trabajo final relativo a cada etapa. El material sobre el cual trabajen los alumnos puede ser reutilizado en la etapa siguiente como no, lo cual dependerá de los trabajos realizados en taller y la continuidad que el alumno quiera darle a éstos.

UNIDAD 1 / Representación del proyecto de arquitectura

Introducción. Importancia de la expresión gráfica en arquitectura. Revisión intensa de referentes gráficos del mundo análogo en la era digital.

- El curso parte revisando Internet y las diferentes fuentes de información disponibles en él, como a su vez medios que permiten la publicación de material o el traspaso de datos enfocado hacia un trabajo colaborativo con otros alumnos.
- Luego se hace una introducción al manejo de imágenes digitales (por medio de un editor de imágenes, Adobe Photoshop. Se profundiza en métodos de fotocomposición, fotomontaje y retoque digital. Trabajaremos herramientas de trazo, color, transparencias, y de capas. Con el objetivo de investigar diferentes modos de representación, direccionándolo a la producción de presentaciones con calidad estética y compositiva.

UNIDAD 2 / Imagen en Movimiento

Posibilidades de los medios digitales para la representación. Revisión de referentes de video, técnicas varias.

- Una vez investigado el trabajo con imágenes fijas, el curso introduce el trabajo con imágenes animadas. En una primera etapa se trabaja con "motion picture", o sea la disposición de imágenes fijas en una línea de tiempo (por medio de aplicaciones de edición de video, Adobe After Effects. Introduciendo el tema de publicación digital y a la representación de un proyecto por medio de una secuencia en movimiento.

UNIDAD 3 / Desarrollo de portafolio personal

Aplicación de lo aprendido durante el semestre. Edición y tratamiento del material seleccionado de talleres para la confección de un "book" personal. Formato digital impreso y web.

- Entendiendo este medio como un modo de investigación "ensayo-error"

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

Sistema de evaluación

Se evaluará además mediante el sistema de rúbrica, los ejercicios finales de cada unidad. La evaluación será numérica en la escala de 1.0 a 7.0

Salidas a terrenos

| Fecha | Docentes | Destino y lugar | Área de estudio |
|--------|----------------|-----------------------|-----------------|
| | | | |
| Región | Km. a recorrer | Hora salida y llegada | |
| | | | |

Documentación Bibliográfica



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

| |
|---------------------------|
| Básica de la especialidad |
| |
| Complementaria |
| |