



Fecha Aprobación:
08/04/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

Código: FDI0013

Créditos: 4

Nivel: 2

Paralelo: OBJ-2A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 64

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0009 COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura aporta un lenguaje más al que el estudiante puede recurrir para la representación de proyectos de diseño de objetos. Desarrolla las destrezas de bocetación de los estudiantes para expresar sus ideas aplicables al diseño de objetos y productos.

Esta asignatura enseña el manejo de herramientas y procesos para el correcto uso de la tableta digital y su software SKETCHBOOK

La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

3. Contenidos

- 1. Uso de Herramientas básicas (Nivel de Precisión) (10 horas)**
- 2. Matrices Geométricas (Nivel de Precisión) (12 horas)**
- 3. Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas (Nivel de Precisión) (20 horas)**
- 4. Bocetación Digital: Ejercicios de reproducción de objetos simples (12 horas)**
- 5. Bocetación a partir de matrices geométricas (10 horas)**

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
- Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	- Exámenes escritos
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Reproducir objetos simples.	- Documentos digitalizados
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
- Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	
- Reproducir objetos simples.	
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
- Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	
- Reproducir objetos simples.	

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
	Trabajo documento en la Red Nro.1:	capítulo 1:		5,00	Hasta 2da. Semana Marzo
	Trabajo documento en la Red Nro.2:	capítulo 2,2:		5,00	Hasta 3ra. Semana Marzo
	Archivo digital.3:	capítulo 3		5,00	Hasta 3ra. Semana Abril
	Archivo digita: subido en su portafolio en la red	capítulo 4		5,00	Hasta 2ra. Semana Mayo
	Archivo digita: subido en su portafolio en la red Nro.4:	capítulo 4		5,00	Hasta 3ra. Semana Diciembre
	Proyecto final Nro.5	capítulos 5		2,00	Hasta 1ra. Semana Junio
	Prueba escrita Nro.5:	capítulo 1,2,3,4,5		5,00	Hasta 2da. Semana Junio
	SUBTOTAL			30,00	
	Trabajo final			20,00	Semana de exámenes finales
	TOTAL			50,00	

Metodología

Generar desde el inicio un proyecto de ilustración (interpretación de materiales), con el estudio de casos, es decir, a la selección de un tema de la realidad que permite ser analizada y cuestionada desde un punto de vista de interés colectivo, en el que podrán ir trabajando mientras aplican los conocimientos técnicos de aprendizaje del software. Generar equipos de trabajo, muy importantes en el desarrollo de proyectos participativos, para buscar especializaciones, en temas como ilustración, bocetación. Exponer o publicar los trabajos de diseño desarrollados y mostrar la problemática que esta plantea.

Criterios de Evaluación

La evaluación se realizará en su mayoría tomando en cuenta el cumplimiento de objetivos planteados y los aspectos individuales que se aplicaron para el cumplimiento de estos objetivos, como: motivación, utilización de las fuentes de información, hábito de trabajo, creatividad, participación en clase, grado de integración con el grupo de trabajo, presentación y exposición de los trabajos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Alan Pipes.(2000). El diseño tridimensional. España: Gustavo Gili.. El Profesor.
- Clive Grinyer.(2002). Diseño inteligente. EEUU: Mc Graw Hill. El Profesor.
- Dick Powell.(2000). Técnicas de presentación. Inglaterra: Blume. El Profesor.
- Kandinsky, Vassily..(1983). Cursos de la Bauhaus. España: Alianza Madrid. UDA- BG. 26366.
- Magnus, Gunter Hugo..(1982). Manual para dibujantes e ilustradores. España: Gustavo Gili.. UDA- BG. 26384.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Kyle Runciman. Obtenido de SketchBook Pro - Car Concept Painting: www.youtube.com/watch?v=RhVkuTNDfW.
- Karla Soria. Obtenido de somosdi: www.somosdi.com.
- entivoo / Karla Soria. Obtenido de Dibuja cubos en perspectiva: <http://www.somosdi.com/>.
- Autodesk. Obtenido de sketchbook pro: www.youtube.com/Sketchbook+pro+6
- Manuel Guzmán. Obtenido de ilustración digital: www.lailustracióndigital.com.
- Wacom américas. Obtenido de Wacom Cintiq 24 HD Trailer ES: www.youtube.com/watch?v=xJThJWwE_U8.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Sketchbook pro 6. 2012. www.autodesk.com.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **08/04/2014**

APROBADO