



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. 1. Unidad de Aprendizaje:	REPRESENTACIÓN DIGITAL AVANZADA PARA EL DISEÑO INTERIOR		1. 2. Código de la materia:	IB303
1. 3. Departamento:	Representación		1. 4. Código de Departamento:	A-2530
1. 5. Carga horaria: 4 horas/semana	Teoría: 0 horas	Práctica: 80 horas	Total: 80 horas/semestre	
1. 6 Créditos: 5 créditos	1. 7. Nivel de formación Profesional:		1. 8. Tipo de curso (modalidad): CURSO TALLER [Presencial]	
1. 9. Prerrequisitos:	Unidades de Aprendizaje: Capacidades y habilidades previas:		Representación digital básica para el diseño interior. [IB296]. Aplicación de los recursos gráficos de la manipulación bidimensional y tridimensional en forma digital. Expresión y representación de conceptos en forma gráfica.	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: Intermedio	(BPO)
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación	(LAID-LDIA)

MISIÓN:	VISIÓN:
El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores, creativos, sensibles y comprometidos en las disciplinas, las artes, la arquitectura y el diseño. Sus estudiantes se involucran con su entorno social y el medio ambiente en un marco sustentable, son capaces de incidir a través de la investigación científica y aplicada en el ámbito social, artístico y cultural. En la extensión y difusión de la cultura, nuestra comunidad genera y aplica el conocimiento con ética, equidad y respeto a todos los miembros de la sociedad.	El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es la mejor opción educativa en sus áreas de competencia con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica. Cuenta con liderazgo académico internacional que se consolida en la calidad de sus programas educativos, su compromiso social y vinculación con los sectores productivos, culturales y económicos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales.

PERFIL DEL EGRESADO

Profesionista comprometido socialmente, capaz de diseñar, adecuar y transformar espacios habitables para producir ambientes que satisfagan las necesidades psicofísicas del ser humano, competente para gestionar y ejecutar mediante un proceso creativo, metodológico y de investigación, proyectos integrales de diseño de espacios interiores y su entorno inmediato, en los sectores social, público y privado.

PERFIL DEL DOCENTE:

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su desempeño como docente, así como experiencia profesional en la representación y la expresión arquitectónica. Pedagógicamente, el profesor deberá contar con la actualización didáctica que propicie un marco académico para desarrollar las debidas competencias del estudiante.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades técnicas para el dibujo tridimensional digital, utilizando herramientas de *Diseño Asistido por Computadora* (CAD) y *Modelo de Información de la Construcción* (BIM); en todo lo referente a graficación está implícita la utilización de herramientas digitales, razón por la cual está vinculada con cualquier actividad de expresión de dibujo y representación, así como con Proyectos de Diseño Interior.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

PREREQUISITOS

IB296 Representación Digital Básica para el Diseño Interior

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

IB282 Aplicación de la expresión gráfica a mano alzada.
IB291 Aplicación de la expresión gráfica en el diseño interior.
IB290 Configuración del Espacio Tridimensional a partir de la Geometría Descriptiva.
IB296 Representación Digital Básica para el Diseño Interior.
IB334 Expresión Volumétrica para el diseño Interior.
IB335 Procesos de animación digital.
IB336 Desarrollo del Portafolio Gráfico del Proyecto.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

IB281 Fundamentación del Diseño Bidimensional
IB282 Proyectos de Diseño interior: Contextualización del Espacio
IB286 Fundamentos del Diseño Tridimensional
IB287 Proyectos de Diseño Interior: Análisis de Proyectos de Espacios Interiores.
IB292 Proyectos de Diseño Interior: Fundamentación de Propuestas Volumétricas.
IB298 Proyectos de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior fundamentadas en Aspectos Funcionales y Formales.
IB305 Proyectos de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior con Criterios Constructivos.
IB310 Diseño de Espacios Abiertos.
IB311 Proyectos de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior, Funcionales, Formales y Constructivos.
IB315 Proyectos de Diseño Interior: Proyecto de Diseño Interior con Criterios de Administración.
IB318 Proyectos de Diseño Interior: Proyecto de Diseño Interior Ejecutivo Integral de Fin de Carrera.
IB319 Desarrollo de Fundamentación de Proyectos de Fin de Carrera.
IB320 Desarrollo de Proyecto Ejecutivo e Integral de Fin de Carrera.
IB326 Diseño Efímero.

