

ASSIGNATURES

Representació Informàtica d'Arquitectura i Interiorisme

Tractament de la imatge prèviament renderitzada o escanejada amb l'objectiu de millorar la seva visualització i compaginar la presentació final, ja sigui de manera estàtica o dinàmica. Ús dels entorns CAD, Photoshop, Power Point i Flash L'assignatura basa la seva raó de ser en l'anàlisi aprofundida de la imatge, estesa com a element comunicatiu representador de l'espai, amb totes les connotacions que aquest porta implícites.

Es donaran les eines i els recursos necessaris per tal que la imatge comuniqui allò que interessa a l'hora de presentar el projecte definitiu, el qual s'estudiarà detingudament i es desglossarà en totes les seves parts. S'explicaran els fonaments teòrics de la comunicació i la venta projectuals.

L'objectiu de l'assignatura consisteix en l'obtenció d'aquests coneixements en un entorn altament professionalitzador. En finalitzar l'assignatura l'alumne ha de ser capaç de crear imatges que representin de manera virtual l'espai que ha dissenyat i que comuniquin la seva intenció en tant que emissor. Es tindrà una visió interdisciplinària i de totes les fases del projecte. En aquest sentit es fomentarà l'autocrítica i l'autoexigència per tal que l'alumne exterioritzi tot el seu potencial creatiu.

Codi

200665

Crèdits

6 ECTS

Curs

3

Semestre

1

Matèria

Informàtica aplicada

Professorat

[Sara Coscarelli](#)

Llengües

Català Castellà

Prerequisits

És necessari haver cursat a segon curs la Informàtica aplicada al disseny d'espais i volums.

Continguts de l'assignatura

BLOC I

1. Introducció - Presentació del curs i organització de les classes. **2. Comunicació visual.**

- ✗ **2.1** Introducció a la Comunicació projectual. Conceptes: Funció, Comunicació i Venda projectuals. Sistemes de comunicació aplicats a la representació de projectes. La Comunicació com a expressió de la Funció.
- ✗ **2.2** Introducció al màrqueting i conceptes bàsics. Tècniques de venda projectual. La Venda com a culminació de la Funció i la Comunicació.
- ✗ **2.3** Organització i fases del Projecte. Divisió del projecte en parts. Memòria planimètrica, nomenclatures i caixetí.

3. Representació de projectes. CAD.

- ✗ **3.1** La importància de l'estètica del dibuix. Les capes i el CTB.
- ✗ **3.2** L'Estat Actual. Les Imatges de Referència. El Projecte Bàsic: Plantes, Alçats i Seccions
- ✗ **3.3** El Projecte Executiu: Enderrocs, Electricitat, Sanejament, Lampisteria, Climatització, Paviments, Sostres, Revestiments.
- ✗ **3.4** El Projecte de Detall: Fusteria, Aplacats, Alicatats, Mobiliari,...

BLOC II

4. Edició en Photoshop d'un delineat procedent de CAD

- ✗ **4.1** Primer contacte amb el tractament d'imatges. Visualització d'exemples. Eines i familiarització amb les unitats bàsiques del Photoshop. Domini de l'entorn Photoshop.
- ✗ **4.2** Tractament de capes. Fusió de capes, tipus d'imatge, seleccions, modificacions, efectes i filtres. Color, gestió del color i fidelitat de la impressió. Blanc i Negre.
- ✗ **4.3** Digitalització de delineats. Manipulació de l'escena importada des d'Autocad i edició per obtenir plasticitat, profunditat i realisme.
- ✗ **4.4** Materials i textures. Digitalització, tractament, edició i aplicació. Acabats. Mobiliari, decoració i accessoris. Creació i tractament de llums i ombres.

5. Representació d'espais virtual a partir d'una imatge existent. Photoshop.

- ✗ **5.1** Tractament, edició i optimització d'imatges escollides prèviament per convertir-les en referència del projecte plantejat. Tractament i aplicació de filtres i efectes, textures i materials, llums i ombres. Efecte collage.
- ✗ **5.2** Edició i optimització d'imatges renderitzades per aconseguir els objectius desitjats, ja sigui obtenint més realisme o bé creant noves imatges de caire més plàstic.
- ✗ **5.3** Tractament d'imatges d'Estat Actual i creació d'efectes d'"Abans i Després" per a projectes de rehabilitació d'espais. Tractament i retocs de fotos reals. Fusió d'imatges, trucs, efectes, textures i filtres amb Photoshop.

