

# SÍLABO

## Infografía de Proyectos

<b>Código</b>	ASUC01650	<b>Carácter</b>	Electiva	
<b>Prerrequisito</b>	140 créditos aprobados			
<b>Créditos</b>	3			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	2
<b>Año académico</b>	2024			

### I. Introducción

---

Infografía de Proyectos es una asignatura electiva de especialidad. Su requisito es haber aprobado 140 créditos. Desarrolla, a nivel logrado, la competencia específica Expresión y Representación. En virtud de lo anterior, su relevancia reside en brindar al estudiante conocimientos específicos de expresión y representación con apoyo de técnicas, procedimientos y herramientas de expresión digital.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: Diseño y composición gráfica; introducción al software de diseño gráfico especializado (familias y tipos de software); uso de herramientas de dibujo y edición; diagramación de láminas, integración de formatos vectorial a los diseños de láminas; realización de presentación de proyectos e impresión.

---

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

---

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de realizar adecuadamente infografías de proyectos arquitectónicos y urbanos, aplicando una gama variada de métodos y medios comunicacionales digitales.

---

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Uso de herramientas de dibujo y edición</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar herramientas de dibujo y edición, realizando adecuadamente infografías de proyectos arquitectónicos y urbanos.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Croquis y esquemas espaciales a mano alzada</li> <li>2. Edición de dibujo a mano alzada</li> <li>3. Fotografía de maquetas y edición</li> <li>4. Edición de la fotografía de maqueta</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Introducción a los softwares diseño gráfico especializado (familias y tipos de softwares)</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de utilizar los softwares de diseño gráfico especializado, realizando infografías de proyectos arquitectónicos y urbanos adecuadamente.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De planos 2D a modelado 3D</li> <li>2. Modelado de elementos estructurales/ aberturas</li> <li>3. Inserción de mobiliarios/ modelado del entorno</li> <li>4. Aplicación de materialidad y texturas</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Diagramación de láminas, integración de formatos vectorial a los diseños de láminas</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diagramar láminas, integrando formatos vectoriales a los diseños de láminas, realizando infografías de proyectos arquitectónicos y urbanos adecuadamente.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Renderizado en axonometría</li> <li>2. Renderizado en perspectiva</li> <li>3. Edición de axonométrica</li> <li>4. Combinación y edición de imágenes</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Realización de presentación de proyectos e impresión</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de sustentar la presentación de infografías de proyectos arquitectónicos y urbanos, aplicando una gama variada de métodos y medios comunicacionales digitales.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Composición de lámina de entrega</li> <li>2. Diagramación de lámina de entrega</li> <li>3. Variantes gráficas</li> <li>4. Presentación de proyectos</li> </ol>		

#### IV. Metodología

##### Modalidad Presencial

El desarrollo de la asignatura está basado en la metodología experiencial y colaborativa. Se utilizarán las siguientes estrategias y técnicas:

- aprendizaje orientado en proyectos,
- aprendizaje basado en retos,

#### V. Evaluación

##### Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación Individual/ <b>Prueba objetiva</b>	<b>0 %</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 4	- Trabajo práctico: esquema de infografía a mano alzada/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	40 %	<b>20 %</b>
	2	Semana 5 - 7	- Trabajo práctico: modelado del proyecto 3D/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	60 %	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	- Trabajo práctico – presentación del avance de la infografía/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25%</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 9 - 12	- Trabajo práctico: renderizado del proyecto en vista axonométrica/ <b>Rúbrica de evaluación</b>	40 %	<b>20 %</b>
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo práctico: composición de lámina (planos y axonometrías) / <b>Rúbrica de evaluación</b>	60 %	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	- Exposición de la infografía/ <b>Rúbrica de evaluación.</b>	<b>35 %</b>	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- <b>Aplica</b>		

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

##### Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

## VI. Bibliografía

### Básica

Terán, J. (2010). *Manual de tratamiento digital de imágenes con Adobe Photoshop*. Editorial CEP. <https://at1z.short.gy/CN4o2l>

### Complementaria

De la Rosa, E. (2012). *Dibujo arquitectónico*. Red Tercer Milenio S. C.

Ching, F. (2016). *Manual de dibujo arquitectónico*. Gustavo Gili.

Fernando, J. (1992). *Infografía y arquitectura*. Nerea.

Osorio, A. (2012). *Taller de proyecto arquitectónico II*. Red Tercer Milenio S. C.

## VII. Recursos digitales

Terrazas, Antonio (30 de enero de 2019). *Curso Photoshop para arquitectura 01 - Interfaz* [video]. YouTube. <https://youtu.be/nmZEYLko8ws>