



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-2B

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

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)
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>
<b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b>	
- 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
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>	
- Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	
- Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	
- Reproducir objetos simples.	
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
- 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

##### 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 realizara 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

- Karla Soria. Obtenido de somosdi: [www.somosdi.com](http://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](http://www.youtube.com/watch?v=xJThJWwE_U8).
- Manuel Guzmán. Obtenido de ilustración digital: [www.lailustracióndigital.com](http://www.lailustracióndigital.com).
- Kyle Runciman. Obtenido de SketchBook Pro - Car Concept Painting: [www.youtube.com/watch?v=RhVkuTNDfW](http://www.youtube.com/watch?v=RhVkuTNDfW).
- Autodesk. Obtenido de sketchbook pro: [www.youtube.com/Sketchbook+pro+6](http://www.youtube.com/Sketchbook+pro+6)

## Software

### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Sketchbook pro 6. 2012. [www.autodesk.com](http://www.autodesk.com).
- Autodesk. Sketbook pro 6. 2013.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **08/04/2014**

**APROBADO**