BLOC III

6. Compaginació del projecte i Presentació Final

- ✗ **6.1** Composició en un mateix format d'imatges i delineats amb textos. Intel·ligibilitat del conjunt de la composició. Aplicació de la Memòria planimètrica a la presentació final del projecte. Estudi de la coherència i eficàcia de la compaginació. Impressió final del disseny des de Photoshop o AutoCad
- ✗ **6.2** Introducció a la presentació virtual. Anàlisi de l'entorn, les eines de tractament d'imatges i objectes, la creació i edició de textos i el sistema de fotogrames i línia de temps. Creació i edició d'animacions bàsiques.

7. Síntesi i crítica final

- ✗ **7.1** Aplicació dels Sistemes de Comunicació a la presentació del projecte. Psicologia de la representació. Estudi dels receptors: espectadors, tribunals, concursos i client. Potenciació de l'essencial del projecte. Missatges subliminals i captació de l'atenció.
- ✗ **7.2** Reflexió sobre la dialèctica Imatge-Llenguatge i la implicació que té la comunicació visual en el resultat exitós del projecte.

Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura és clarament pràctica, si bé té una base teòrica. Les classes s'estructuren en dues parts: una vessant teòrica durant la primera sessió de la setmana, i una altra de pràctica durant la segona. Així, la sessió teòrica inclou el contingut base del tema a tractar durant la setmana i exercicis puntuals sobre la matèria explicada. La segona sessió setmanal és totalment pràctica, en el qual l'estudiant realitza un exercici orientat a assentar els coneixements explicats durant la sessió teòrica, així com a potenciar la seva creativitat i originalitat a l'hora de solucionar casos extrems i complexos. Aquestes pràctiques curtes es realitzen de manera individual, i en grup, depenent de l'activitat, amb l'objectiu de fomentar tant l'autocrítica i la superació personal, en el primer cas, com el treball en equip, la divisió de tasques i els debats, en el segon. Un cop apreses i dominades les eines i un cop s'hagi obtingut una base crítica al respecte de la temàtica de l'assignatura, es processa tota la informació obtinguda en la primera part del curs i es tramita de tal forma que l'objectiu final sigui l'obtenció d'una correcta, adequada i coherent presentació d'un projecte com a exercici final de l'assignatura, el qual els estudiants aniran realitzant per etapes (5 fases) durant tota la duració de l'assignatura.

ACTIVITATS DIRIGIDES

- ✗ Diversos petits exercicis puntuals durant cada sessió destinats a fixar els coneixements explicats.

Hores: 1

Resultats d'aprenentatge: Comprensió del coneixements explicats pel professor i posada en pràctica.

ACTIVITATS SUPERVISADES

- ✗ Pràctica 1. Comunicació visual. Realització d'una Memòria Planimètrica.

Hores: 2 Resultats d'aprenentatge: Obtenció de la coherència i l'ordre necessaris per organitzar un projecte i dividir-lo en les seves respectives parts.

- ✗ Pràctica 2 . Representació de projectes. CAD. Organització visual d'un projecte a partir de les seves fases i continguts.

Hores: 4 Resultats d'aprenentatge: Adquisició de l'agilitat mental necessària per comprendre quina és la millor manera de representar el disseny d'un espai per tal que aquest assoleixi la màxima comprensió possible.

- ✗ Pràctica 3. Edició en Photoshop d'un delineat procedent de CAD. Digitalització i edició d'un delineat. **Hores: 5**

Resultats d'aprenentatge: Obtenció d'un espai amb profunditat partint d'un plànol en 2D. Comunicació i expressió dels punts claus del concepte projectual.

- ✗ Pràctica 4. Representació d'espais virtual a partir d'una imatge existent. Photoshop. Edició d'un renderitzat o d'una imatges existent per a l'obtenció d'un nou espai.