OBJETIVO GENERAL:

Contribuir al desarrollo de habilidades del alumno para representar con sistemas digitales los objetos arquitectónicos de forma tridimensional, a través del empleo del software, aplicable para la generación de planimetrías integrales.

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
COMPETENCIA 1. Conocer y demostrar los conceptos básicos del programa.	Entiende las herramientas y su aplicación para el desarrollo de un proyecto de interiores.	Manipula las funciones del programa.	Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento de las aplicaciones del programa. Respetá las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.
COMPETENCIA 2. Analiza y proyecta los conceptos básicos.	Desarrolla los principios básicos de la aplicación del programa.	Ejecuta y aplica los conceptos a un proyecto definitivo.	Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respetá las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
COMPETENCIA 3. Comprender y reconocer la funcionalidad del programa.	Conoce las diferentes aplicaciones para abordar el proceso creativo en la concepción del proyecto.	Entiende y aplica los conceptos y funciones para el desarrollo de trabajos.	Demuestra orden en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respetá las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ESTUDIANTE: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

El profesor:

- Señalará las normas de conducta de trabajo, entregará al grupo el programa de la materia. Expondrá la información general en clase, las normas de trabajo y criterios aplicables a la representación arquitectónica como herramienta de apoyo en sus procesos de diseño, así como la evaluación del curso.
- Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.
- Basará los ejercicios en proyectos ya definidos enfocándose en la representación tridimensional.

El estudiante:

- Se presentará al taller con los instrumentos y el material individual para trabajar.
- Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- Deberá atender a las correcciones que se le indiquen, sobre sus trabajos, así como su puntual entrega.
- Al final del curso, recopilará en un solo documento con una secuencia progresiva, de cada ejercicio elaborado durante el ciclo escolar.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5.A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia. El estudiante será evaluado de manera continua, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. De igual manera deberá participar en el examen departamental programado por la academia correspondiente. En esta competencia no existe el examen extraordinario.

A) PARA LA ACREDITACIÓN:

Cuaderno de notas	10%
Ejercicios en clase	50%
Trabajo final	40%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Puntualidad	20%
Presentación	30%
Dominio de la técnica	50%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:

Comprende, Utiliza y Aplica: herramientas tridimensionales de CAD (Diseño Asistido por Computadora) y BIM (Modelado e información de Edificios); para modelar digitalmente los objetos tridimensionales, manipular su información paramétrica y dar salida a planimetrías ejecutivas; con el apoyo conceptual de la representación arquitectónica y las técnicas constructivas.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Conocer y demostrar los conceptos básicos del programa.	Entiende las herramientas y sus características.	50%	20%
	Aplica las funciones a ejercicios prácticos en tiempo y forma.	50%	
Analiza y proyecta los elementos primordiales.	Razona las herramientas básicas.	50%	30%
	Desarrolla los principios básicos de la aplicación del programa.	50%	
Comprende y aplica la funcionalidad del programa.	Conoce las diferentes funciones.	50%	50%
	Aplica las herramientas en el proceso creativo del proyecto.	50%	
		Total	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1 ^a PARCIAL	El estudiante conoce y entiende los conceptos básicos.	50%	30%

7 semanas	Evalúa y aplica las herramientas en el desarrollo de un proyecto de interiores.	50%	
2^a PARCIAL 7 semanas	Conoce los elementos básicos.	50%	30%
	Aplica ejercicios de reforzamiento de los diferentes conceptos de representación arquitectónica como: muros, puertas, ventanas, escaleras u otros.	50%	
3^a PARCIAL 3 semanas	Conoce y entiende los principios básicos del programa.	25%	40%
	Aplica ejercicios con calidad, composición, vista y ejecución.	25%	
	Conoce y demuestra el manejo del dibujo asistido en computadora.	25%	
	Expone el proyecto final.	25%	
17 SEMANAS	CALIFICACION FINAL		100%

6.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída:

Básica:

Bibliografía software **Autodesk AutoCAD**:

García González, Ernesto, Carlos González Bartell y Salvador Güitrón Romero. *AutoCAD 3D*. México: Trillas, 2012.

