



Fecha Aprobación:
25/03/2013

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: 2A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 64

Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GIOVANNY

Correo electrónico: mguzman@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)
5. Bocetación a partir de matrices geométricas (10 horas)
4. Bocetación Digital: Ejercicios de reproducción de objetos simples (12 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.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Reproducir objetos simples.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
- Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Reproducir objetos simples.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
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.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Reproducir objetos simples.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados impresos en formato A4 a colores, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

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, Vassly..(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

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

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

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

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **25/03/2013**

APROBADO