Hores: 5

Resultats d'aprenentatge: Creació d'un nou espai virtual a partir d'una imatge ja existent. Ús de les tècniques explicades a classe, així com foment de la creativitat i originalitat.

- ✗ Pràctica 5. Compaginació del projecte i Presentació Final. Presentació Final en paper i format virtual. **Hores: 4**

Resultats d'aprenentatge: Ordenació mental del projecte. Plasmació de la idea sobre suport físic. Capacitat de síntesi visual, comunicativa i resolutiva.

ACTIVITATS AUTÒNOMES

- ✗ Realització d'un projecte amb anàlisi de totes les seves parts.

Hores: 10 Resultats d'aprenentatge: Unió de tots els coneixements obtinguts a classe i materialització en l'elaboració de la representació d'un Projecte Tipus.

Avaluació

L'avaluació és continuada, i es basa en el seguiment de les classes i la valoració de les 5 pràctiques proposades al llarg del curs, juntament amb un treball de curs com a culminació dels coneixements adquirits.

- ✗ Assistència y participació: 30% - 10% assistència; 10% actitud; 10% participació.
- ✗ Pràctiques de curs: 35%
- ✗ Treball final: 35%

*Cal treure com a mínim un 4 en totes les parts de l'assignatura per poder participar de l'avaluació.

*Cal assistir al 80% de les classes per poder participar de l'avaluació. És a dir, que només es podrà faltar a 4 classes, justificades o no.

Bibliografia i enllaços web

- ✕ ARNHEIM, RUDOLPH, *Arte y Percepción Visual, Psicología de la Visión Creadora*, Alianza Forma, Madrid 1980.
- ✕ VILLAFRAÑE, JUSTO, (1985): Introducción a la teoría de la imagen, Ed. Pirámide, Madrid, 1992. VV.AA.
- ✕ Tutorials habituals *on-line*.

Programació de l'assignatura

- ✕ **Setmana 1:** Continguts punt 1.
- ✕ **Setmana 2:** Continguts punt 2.1 i 2.2.
- ✕ **Setmana 3:** Continguts punts 3.1.
- ✕ **Setmana 4:** Continguts punt 3.2.
- ✕ **Setmana 5:** Continguts punt 3.3.
- ✕ **Setmana 6:** Continguts punt 3.4.
- ✕ **Setmana 7:** Continguts punts 4.1 i 4.2.
- ✕ **Setmana 8:** Continguts punts 4.3 i 4.4.
- ✕ **Setmana 9:** Continguts punt 5.1.
- ✕ **Setmana 10:** Continguts punt 5.2.
- ✕ **Setmana 11:** Continguts punt 5.3.
- ✕ **Setmana 12:** Continguts punts 6.1 i 6.2.
- ✕ **Setmana 13:** Presentacions finals

*Es reserven dues setmanes, a determinar, que s'intercalaran amb les ja esmentades, per preparar les representacions de les entregues de l'assignatura de Projectes.

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

- ✕ **CE3** Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✕ **CE3.9** Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

Competència

- ✕ **CE5** Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✕ **CE5.3** Representar superfícies, espais, i modelar objectes fent ús de programes

informàtics

Competència

- ✗ **CE6** Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE6.4** Gestionar els alfabets digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

Competència

- ✗ **CE9** Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE9.4** Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny.
- ✗ **CE9.5** Modelar digitalment objectes en tres dimensions i canviar paràmetres i produir plans acotats.
- ✗ **CE9.6** Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles.
- ✗ **CE9.7** Representar espais en dues i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.
- ✗ **CE9.8** Editar productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- ✗ **CT5** Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.
- ✗ **CT11** Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produir.

Inici

EINA

Grau de Disseny

Especialitats

Pla d'estudis

Assignatures

Accés

Mobilitat

Pràctiques

Beques

Informació acadèmica

Màsters i postgraus

Cursos d'estiu

Alumni

Empresa

Internacional

Projectes

Recerca

Biblioteca

Arxiu

Qualitat

Contacte

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Avís legal

UAB

Facebook

Cookies

Webmail

Twitter

Intranet

Instagram

Blog

Pinterest

Vimeo