



CURSO DE FLUJOS DE TRABAJO (DESIGN WORKFLOWS) PROGRAMA “varios”

Cuatrimestre

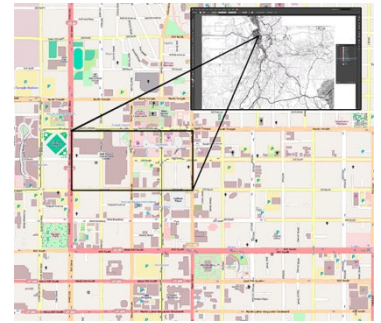
El programa ha sido elaborado y diseñado por el profesor:

Sergio del Castillo Tello

>Índice de contenidos:

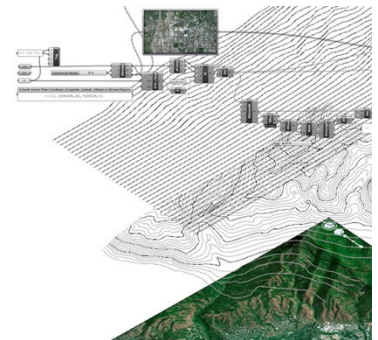
Día 1. SITUACIÓN Y EMPLAZAMIENTO. Análisis temáticos territorial y urbano, elaboración de planos de análisis y síntesis. Extracción de datos vectoriales de recursos open source (Open Street Maps/Cloudmade) y de información de imágenes por medio de programas gratuitos (Google Maps, Google Earth/Bing Maps, Wikimapia). Importar, ordenar, mezclar y tratar la información vectorial extraída y tratamientos adicionales (Illustrator, Photoshop, InDesign).

Ejemplos: Análisis del Área de Urbanismo UAH. Análisis Morfológico, asentamientos de la Costa del Sol.



TOPOGRAFÍA. Importación, manipulación y generación de terrenos. Localizar en internet los recursos de Sistemas de Información Geográficos (SIG). Extraer curvas (Rhinoceros) y perfiles-secciones del terreno (Rhinoceros, Grasshopper). Exportación (Illustrator, AutoCad). Postproducción de la imagen final (Photoshop)

Ejemplo: Estudio topográfico de área de los Alpes, extrayendo curvas de nivel, perfiles y adecuación de la carretera.

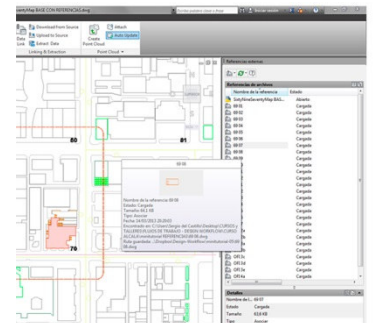


Día 2. TRABAJO EB GRUPO: REFERENCIAS EXTERNAS.

Marcos de trabajo en grupo con tareas individuales simultáneas actualizables en tiempo real. Sistemas autónomos y gestión de carpetas y capas. Cuentas gratuitas en la nube para compartir y almacenar archivos (Dropbox, Sugarsync). Trabajo individual sobre un mismo archivo de grupo ensamblado (Autocad, Illustrator).

Marco general e inserción y administración de referencias (Illustrator, Photoshop, InDesign). Resolución de conflictos. Exportación del producto ensamblado. Rutas y carpetas. (empaquetado, e-transmit)

Ejemplo: Concurso de viviendas EMV Vicalvaro La Catalana



INSERCIÓN URBANA. Ubicación el proyecto en visualizador online y extracción de imágenes con ángulos diferentes. (BingMaps/ Atlas). Selección de las vistas, capturas de pantallas y tratamiento de imágenes base (visualizador BirdEye View, AutoPrintScreen, PhotoStitch, Photoshop). Inserción de la imagen en el proyecto, inserción urbana y relacionarlo con el entorno (3DStudioMax, Rhinoceros, Sketchup, Photoshop)

Ejemplo: Concurso para la transformación del antiguo Mercado de Frutas y Verduras.

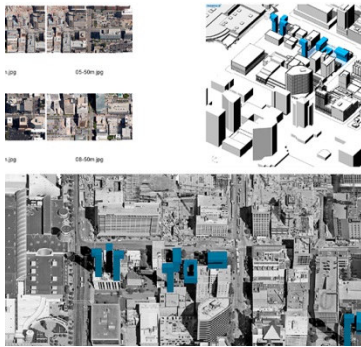
Tlf./Fax: **91.336.65.05**

Mail: daetsam@daetsam.es

Internet:

<http://www.daetsam.es>

AVD. JUAN DE HERRERA, 4, 28040 MADRID



Día 3.

Día 4.

Día 5.

Tlf./Fax: **91.336.65.05**

Mail: **daetsam@daetsam.es**

<http://www.daetsam.es>

Internet:

AVD. JUAN DE HERRERA, 4, 28040 MADRID