MEDIAACTIVE. *El gran libro de AutoCAD 2017*. México: Alfaomega /Marcombo, 2016.

Bibliografía software **Sketchup**:

Esteba Rubio, Jesús. Sketchup + V-Ray: Técnicas gráficas de producción de infoarquitectura Editorial Ediciones universidad San Jorge, 2014.

Bibliografía software **Photoshop**:

Pérez Ferreira, Ana María. *Photoshop CS4, Técnicas esenciales*. Editorial McGraw-Hill, 2010

OBSERVACIÓN: Esta bibliografía consta de textos que más de lectura, son de consulta gráfica por su formato inclinado a manejo de técnicas gráficas y de dibujo, así como fuente de referencia para las herramientas del software.

7.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA. Mínimo la que debe ser conocida:

Complementaria:

Bibliografía complementaria software **Autodesk AutoCAD**:

Cebolla Cebolla, Castel. *AutoCAD 2017*. México: Ra-Ma, Librería y Editorial Microinformática, 2017.

Carranza Zavala, Oscar. *AutoCAD 2017*. México: Alfaomega-Macro, 2017.

García González, Ernesto y Carlos González Bartell. *AutoCAD 2000. Nivel Básico*. Guadalajara: Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño /Universidad de Guadalajara, 2002.

Bibliografía software **Sketchup**:

Esteba Rubio, Jesús. Sketchup + V-Ray: Técnicas gráficas de producción de infoarquitectura Editorial Ediciones universidad San Jorge, 2014.

Bibliografía software **Photoshop**:

Pérez Ferreira, Ana María. *Photoshop CS4, Técnicas escenciales*. Editorial McGraw-Hill, 2010

OBSERVACIÓN: Esta bibliografía consta de textos que más de lectura, son de consulta gráfica por su formato inclinado a manejo de técnicas gráficas y de dibujo, así como fuente de referencia para las herramientas del software.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ DR. JESÚS ALBERTO PEREDO POZOS	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. ALBINO, ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
MAYO 2018	AGOSTO 2020	ENERO 2020

2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para desarrollar exitosamente los ejercicios del curso, el estudiante deberá adquirir conocimientos y desarrollar habilidades que le permitan **Conocer** y **entender** procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Los criterios de evaluación se irán dando por medio del trabajo continuo y sistematizado en el aula-taller, consideradas en cada una de las sesiones para el desarrollo de las actividades del curso.

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS
1 - 2	Encuadre Introducción al curso.	<ul style="list-style-type: none">- Presentación del profesor- Entrega del programa- Descripción del programa- Descripción de criterios de evaluación.- Planeación de evaluaciones parciales- Requerimientos de materiales. <p>Introducción al tema.</p> <ul style="list-style-type: none">• Arranque de Revit.• Interfaz.• Reconocimiento del programa.	<ul style="list-style-type: none">- El programa de la materia.
3 - 4	Conceptos básicos.	<p>Reconocimiento del programa:</p> <ul style="list-style-type: none">• Creación de nuevo proyecto.• Importar plano.• Creación de niveles.• Creación de muros.• Modificación de muros. <p>Aplica ejercicios preliminares de cada uno de los conceptos aprendidos.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
5 - 6	Conceptos básicos.	<p>Reconocimiento del programa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Importar biblioteca de mobiliario• Escalar• Girar• Norte• Sombras <p>Aplica ejercicios de reforzamiento de los diferentes conceptos aprendidos.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS
7 - 8	Conceptos básicos.	<p>Conoce y entiende principios básicos del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación interior. <p>Aplica ejercicios de reforzamiento de los diferentes conceptos aprendidos.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
9 - 10	Conceptos básicos.	<p>Conoce y entiende principios básicos del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales desde cero • Materiales importados • Materiales con imagen <p>Aplica ejercicios de reforzamiento de los diferentes conceptos aprendidos.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
11 - 12	Conceptos básicos	<p>Conoce y aplica ejercicios de reconocimiento del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación exterior • Uso de ciclorama 	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
13 - 20	Aplicación de herramientas a un proyecto de interiores.	<p>Emplea las herramientas aprendidas a un proyecto de interiores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de nuevo proyecto. • Aplicar herramientas aprendidas 	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
21 - 22	Conceptos básicos photoshop.	<p>Conoce y entiende las herramientas del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capas • Filtros • Escala • Sombras • Rotación 	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
23 - 26	Conceptos básicos photoshop.	<p>Conoce y entiende las características del programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de herramientas sobre proyecto 	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
27 - 28	Aplicación de herramientas a un proyecto de interiores.	<p>Resumen aplicado al proyecto definitivo.</p> <p>Revisar herramientas empleadas.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
29 - 30	Aplicación de herramientas a un proyecto de interiores.	<p>Revisión de anteproyecto y aplicación de herramientas.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
31 - 32	Aplicación de herramientas a un proyecto de interiores.	<p>Revisión de anteproyecto y aplicación de herramientas.</p>	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.
33 - 40	Entrega de proyecto final	Impreso en banner a gran formato a color.	Laminas impresas.
40 SESIONES 20 SEMANAS			

2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores.	
LOS CONCEPTOS BÁSICOS	
Competencia General: Conocer y demostrar los conceptos básicos del programa en el proyecto de interiores.	
*Competencia particular: El estudiante conoce y entiende las herramientas en el proceso de diseño.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
El estudiante conoce y entiende el programa Aplica ejercicios preliminares de cada uno de las herramientas.	Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación. Asumir una actitud analítica, sintética y crítica. Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual. Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante desarrolle los ejercicios y que el profesor supervise su correcta ejecución.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS
01 Encuadre de la materia.	Sesiones 1-14: Introducción al curso Y teoría-práctica.	- Presentación del profesor - Entrega del programa - Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. - Planeación de evaluaciones parciales - Requerimientos de materiales.	Programa de la materia. Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores.	
DESARROLLO DE PROYECTO DE INTERIORES	
Competencia General: Analiza y proyecta los conceptos básicos.	
Competencia particular: Ejecuta y aplica los conceptos a un proyecto definitivo.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Conoce y demuestra el manejo de las herramientas.	Asumir una actitud analítica, sintética y crítica.
Conoce y manifiesta los principios básicos del programa.	Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual.
Conoce y emplea elementos de ambientación.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, responsable y disciplinado.
Aplica ejercicios graficando el espacio interior.	Es importante que cada estudiante desarrolle los ejercicios y que el profesor supervise su correcta ejecución.

2.3.2- DOSIFICACIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS
02 El proceso del diseño.	Sesiones 15-28: Elementos de representación bidimensional y tridimensional.	Conocer los elementos de representación arquitectónica básica bidimensional y tridimensional a través de ejercicios preliminares.	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores.	ENTREGA DE PROYECTO FINAL.
Competencia General: Conoce las diferentes aplicaciones para abordar el proceso creativo en la concepción del proyecto. Competencia particular: Entender y aplicar los conceptos y funciones para el desarrollo de trabajos.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Entiende y aplica los conceptos de Diseño como: forma, función, técnica y espacio. Conoce las diferentes aplicaciones para abordar el proceso creativo en la concepción del proyecto.	Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso en sus trabajos. Entrega completa en tiempo y forma.

2.4.2- DOSIFICACIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS
03 Principios básicos aplicados en el proyecto de interiores.	Sesiones 29-40: Presentación final, montaje e impresión de láminas de diseño.	Conoce y aplica los conceptos de Diseño: Forma, función, técnicas y espacio. Expone y retroalimenta los trabajos de manera grupal.	Computadora. Cuaderno de notas. Libro de consulta.